

TERRA, FÉ E SANGUE: DESENVOLVIMENTO DE UMA COLEÇÃO DE LOUÇAS SOBRE A GUERRA DO CONTESTADO

Amanda Cardoso Machado¹

Solange Bianchini²

RESUMO: O design é uma área que se destaca por seus diversos setores, ferramentas e métodos de trabalho, sendo um estudo responsável, inclusive, por agregar valores a produtos que já existem e desenvolver novos produtos. O design de superfície consiste na criação de elementos visuais e táteis que são transpostos para diferentes suportes. Dessa forma, este projeto apropriou-se desses estudos para transpor elementos histórico-culturais com a temática Guerra do Contestado para o desenvolvimento de uma coleção de louça cerâmica. A pesquisa visou o desenvolvimento de produtos direcionados a cultura de Santa Catarina, a fim de reforçar a importância deste fato histórico para o estado.

PALAVRAS-CHAVE: Design de Superfície; Cultura; História; Guerra do Contestado.

1 INTRODUÇÃO

O design é um abrangente campo de estudo que engloba setores como web, gráfico, têxtil, cerâmico entre outros. O termo possui definições que se modificaram ao longo do tempo, e acompanharam as mudanças tecnológicas, econômicas, ambientais, sociais e culturais da sociedade.

Sendo assim, o design se destaca por ser uma área que se molda de acordo com os fatores citados anteriormente, e, além disso, proporciona para cada segmento que abraça, possibilidades diferentes de trabalhar. Entre esses segmentos está o design de superfície, um campo que cresce gradativamente e possibilita que o designer tenha liberdade para executar seus projetos de diferentes maneiras. Antes mesmo de possuir essa nomenclatura, o design de superfície já fazia parte da história dos povos antigos que habitaram a terra.

No período paleolítico, o homem neandertal já possuía a necessidade de se comunicar. A partir dessa necessidade, surgiram as primeiras expressões em superfícies, transpostas por pinturas de mensagens simbólicas nas paredes das cavernas. Nos períodos que seguem a história, as superfícies, sejam elas têxteis ou

¹Graduanda em Design Gráfico. E-mail: amandamachadoc@hotmail.com

²Profa. Solange Silverio Bianchini. E-mail: solange.bianchini@satc.edu.br

cerâmicas, passaram a ser pensadas e elaboradas para além de comunicar, adicionar características estéticas, sociais e simbólicas aos ambientes (RÜTHSCHILLING, 2008).

Com o passar dos anos, o setor cerâmico ganhou espaço mundialmente, e no Brasil não foi diferente. A indústria cerâmica brasileira, de porcelanas e louças de mesa vem crescendo, e é um dos setores que ganha destaque pelos avanços tecnológicos e econômicos que apresenta. No país existem mais de 500 empresas que atuam nesse nicho, estando a maior parte concentrada na região Sul e Sudeste. Mundialmente, são produzidas cerca de 10 milhões de peças por ano, e o Brasil representa 20% produzindo até 2 milhões por ano (RUIZ, TANNO, CABRAL JUNIOR et al, 2011, p. 29).

Por ser um mercado em expansão, o design de superfície resulta em um crescimento tecnológico, econômico e social, possibilitando a criação de produtos variados, incluindo a área têxtil, a cerâmica para revestimentos e a cerâmica para louças, que será o objetivo dessa pesquisa.

O design cerâmico também compõe cultura, uma vez que pode transmitir valores culturais por meio das superfícies cerâmicas. As superfícies ainda possibilitam que o design se aproprie de fatores histórico-culturais, principalmente quando são aplicadas às louças, pois permite que o designer trabalhe de forma livre, dentro de um determinado tema.

Para a construção deste projeto, o design desempenha o papel cultural, uma vez que os resultados dele dependem das abordagens do design de superfície para a construção de um jogo de louça cerâmica inspirado em um contexto histórico-cultural do estado de Santa Catarina. A proposta seria a busca pela diferenciação também no design cerâmico de louças, por meio da inserção de elementos da cultura de Santa Catarina na construção de um projeto gráfico.

Dentre lendas folclóricas, mitos, curiosidades sobre Santa Catarina, as histórias de lutas dos primeiros povos catarinenses contribuem para a construção da cultura de cada região, porém, os contos primordiais ainda são menos conhecidos e explorados.

O tema escolhido para este estudo é a Guerra do Contestado (1912-1916), que, segundo Maciel (2017), foi um marco para o estado de Santa Catarina. Com foco em levar a história adiante, o projeto buscará contá-la por meio de um jogo

de louças cerâmicas que será criado a partir dos fundamentos de design de superfície, a fim de buscar a valorização deste fato histórico-cultural.

A partir disso, formulou-se o questionamento norteador dessa pesquisa: Como o design de superfície pode contribuir com a valorização histórico-cultural de uma determinada região, localização ou território?

E para responder este questionamento, temos como objetivo geral: desenvolver uma superfície para um jogo de louças sobre a Guerra do Contestado a partir dos fundamentos de Design de Superfície a fim de valorizar a história de Santa Catarina.

Dessa forma, para que esse estudo alcance seu objetivo, listou-se os objetivos específicos, sendo eles: compreender o papel do design de superfície na valorização da cultura; sintetizar um estudo sobre a Guerra do Contestado; desenvolver uma coleção de louças através do design de superfície.

Apesar de ser um marco histórico para Santa Catarina, a Guerra do Contestado é pouco conhecida, sendo esse um dos pontos que levaram à necessidade desta pesquisa. Este estudo torna-se relevante para entender como o design de superfície pode ser disseminador de cultura, bem como influenciar, através de produtos, a valorização de um contexto histórico-cultural.

Para fácil entendimento e documentação do processo de desenvolvimento da louça cerâmica, a pesquisa será unida a metodologia desenvolvida por Mol (2018) *Superfícies de Um Lugar*, que permitirá a apresentação do passo a passo realizado e facilitará a transposição de elementos histórico-culturais para a louça cerâmica.

