



---

## DESIGN DE SUPERFÍCIE COMO AGENTE ESTÉTICO SIMBÓLICO: UM *PICCOLO RICORDO* DA VIDA DE MÁRIO MORO

Anna Gracia Fontana Gava<sup>1</sup>

Solange Silverio Bianchini<sup>2</sup>

**Resumo:** A imigração dos italianos para o Brasil contribuiu para a mescla entre a cultura italiana e brasileira, gerando uma identidade com aprendizados e tradições que são preservados nas memórias e nos costumes dos seus descendentes. Este trabalho tem como objetivo representar uma parte das memórias da vida do descendente de imigrantes italianos Mário Moro, através do design de superfície, representando o contexto histórico cultural de Nova Veneza. Compreende-se ser importante este trabalho, pois retrata uma parte da história de um morador dessa cidade, que obteve contato com os imigrantes italianos e que possui uma trajetória experiente no decorrer da história de Nova Veneza. A metodologia pode ser caracterizada como aplicada e exploratória com abordagem qualitativa para realizar uma entrevista com Mário Moro e adquirir informações sobre o tema e com procedimento técnico baseado em pesquisa bibliográfica e pesquisa experimental, sendo utilizada a estratégia proposta por Iara Aguiar Mol (2018), através da metodologia projetual chamada Superfícies de um Lugar, com o objetivo de desenvolver uma coleção de louças sobre a vida de Mário Moro. Através dos resultados obtidos com as pesquisas, foi possível compreender sobre a história da vida de Mário Moro, relacionando com o contexto cultural da imigração de italianos e definir 5 temas com mais destaque para a aplicação, são eles: gastronomia, religião, trabalho, infância e cultura italiana. Neste sentido, com base nas informações foi possível produzir uma coleção de louças que representassem uma parte da história da vida de Mário Moro.

**Palavras chave:** Cultura. Superfície cerâmica. Nova Veneza. Mário Moro.

### 1 INTRODUÇÃO

A imigração dos italianos para o Brasil foi mais intensa entre os anos 1880 e 1930. Nesse período uma das cidades que recebeu parte desses imigrantes foi Nova Veneza/SC, considerada referência na preservação da essência cultural deixada como herança por seus pioneiros. Entre o período de 1891 a 1897 entraram na Colônia Nova Veneza, cerca de 2.869 imigrantes italianos, que passaram a construir suas vidas nesse pedaço de terra e ao longo da história marcaram a memória de seus descendentes (BORTOLOTTI, 1992).

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Design do Centro Universitário UniSATC no semestre letivo 2023/2.

<sup>2</sup> Professora Especialista do Centro Universitário UniSATC.



O tema deste projeto diz respeito à valorização e preservação das memórias deixadas pelos imigrantes, com base nas lembranças da vida do morador Mário Moro de Nova Veneza/SC, que é descendente de imigrantes italianos. Mário, com seus 90 anos de idade, é uma figura notável na comunidade, sendo considerado uma pessoa com uma rica experiência de vida. Ao longo da sua vida, ele testemunhou e participou de muitas fases importantes da história da cidade, tornando-se um guardião das memórias locais e um representante da cultura e tradições do lugar. Sua escolha como um exemplo vivo da cidade, se deve não apenas a sua longevidade, mas também a sua capacidade de transmitir sabedoria, valores e histórias que enriquecem a identidade da comunidade. Este artigo busca responder à pergunta problema: Como o Design pode contribuir para representação de uma parte das memórias da vida do descendente de italianos Mário Moro através de uma superfície de louças? Para alcançar a resposta da pergunta problema o objetivo geral será representar uma parte das memórias de vida do descendente de imigrantes italianos, Mário Moro através do design de superfície, representando o contexto histórico cultural de Nova Veneza. Os objetivos específicos são 1) compreender sobre o design de superfície e seus processos de impressão, 2) estudar sobre como o design de superfície pode ajudar na representação histórica e cultural e 3) realizar a aplicação das memórias de Mário Moro através de uma superfície.

Para tal objetivo, o design será utilizado para representar essa temática a partir do conceito do design reflexivo, que tem como foco retratar a mensagem, a cultura, os significados e as lembranças. Considerando que na vida humana os objetos são muito mais do que apenas objetos, pois tem a função de representar o sentimento de orgulho e possuem significados para as pessoas, gerando uma ligação através das suas lembranças e memórias (NORMAN, 2008).

Desta forma, o segmento do design escolhido para retratar esses conceitos foi o design de superfície que é utilizado como um meio de representação simbólica desde as pinturas das cavernas, onde eram representadas as figuras de caçadas. Nessas representações encontrava-se a repetição de traços e figuras, para estabelecer uma ligação e talvez uma narrativa, gerando um ritmo visual que passou a ser chamado de decoração e evoluiu para o design de superfície. As civilizações antigas desenvolveram o gosto pela decoração das superfícies e é possível



encontrar as manifestações decorativas das principais civilizações humanas nos artefatos e utensílios, nas cerâmicas, mosaicos, azulejos, entre outras superfícies (RÜTHSCHILLING, 2008). Com isso compreende-se que o design de superfície é uma ferramenta adequada para representar uma parte das memórias de vida do descendente Mário Moro.