A pesquisa será de natureza aplicada, pois os estudos aqui apresentados têm como objetivo a criação de uma superfície cerâmica. Ela se classifica como exploratória, uma vez que será aprofundada junto à metodologia, a história da Guerra do Contestado.

O estudo apresentará uma abordagem qualitativa, uma vez que seus resultados poderão ser subjetivos. No que se refere à construção do estudo, a pesquisa será bibliográfica, pois serão utilizados referenciais de livros, bem como artigos científicos.

A associação entre design de superfície e cultura buscará fazer com que o jogo de louças produzido esteja em harmonia com o contexto histórico da época de forma conceitual. Levando em conta que as peças serão para colecionadores e

apreciadores da história, elas deverão suprir as necessidades e desejos das pessoas que as utilizarão, com apelo para os aspectos emocionais.

2 DESIGN DE SUPERFÍCIE E CERÂMICA

Segundo Villas Boas (2009) o design gráfico é uma atividade de expressão que nasce da necessidade de atribuir valores simbólicos aos produtos. Ele também é considerado uma área abrangente, da qual se ramificaram novos nichos. O design de superfície é uma das áreas que se destaca dentro do design.

As superfícies são trabalhadas de formas e em setores diferentes, e surgem oportunidades de ampliar os horizontes do design de superfície que, hoje pode ser visto na papelaria, aplicado em papéis de parede, embalagens, rótulos, materiais de escritório etc. No setor têxtil, pode ser encontrado na estamparia, tecelagem, malharia e tapeçaria, sendo essa a maior área de aplicação do design de superfície. Em materiais sintéticos, as superfícies são trabalhadas no plástico, aplicadas a rótulos e embalagens. Por fim, a cerâmica, que trabalha produtos como os revestimentos e a louça cerâmica como um dos principais campos de aplicação do design de superfície, conforme figura 1 (RÜTHSCHILLING, 2008).

Figura 1: Superfície Trabalhada em Louça Cerâmica



Fonte: Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/449234131584219012/> Acesso em: 10, mai. 2020.

O design de superfície pode ser representado de diferentes formas, desde que se entenda que todas as superfícies podem receber um projeto. Normalmente, os projetos são desenhados de forma contínua, por isso, necessitam de atenção na hora de desenhar, pois uma imagem relativamente simples, pode se tornar parte de uma padronagem interessante. Os desenhos devem ser feitos em um módulo que, quando colocados lado a lado, formam um desenho contínuo. O nome dado a este módulo é *rapport*, conforme figura 2, podendo ele apresentar diferentes variações, desde as mais simples, até as mais complexas.

Figura 2 – Rapport



Fonte: Da pesquisadora (2020)

Rüthschilling (2008) afirma que design de superfície cerâmico é uma das áreas no qual suas especificidades, ainda que se apropriem de métodos e metodologias do próprio design, possui características que vão além do têxtil e das estampas. As cerâmicas possuem um campo de possibilidades abrangente, podendo tais técnicas se aplicarem às superfícies através das cores, formas, bem como as texturas visuais e táteis. Dessa forma as superfícies podem agregar valor estético, funcional e simbólico à cerâmica.

Segundo Rüttschilling (2008) pelo ponto de vista estético, as formas, cores e texturas despertam o lado belo do produto. No funcional, as superfícies sempre foram uma ferramenta para a expressão humana. Voltado à simbologia na qual as superfícies podem apresentar, o design atua diretamente voltado para questões emocionais, atribuindo valores históricos com os quais o consumidor poderá se identificar. Apesar de ser considerada uma área contemporânea, as superfícies são trabalhadas há milênios, antes mesmo de possuir um nome ou estudos a respeito.

Em um contexto histórico, Rüttschilling (2008) diz que as superfícies sempre estiveram presentes na vida do ser humano. Era o meio no qual se expressavam simbolicamente. Desde o período Paleolítico (de 5.000.000 a.C. a 25.000 anos a.C.), o homem Neandertal usava as paredes das cavernas para se comunicar através de desenhos simplificados e objetivos. Esses registros provam que a expressão gráfica já era um ato proposital do homem sobre as superfícies. Os desenhos mais bem definidos surgem no período Mesolítico (de 25.000 a.C. a 10.000 anos a.C.), encontrados em cavernas na França, Espanha, e em parques nacionais brasileiros. As cores, a repetição dos traços, as texturas e a preocupação com a beleza aparecem no período Neolítico (de 10.000 a.C. a 5.000 anos a.C.).

Nos séculos seguintes, com os avanços tecnológicos e a possibilidade da produção em massa, as superfícies se tornaram um nicho rentável de valor, ganhando destaque no mercado mundial. A indústria cerâmica no Brasil teve seu início nas olarias, onde eram feitos tijolos, telhas e blocos de argila vermelha. Posteriormente, as fábricas começaram a produzir ladrilhos hidráulicos, e mais tarde, azulejos e pastilhas cerâmicas e de vidro. Por volta dos anos 1980, foi quando o mercado cerâmico brasileiro se ampliou, tendo as regiões Sul e Sudeste como principais polos produtores da matéria prima, além de artefatos cerâmicos. Na década de 1990, o setor cresceu ainda mais, por conta das empresas que passaram a investir em tecnologias, equipamentos modernos e novos métodos de gestão (GORINI; CORRÊA, 1999).

Atualmente as superfícies cerâmicas possuem objetivos que vão além do seu uso casual: decorar, transmitir e fazer sentir, sendo assim, criando uma relação emocional entre o produto e o consumidor. Freitas (2011) corrobora com essa ideia quando diz que a superfície vai além de ser apenas o suporte para uma matéria-prima, é também uma camada de comunicação com o mundo exterior.

A proposta do design como um todo se ampliou na medida em que as necessidades dos consumidores se tornaram cada vez mais específicas e sua percepção mais aguçada. O mesmo se pode dizer do design de superfície. Sua Função transcende o trabalho simplesmente decorativo de outros tempos (FREITAS, 2011, p.33).

Este campo se expandiu, dando início a produção de artefatos que iam além do revestimento. Dentre eles, estão as porcelanas e louças de mesa. Esse campo trabalha com uma gama de produtos que estão diariamente no cotidiano das pessoas, como em objetos de decoração, utensílios de cozinha e louças cerâmicas no geral (RUIZ, TANNO, CABRAL JUNIOR et al., 2011).

2.1 LOUÇA CERÂMICA

Historicamente, também como a necessidade de trabalhar superfícies, as louças já faziam parte da vida dos primeiros povos que habitaram a Terra. Segundo Carvalho (2007), elas eram feitas de cascas ou pedras, e eram comumente vasilhas para preparo de alimentos e beber água. Posteriormente, o homem descobriu que a argila, que era algo moldável, quando exposta a altas temperaturas, adquiria um aspecto rígido, assim surgiu a cerâmica substituindo a madeira, as pedras, e as vasilhas feitas de cascas de frutos.

Assim como os revestimentos, com o passar dos anos, as louças cerâmicas se tornaram peças usadas com frequência na mesa das pessoas. Elas ainda vão além da sua funcionalidade, sendo também usadas como artigo de decoração. Somente na década de 1580 as primeiras peças de porcelana chegaram no Brasil, já as louças de mesa, demoraram alguns anos (CARVALHO, 2007).

Somente por volta no século XIX as tradicionais olarias passaram a ser reconhecidas como indústrias de louças. As primeiras indústrias cerâmicas produziam materiais para construção, como tijolos e telhas, mas algumas delas produziam também produtos utilitários. Em 1808, com a chegada da Família Real Portuguesa, as indústrias de olarias se expandiram, surgindo a produção de artigos decorativos, jogos de chá (figura 3), pratos, canecas etc. (CARVALHO, 2007).

Figura 3 - Louça usada pela Família Real Portuguesa



Fonte: Disponível em: <http://minhagula.com.br/loucas-e-pratarias-da-familia-real-brasileira-vaio-a-leilao-pela-internet/> Acesso em: 10, mai. 2020.

Segundo a ANFACER³ (Associação Nacional dos Fabricantes de Cerâmica para Revestimento, Louças Sanitárias e Congêneres), a substituição da matéria-prima utilizada antes para a fabricação dos utensílios, se deu por conta da facilidade de trabalhar com a cerâmica. Uma vez que, quando a argila em contato com a água atinge uma textura pastosa e possibilita a criação das formas das louças. Após a peça moldada, ela passa por um processo de secagem. Neste momento toda a água da argila evapora. Por fim, a peça é levada à queima em altas temperaturas, para atingir rigidez e poder ter sua superfície trabalhada.

Conforme Carvalho (2007), com o passar dos anos, e o avanço da tecnologia, os métodos de produção se tornaram mais ágeis, permitindo a produção em massa. Esse foi um dos principais fatores que fez com que o Brasil tivesse um crescimento no número de indústrias cerâmicas.

A indústria de louças e porcelana no Brasil cresceu ano após ano, e ainda cresce, acompanhando as tecnologias que veem surgindo. Estima-se que existem mais de 500 empresas no país que atuam neste setor, estando a maior parte concentrada na região Sul e Sudeste. Em nível mundial, são produzidas cerca de 10 milhões de peças por ano, e o Brasil representa 20% disso, produzindo até 2 milhões por ano (RUIZ, TANNO, CABRAL JUNIOR et al, 2011).

³Disponível em: <https://www.anfacer.org.br/>. Acesso em: 15/03/2020.

Dessa forma, observa-se que o design e todas as suas ramificações, em cada época que estiveram presentes carregaram consigo valores culturais que representavam culturas e a história de cada momento, e caminharam junto com a tendência de cada época.

3 DESIGN E ASPECTOS CULTURAIS

O termo design possui definições sob pontos de vista diferentes. No dicionário Michaelis⁴ é definido como conceito de qualquer produto de acordo com seu ponto de vista estético e sua funcionalidade. Pode-se concluir que design engloba projetos para a solução de problemas, uma vez que usa de suas ferramentas para transmitir e dar significados às coisas.

Segundo Vidal e Rodrigues (2015), dessa forma, pode-se definir design como um conjunto de conhecimentos e técnicas que tem a intenção de elaborar uma solução de um problema. O problema deve ser resolvido de forma lógica e racional, motivando a praticar uma ação e/ou aquisição de um produto ou serviço, como por exemplo, criar um jogo de louças temático, e que ele desperte no público colecionador o desejo pela aquisição.

Villas Boas (2009, p.21) corrobora com a definição do termo *design*:

O design gráfico, tal como conhecemos, é uma atividade expressamente comunicacional que nasce da necessidade de, num ambiente de massas, associar valores simbólicos a determinados bens, sejam estes concretos ou não. Para tal, lança mão de um instrumental simbólico que se expressa materialmente no plano da visualidade, de forma a veicular estes valores mediante a preservação deste mesmo caráter simbólico.

O design também pode ser considerado uma ferramenta cultural, bem como formador de cultura, uma vez que ele atribui valores emocionais e simbólicos aos produtos. Villas-Boas (2009) define design por uma atividade expressamente comunicacional que surge da necessidade da associação de valores simbólicos a determinados bens, sejam esses materiais ou imateriais. Dessa forma, também é uma manifestação que reflete a condição cultural na qual foi, e para a qual foi

⁴Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/>. Acesso em: 16/03/2020.

elaborado. Sendo assim, o design contribui para produzir, realimentar ou modificar essa condição cultural em questão.

Além disso, o design pode ser definido como uma atividade responsável pela criação, inovação, reinvenção de arte, fatos que irão compor a cultura material de determinado local, deve avaliar em seu processo de desenvolvimento os símbolos, informações e comportamentos da cultura no qual o produto estará inserido (PICHLER; MELLO, 2012).

Para o designer, torna-se quase impossível ignorar os aspectos culturais do meio no qual está inserido, pois, além de transmitir a sua referência cultural, deve moldar também a cultura de onde seu produto será utilizado. É necessário que cada produto, sob uma influência cultural, se destaque, uma vez que, atualmente, existem muitos produtos que se assemelham. Portanto, o designer deve medir impacto que irá causar às pessoas, e se seu produto terá características que realmente farão o público lembrar de onde o seu projeto vem, conforme a figura 4 (GUTIERREZ, 2011).

Figura 4 - Móvel inspirado e dedicado à cidade de Brasília



Fonte: Disponível em: <http://blogs.diariodonordeste.com.br/design/design/moveis-inspirados-em-brasilia/> Acesso em: 15, mai. 2020.

Para Stürmer (2010) a interação entre design e cultura é essencial para que os objetos produzidos estejam em sintonia com as necessidades e os desejos das pessoas que os utilizarão.

Villas-boas (2009) afirma que uma das razões para que os elementos culturais sejam uma ferramenta do design gráfico, é o fato de que o mesmo possui metodologias interdisciplinares e, como os estudos sobre cultura são conceituados como um universo de significados ligados à diversidade, essa junção pode render resultados mais satisfatórios.

[...]o design gráfico efetivamente produz *coisas*, produz objetos que se configuram como expressões culturais *altamente expressivas culturalmente*, pelo fato preciso de que articulam códigos simbólicos de modo exposto – ainda que essas *coisas*, esses *objetos*, não se convertam em mercadorias culturais (mas sim em mercadorias de outros âmbitos). O design gráfico, embora guarde sua especificidade fundamentalmente no nível projetual das soluções, e não na representação delas, resulta em soluções palpáveis, concretas, e não subjetivas e imateriais (VILLAS-BOAS, 2009, p. 40).

Para Krucken (2009) o design, quando aplicado a um território pode beneficiar produtores de um determinado espaço geográfico, movimentando a economia do lugar, e fazendo com que surjam oportunidades para empresas e produtores, bem como a junção de ambos. Isso quer dizer que as ações podem gerar capital territorial e social a longo prazo. O uso do território como objeto de estudo pode fazer com que surjam oportunidades que vão fazer as empresas e produtores se fortalecerem. Sendo assim produtos destinados a uma cultura ou região, tendem a ter um apelo emocional que o levará mais facilmente para a casa do público.

3.1 CULTURA E IDENTIDADE CULTURAL

Ao que se refere puramente à cultura, é definida por um conjunto de ações e características das quais o indivíduo herda de um determinado grupo no qual está inserido desde o nascimento. Essas características servem para que as pessoas se comuniquem umas com as outras de forma que se entendam dentro de uma sociedade. Portanto, cultura é tudo aquilo que dá sentido ao mundo que cerca um determinado grupo de indivíduos. Fatores como crenças, valores, idioma e costumes dentro da sociedade na qual se encontra o indivíduo, são essenciais para compor sua a cultura (FARIAS, 2012).

Cada povo possui características peculiares que os diferem dos demais, dessa forma, cada costume é responsável por compor a própria cultura de um determinado meio, o nome dado a essa singularidade é Identidade Cultural. Portanto, Farias (2012) afirma que tudo aquilo que é encontrado somente

naquela cultura, sejam suas gírias, sua culinária, sua religião etc. - são responsáveis por caracterizar a identidade de um povo.

Segundo Oliveira (2011) a identidade cultural pode estar também diretamente ligada ao conceito de tradição, pois ressalta atividades atemporais que são preservadas ano após ano. Sendo assim, por mais que uma sociedade se desenvolva, suas origens estarão presentes além do tempo.

Pichler e Mello (2012) afirmam que existem três tipos de cultura, e que há uma necessidade da compreensão de cada uma para a definição e execução de um projeto. São elas:

1. **Cultura erudita:** Também conhecida como alta cultura. Considera-se que tudo o que é produzido da elite para a elite esteja dentro da definição de cultura erudita. Um exemplo de alta cultura são as óperas, e concertos de música clássica.
2. **Cultura de massa:** Caracteriza-se pela expressão através de produtos culturais feitos para a produção em massa, buscando atingir grande parte da população, e fugindo dos limites entre as classes sociais.
3. **Cultura popular:** São todos os elementos culturais de um determinado local. Possui caráter espontâneo e legítimo, uma vez que dispensa estudos formais de como produzir cultura.

Entender o que cada um desses conceitos significa é crucial para o conhecimento da construção de uma identidade regional. Essa, por sua vez, é caracterizada por todas as manifestações socioculturais seja erudita, em massa ou popular encontradas em uma região, entrelaçadas em uma mesma cultura. Pichler e Mello (2012, p.2) acrescentam:

A cultura regional, portanto, é a união de manifestações culturais das diversas classes que compõem uma determinada região. Tanto as criações da alta cultura, como as da cultura popular e de massa, relacionam-se criando e modificando a cultura local.

Dessa forma, observa-se que o Brasil é rico em culturas, que se diferem em cada região por conta dos diferentes povos que as colonizaram. Cada uma possui seus costumes e características que compõem a identidade de cada lugar. Para Pichler e Mello (2012) existe uma necessidade do resgate cultural regional, e,

o design, pode ser uma atividade responsável por criar, inventar e inovar, pode compor a cultura de um local, de forma material e imaterial, através da produção de conteúdo, produtos e serviços com apelo simbólico.

Portanto, o design enquanto disseminador de cultura, apropria-se da cultura regional para a criação de projetos que irão de fato se identificar com a região. Sendo assim, para melhor aprofundamento no tema, a seguir serão apresentados estudos sobre a região do Contestado, e a história da Guerra do Contestado.

4 METODOLOGIA

Para execução de projetos faz-se necessário a utilização de uma metodologia, que segundo Lobach (2000) norteará o projeto, pois ela encontrará o maior número de informações sobre devido tema, e documentará todos os passos que foram necessários para solucionar o problema.

Para a execução deste projeto, se aplicará a metodologia “Superfícies de um Lugar,” de Iara Aguiar Mol (2018), que consiste em 7 etapas que conduzem a transposição de elementos de valores culturais de determinado território para a superfície cerâmica. O passo a passo foi formulado pela autora de forma didática, sintetizando quais são as etapas (figura 5) e ferramentas a serem utilizadas durante a aplicação da metodologia.

Figura 5 - Metodologia Superfícies de um Lugar



Fonte: MOL(2018)

Como mencionado, a metodologia “Superfícies de um Lugar” possui 7 etapas que norteiam um projeto cerâmico que envolve a transposição de elementos culturais para a superfície cerâmica. Essas etapas serão aprofundadas a seguir.

4.1 PRÉ-PESQUISA

De acordo com Mol (2018), a etapa inicial é a Pré-pesquisa, que se baseia na determinação do objeto cultural e na coleta de informações sobre o tema escolhido. O objeto de estudo desta pesquisa não se trata de uma determinada

cultura, e sim de um fato histórico cultural de grande importância para o estado de Santa Catarina: A Guerra do Contestado.

Para historiadores como Serpa (1999) a guerra ocorreu por múltiplos fatores, mas se destaca a disputa pelos limites de terra entre os estados de Paraná e Santa Catarina. O episódio também ficou marcado pelo surgimento de monges, em épocas diferentes que pregavam ensinamentos religiosos para conforto dos camponeses, e por um final sangrento. Este evento teve fim no ano de 1916 com o acordo de limites entre os dois estados. A Guerra do Contestado será abordada em seus três principais fatores: a disputa de terras, a fé dos camponeses, e seu trágico fim.

4.1.1 Guerra do Contestado

O Contestado foi um movimento social que ocorreu entre 1912 e 1916 na região do oeste de Santa Catarina e sul do Paraná, onde as terras em questão eram disputadas judicialmente. Este movimento envolveu sertanejos, moradores da região contestada, e o exército republicano, tendo como resultado uma guerra sangrenta intitulada por Guerra do Contestado (TONON, 2008).

Muito antes do início dos conflitos propriamente ditos da Guerra do Contestado, já se discutiam a quem pertencia o território de mais de 20 mil quilômetros, repleto de florestas de araucárias e erva mate, que se localizava no oeste de Santa Catarina e Paraná (MACIEL, 2017).

Por volta de 1900 projetava-se uma linha férrea que ligaria os estados de São Paulo e Rio Grande do Sul. A empresa responsável pela construção era *Brazil Railway Company*, pertencente a Percival Farquhar. Embora a região já fosse habitada por camponeses, a empresa ganhou 15 quilômetros de cada lado da linha férrea para a extração da madeira, feita por outra empresa de Farquhar, *Southern Brazil Lumber & Colonization Company*. Cerca de 8000 camponeses foram contratados para trabalharem na construção da ferrovia, mas em 1906 as obras foram suspensas, deixando camponeses na miséria, o que lhes gerou revolta pela perda de suas terras. Este cenário estava pronto para a eclosão de um

conflito. Após o surgimento de um religioso, os combates começaram (OLIVEIRA, 2006).

Voltando na história, em 1850, viveu um monge chamado João Maria, um curandeiro que pregava mensagens de fé para os camponeses que habitavam as terras contestadas. O monge faleceu em 1880. (TONON, 2008).

Segundo Tonon (2008), em 1911, uma nova figura mística surge na região, seu nome era Miguel Lucena Boaventura, mas, se autodenominava como monge José Maria fazendo com que as pessoas acreditassem que fosse uma reencarnação do monge anterior, juntando uma grande quantidade de seguidores. Diante da miséria vivida pelos sertanejos, o monge passou a descobrir fontes de água intituladas de fontes santas. José Maria passou a chamar esses lugares de Quadrados Santos, dos quais ele cercava, colocava uma cruz em cada extremidade e no meio, e este lugar passava a ser conhecido como um lugar santificado. O monge também pregava que o fim do mundo se aproximava, que a monarquia retornaria e que as pessoas que o seguissem seriam salvas.

Neste momento, os camponeses, juntamente com José Maria andavam em um grande grupo. Isso acabou despertando medo nos coronéis que eram donos das florestas de araucária e erva mate. Eles imaginavam que uma revolta estava para acontecer, sendo assim, convocaram o exército, dando início a uma trágica e sangrenta guerra (ESPIG, 2008).

Com o rápido crescimento do número de rebeldes, o governo passou a se preocupar com a chance de uma grande revolta, enviando para o local militares para reprimir os camponeses. Vendo toda a situação, e sabendo que desses conflitos poderia sair a decisão de qual estado ficaria com as terras, os governos de Santa Catarina e Paraná também enviaram tropas para a região contestada, unindo-se ao Exército Brasileiro na repreensão dos rebeldes. Este primeiro conflito registrado ocorreu em 1912, resultando na morte de centenas de camponeses, inclusive na morte do monge José Maria, fazendo com que seus seguidores criassem ainda mais o desejo pela luta (KAISER, 2014).

Após a morte de José Maria, por volta de 1914 estavam aos comandos de Maria Rosa mais de 20 mil camponeses. Tentou-se uma negociação da saída pacífica dos camponeses das terras que antes eram suas, mas a República não obteve sucesso. Deu-se o início de um novo conflito, no qual o exército pela primeira vez utilizava aviões para uso militar, para saber onde se escondiam os sertanejos.

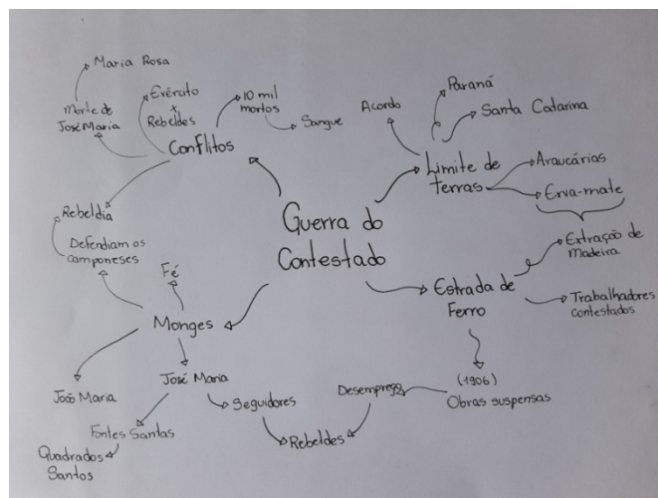
Foram mais de 9 mil militares armados. Em agosto de 1916, após muitos conflitos, mais de 10 mil camponeses mortos, dos quais o exército não poupou, inclusive, mulheres e crianças, e cerca de 8 mil casas incendiadas, a guerra teve seu fim (ESPIG, 2008).

Com o fim dos sangrentos conflitos entre as tropas militares e os camponeses, os governadores Affonso Camargo, do Paraná, e Felipe Schmidt, de Santa Catarina, assinaram em 1917 o acordo dos limites de terras entre os dois estados, divididos em 28 mil km² para Santa Catarina e 20 mil km² para o Paraná. Esses limites são mantidos até hoje (KAISER, 2014).

4.2 IMERSÃO I

A segunda etapa é o momento de aprofundamento no tema, no qual as informações coletadas na Pré-Pesquisa são estudadas de forma detalhada e selecionadas. Nesta etapa, faz-se necessário o uso de algumas ferramentas como mapa mental (figura 6) e painel de imagens para a escolha das informações chave para a execução do projeto (MOL, 2018).

Figura 6 – Mapa Mental sobre a Guerra do Contestado



Fonte: Da pesquisadora (2020)

Com a elaboração do mapa mental pode-se definir 3 principais fatores que marcaram a Guerra do Contestado: a disputa das terras por Santa Catarina e Paraná e a construção da linha férrea; a passagem dos monges pela região; e os conflitos sangrentos. Dessa forma, elencou-se os três temas a serem trabalhados: terra, fé e sangue.

Para obter referências visuais, foram encontradas e organizadas em painéis, imagens (figura 7) que correspondem a cada um dos temas escolhidos. Como muitas das imagens são fotos antigas em preto e branco, não foi possível elencar através delas as cores que seriam usadas, portanto, dos painéis serão tirados apenas elementos que serão usados na etapa de criação.

Figura 7 - Painéis de Referência Visual – Terra, Fé e Sangue



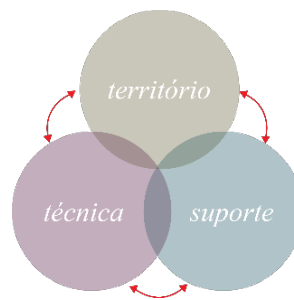
Fonte: Da pesquisadora (2020)

No decorrer das etapas anteriores, como antes mencionado, as palavras terra, fé e sangue foram as que mais caracterizaram a história da Guerra do Contestado. Dentro desses subtemas, foram definidos, a partir dos painéis de referência visual, os elementos que seriam transpostos para a louça sendo os que mais se destacam para o projeto: as araucárias e os trilhos da linha férrea; os quadrados santos e os monges, líderes dos rebeldes; e por fim o sangue de todos os camponeses que morreram nos conflitos.

4.3 SELEÇÃO

A etapa que segue a metodologia é a Seleção que, segundo Mol (2018) consiste na escolha do suporte, das técnicas, e do território, que nesse caso corresponde ao contexto cultural, no qual todos os elementos devem estar relacionados, conforme a tríade apresentada na figura 8.

Figura 8 - Tríade Metodologia Superfícies de Um Lugar



Fonte: MOL(2018)

Segundo Mol (2018) a tríade consiste em definir qual material e técnica será utilizada no projeto. Neste caso, a superfície será trabalhada através da louça cerâmica, sendo jogos de chá. Como o objeto de estudo é um fato histórico-cultural ocorrido no século passado, a pesquisadora optou por desenvolver uma superfície cerâmica, pois era comumente utilizada naquele período.

4.4 IMERSÃO II

De acordo com Mol (2018), nesta etapa são realizados estudos sobre o suporte que receberá a superfície. Como já pré-definido anteriormente, de acordo com o que era utilizado durante o período da guerra, a louça cerâmica será o suporte que terá sua superfície desenvolvida.

As cerâmicas que serão criadas também serão inspiradas nas louças antigas e, para isso, desenvolveu-se um novo painel de referência visual com peças cerâmicas que eram fabricadas por volta dos anos 1916 (figura 9). Nesta etapa, Mol (2018) indica que sejam também analisados quais são os meios de produção ou fabricação utilizados no contexto pesquisado.

Figura 9 – Painel de Referência Visual - Louça



Fonte: Da pesquisadora (2020)

Segundo a ABCERAM ⁵(Associação Brasileira de Cerâmica), todos os processos cerâmicos se assemelham ou são iguais, exceto o vidro. Esses processos se dividem em 4 etapas: preparação da matéria-prima e da massa; formação das peças; tratamento térmico; e acabamento.

Preparação da Matéria-prima e da Massa - Após a extração da argila, o material deve ser moído e separado das impurezas, e posteriormente é feita a junção da argila com água e outros aditivos.

Formação das Peças - Consiste em processos de manuseio para a modelagem das peças, tais como colagem, prensagem, extrusão e torneamento.

Tratamento térmico - Após a peça moldada, ela passa pelo processo de secagem para eliminar todo resíduo de água. Depois disso a cerâmica é

⁵ Disponível em: <https://abceram.org.br/processo-de-fabricacao/> Acesso em: 11/05/2020

levada a queima, na qual é exposta a altas temperaturas de 800C° à 1700C° para atingir rigidez.

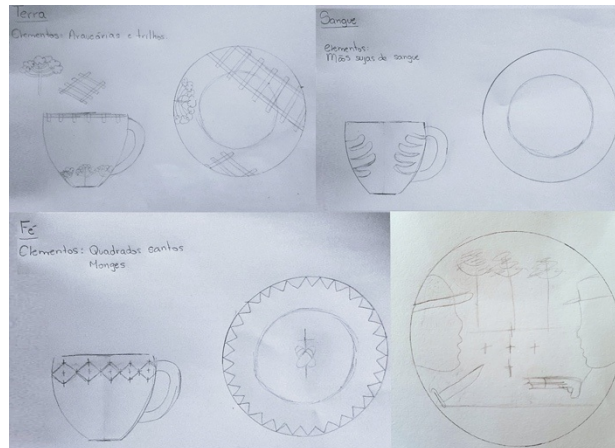
Acabamento – A última etapa se dá pela esmaltação e decoração da cerâmica. Nessa etapa, a peça pode receber uma camada de algum tipo de esmalte, que posteriormente lhe dará um aspecto brilhoso. E também, a louça pode ser decorada por meio de métodos como serigrafia, decalcomania, pincel e outros. No caso das tintas, devem ser tintas específicas para cerâmica, que adquirem suas características finais após a queima das peças.

As etapas de tratamento e queima da cerâmica não serão executadas nesse projeto, uma vez que o mesmo visa apenas o desenvolvimento da superfície que será aplicada à cerâmica.

4.5 GERAÇÃO

A etapa de geração é onde se dá início a criação das padronagens ou grafismos que serão transferidas às superfícies. Mol (2018) indica para esta etapa softwares de criação, ilustração, entre outras ferramentas. Dadas as indicações, iniciaram-se os *raffs* feitos a mão, e de acordo com os subtemas pré-definidos na etapa Imersão I: Terra, Fé e Sangue, e também desenhos que abrangesse toda a guerra em uma louça só. Inicialmente, buscou-se criar desenhos que representariam os temas e organizá-los dentro da louça (figura 10). Nesta etapa, serão aplicados os conhecimentos e técnicas de design de superfície vistos anteriormente.

Figura 10 – Raffa



Fonte: Da pesquisadora (2020)

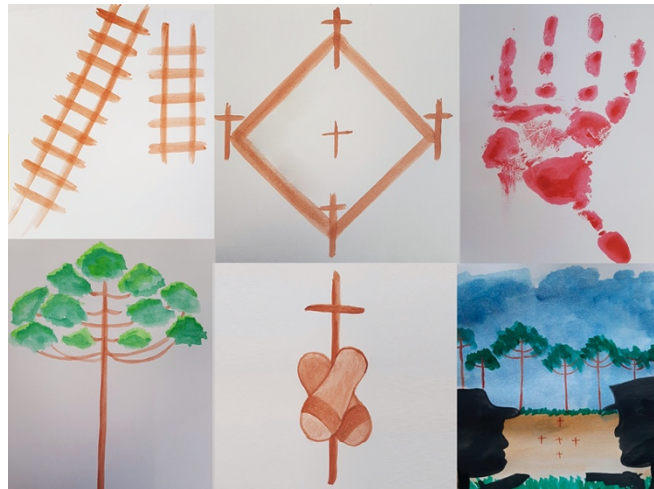
Posteriormente, os desenhos desenvolvidos foram refinados e individualmente coloridos com tinta aquarela usando pincéis e também apenas as mãos como carimbo (figura 11), para que lembrassem um trabalho artesanal (figura 12). Como as referências visuais são imagens da época, as cores utilizadas foram escolhidas conforme as imagens que seriam transpostas.

Figura 11 – Processo criativo



Fonte: Da pesquisadora (2020)

Figura 12 – Desenhos aquarela



Fonte: Da pesquisadora (2020)

Conforme a figura acima, os itens designados para representar o tema Terra foram as araucárias, que era a principal vegetação das terras contestadas, e a linha férrea, que foi o principal evento que fez eclodir uma guerra. O tema Fé segue sendo representado pelas fontes santas, ou quadrados santos, e pelos chinelos que eram usados pelos monges e camponeses. As mãos representam as mãos dos militares, sujas de sangue pelas mais de 10 mil mortes. Por fim, todos os termos foram unidos em uma única superfície, tendo dentro da coleção uma peça conceitual.

4.6 APLICAÇÃO

Para que seja possível sua reprodução, as imagens foram tratadas utilizando um software de edição de imagens. Após finalizados, os desenhos foram novamente organizados dentro das louças através de *mockups*⁶ que possibilitam a visualização de como será o produto finalizado (figura 13).

⁶Representações digital de objetos e produtos para demonstração

Figura 13 – Superfície finalizada



Fonte: Da pesquisadora (2020)

As peças finalizadas não puderam ser prototipadas por conta do curto tempo e difícil acesso a matéria prima, bem como os meios de produção utilizados para cerâmica.

4.7 FINALIZAÇÃO

Segundo Mol (2018) a última etapa consiste em documentar em um dossiê todas as etapas da elaboração da superfície, e indica que o projeto final esteja condizente com o conceito trabalhado no decorrer do processo.

Nesse caso, o presente artigo serve como documento submetido na sétima etapa, pois apresenta o estudo realizado e todas as etapas detalhadas, bem como o processo criativo realizado para a criação do jogo de louças sobre a Guerra do Contestado.

5 CONCLUSÕES

A Guerra do Contestado foi um trágico, porém, importante momento vivenciado por catarinenses nos anos de 1912 a 1916. Sendo esse um marco para a história de Santa Catarina, existia uma necessidade de disseminar esse acontecimento, e isso foi feito por meio do design de superfície.

Para nortear o projeto, foram estabelecidos alguns objetivos. O primeiro deles visava mostrar o papel do design de superfície na valorização da cultura, apresentado neste trabalho com base nos estudos de autores como Villas Boas, e Pichler e Mello. O segundo objetivo era sintetizar um estudo sobre a Guerra do Contestado, abordado na metodologia para que o leitor conheça a história da guerra e encontre na louça elementos que a remetem. E, por fim, desenvolver uma coleção de louças através do design de superfície, que foi criada com o auxílio da metodologia “Superfícies de um Lugar” de Mol (2018).

A pesquisa tinha como pergunta problema: Como o design de superfície pode contribuir com a valorização histórico-cultural de uma determinada região, localização ou território? Os estudos realizados para este projeto comprovam que o design é disseminador de cultura, possuindo suas diversas áreas de atuação, o que o possibilita agregar valores histórico-culturais de diferentes formas. Este projeto fundamentou-se com base no design de superfície, e apresentou como resultado um produto cultural que conta uma história vivida por um povo, através de uma louça cerâmica.

Como mencionado, a metodologia “Superfícies de um Lugar” de Mol (2018) foi fundamental para a elaboração da louça, uma vez que suas etapas apresentam um passo a passo que auxilia e facilita a escolha de elementos para o desenvolvimento da cerâmica.

No decorrer da pesquisa surgiram dificuldades na busca de referências visuais, pois as fotografias da época eram em preto e branco, e o restante eram obras de arte. Sendo assim, houve a necessidade de usar cores baseadas no real, o verde para as árvores, o marrom para a madeira e o vermelho para o sangue.

Este projeto vem a contribuir com a academia, mostrando que o design de superfície quando aplicado a uma cultura, ou a um contexto histórico pode gerar resultados conceituais e valiosos. Dessa forma, pode-se concluir que os elementos característicos da Guerra do Contestado estavam presentes, o que faz da louça criada um produto que pode representar a história de Santa Catarina.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Fábio. **Os Primórdios da Indústria de Louças no Brasil**. Disponível em: <http://www.porcelanabrasil.com.br/p-22.htm>. Acesso em: 20 Abr. 2020.

ESPIG, Márcia Janet. **Personagens do Contestado: Os Turmeiros da Estrada de Ferro São Paulo – Rio Grande (1908-1915)**. Porto Alegre. 2008, 434 p. Disponível em <https://cpdoc.fgv.br/sites/default/files/imagens/dossies/contestado/trabalhos/ESPIGMarciaJanete.pdf>. Acesso em: 25 Abr. 2020.

FREITAS, Renata O. Teixeira. **Design de superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação**. São Paulo: Blucher, 2011.

GORINI, Ana P. Fontenelle; CORREA, Abidack R. **Cerâmica para Revestimentos**. BNDES Setorial, Rio de Janeiro, n. 10, 1999, 252 p. <https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/bnset/set1005.pdf>. Acesso em: 22 Set. 2019.

GUTIERREZ, Maria J. R. **Design e Herança Cultural: “pensar local” para “agir global”**. 2011. Dissertação (Mestrado em Design de Produto), Universidade Técnica de Lisboa, Lisboa, 2011.

KAISER, J. **Santa Catarina em Síntese**. Editora Letras Brasileiras – 2.ed. – Florianópolis: Letras Brasileiras, 2014. 144p

KRUCKEN, Lia. **Design e Território: valorização de identidades e produtos locais**. São Paulo: Studio Nobel, 2009.

LÖBACH, Bernd. **Design industrial: base para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MACIEL, Marcelo Johny; "MARIA ROSA: FOME, FÉ E RESISTÊNCIA", p. 107-112 . In: **Anais do VIII Semana de Ciências Sociais UNIFESP - Educação com o Recorte de Combate às Opressões [=Blucher Social Science Proceedings, v.2, n.1]**.. São Paulo: Blucher, 2016.

MOL, Iara Aguiar; LANA, Sebastiana Luiza Bragança. Design de Superfície: proposição de método de ensino a partir de valores culturais brasileiros. 2018. 9 p. Artigo (Mestrado em Design) - **ModaPalavra e-periódico**. Florianópolis, 2018. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/10369>>. Acesso em: 20 Abr. 2020.

OLIVEIRA, Susan Aparecida de. **Guerra do Contestado: mimesis e políticas da memória**. UFSC- Ilha de Santa Catarina, (2006, 236 p.). Disponível em: <https://cpdoc.fgv.br/sites/default/files/imagens/dossies/contestado/trabalhos/OLIVEIRASusan.pdf>_Acesso em: 19 Abr.2020.

PICHLER, Rosimeri Franck; MELLO, Carolina Luva de. **O design e a valorização da identidade local**. Dissertação (Mestrado) - Curso de Design e Tecnologia, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2012, 9 p. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5440181>>. Acesso em: 22 set. 2019.

RÜTHSCHILLING, Evelise A. **Design de superfície**. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008.

RUIZ, TANNON, CABRAL JUNIOR et al. **A Indústria de Louça e Porcelana de Mesa no Brasil**. Cerâmica Industrial, 2011, p. 29-34.

SERPA, Élio. **A guerra do contestado (1912-1916)**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 1999. 75 p.

STÜRMER, Patrícia Gabert dos Santos. **Materiais naturais: Design e Tecnologia no desenvolvimento de jóias inspiradas na cultura gaúcha.** Dissertação (Mestrado) - Curso de Mestrado Acadêmico em Design, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010, 161 p. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/28806>>. Acesso em: 22 set. 2019.

TONON, Eloy. **Os monges do contestado: Permanências históricas de longa duração das predições e rituais no imaginário coletivo.** Centro de Estudos Gerais – Niterói (2008, 244 p.) Disponível em: https://www.historia.uff.br/stricto/teses/Tese-2008_TONON_Eloy-S.pdf Acesso em: 19/04/2020. Acesso em: 25 Abr. 2020.

VIDAL, Daniele Mialha; RODRIGUES, Isabela Ribeiro. **Arte e Design: A Tênu Divisão de uma Interdisciplinaridade.** 2015. 17 f. Tese (Doutorado) - Curso de Pós-graduação em Gestão, Design e Marketing, IFF Instituto Federal Fluminense, Campos dos Goytacazes, 2015. Disponível em: <file:///C:/Users/Faculdade/Downloads/Arte e Design>. Acesso em 25 Abr. 2020.

VILLAS-BOAS, André. **Identidade e Cultura.** Teresópolis: 2AB, 2009.