Essa pesquisa é de natureza aplicada, tendo como objetivo gerar conhecimento para aplicar e solucionar o problema (PRODANOV; FREITAS, 2013). A abordagem é qualitativa, pois haverá uma pesquisa com entrevista para obter os conhecimentos necessários acerca do tema. É reconhecido como pesquisa bibliográfica, pois esse estudo é desenvolvido a partir de documentos já publicados. Ademais é identificado como pesquisa experimental, pois é determinado um objeto de estudo, que será diretamente manipulado para selecionar as variáveis que têm capacidade de influenciá-lo (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Desse modo, esse artigo visa preservar uma parte das memórias da vida de Mário Moro, um homem que cresceu em Nova Veneza e personifica a cultura da cidade. Isso é feito com o propósito de criar um registro significativo da sua história e contribuição para a comunidade. A importância desse registro para sociedade está relacionada ao sentimento de orgulho e pertencimento de uma cultura, visto que esse aprendizado resulta em um fortalecimento da união familiar, social e cultural que corresponde a uma preservação da história na memória de todas as gerações. De forma pessoal, essa pesquisa proporcionará um conhecimento mais aprofundado sobre a história e cultura de Nova Veneza, sobre o design, em particular o design de superfície, como uma forma de representação cultural e de aprofundamento no conhecimento da superfície cerâmica.

## **2 DESIGN DE SUPERFÍCIE**

Historicamente as superfícies sempre contribuíram com a necessidade do homem de se expressar simbolicamente. A representação através das paredes das cavernas proporcionou uma compreensão mais assertiva da história dos antepassados. Ademais encontrava-se já ali, uma repetição dos traços e figuras, como uma forma de estabelecer uma ligação. A tendência à repetição, gerava um



ritmo visual, que mais tarde passou a ser chamado de decoração, evoluindo para o design de superfície (MANZINI, 1993 apud RÜTHSCHILLING, 2008).

No Brasil o termo design de superfície foi introduzido por Renata Rubim, designer gaúcha, no final da década de 80 após um período de estudos na *Rhode Island School of Design – RISD*, onde pode estabelecer um contato com esse pensamento (RÜTHSCHILLING, 2008).

Segundo Rüttschilling, (2008), na década de 1980, no Rio Grande do Sul, com a aproximação de Renata Rubim e Evelise Rüttschilling, a primeira no meio de atuação profissional e a segunda com ênfase nos meios acadêmicos e científicos, ocorreu a adoção e divulgação do termo design de superfície que diferentemente do *SDA - Surface Design Association* com foco único no campo de atuação têxtil, no Brasil o termo passa a explorar um amplo campo de atuação. Logo essa parceria estabelece a perspectiva de que:

Antes de ser apenas uma tradução de expressão utilizada pela SDA, de comum acordo foi apropriada e transformada, no sentido de expansão do campo de atuação, aqui estendido a todas as superfícies, de quaisquer matérias, concretas e virtuais. (RÜTHSCHILLING, 2008, p.13)

O design de superfície é uma especialidade do design, caracterizado como um design de interfaces, que aparece na pele do produto e projeta texturas bidimensionais e tridimensionais (FREITAS, 2018). Para Rüttschilling, (2008), pode-se pensar o design de superfície além da parte externa dos objetos, visto que esse já contém sustentação própria e com isso passa a assumir não mais apenas um papel de aplicação, mas também em algumas situações constitui o objeto. Na visão de Rubim, (2010), o design de superfície pode ser retratado em diversas formas, basta a compreensão de que qualquer objeto pode conter uma superfície. Para projetar uma superfície também é importante aprender como deve ser criado e projetado um desenho. Isso porque mesmo que o desenho seja simples, ele pode tornar-se uma composição relevante para aplicação.

De acordo com Rüttschilling, (2008), para o desenvolvimento da composição visual o design de superfície utiliza elementos visuais, que podem ser táteis ou não, vinculados aos princípios de ritmo, unidade e variedade. Os elementos visuais podem ser usados de maneiras diferentes dentro da composição, em alguns

casos o elemento pode ser claro e em outros inexistentes. Em relação à sintaxe do visual do design de superfícies podem ser citados:

**1) Figuras ou motivos:** são as formas ou conjuntos não-interrompidos, considerados em primeiro plano, possuem tensão e contam com uma alteração visual entre a figura e o fundo. Além disso, são repetidos na composição, com algumas alterações na forma, tamanho e posição.

**2) Elementos de preenchimento:** refere-se a textura, grafismos e outras formas de preenchimento são responsáveis pela ligação visual e tátil dos elementos. De forma geral configura-se como um tratamento de fundo.

**3) Elementos de ritmo:** são elementos que apresentam uma força visual, destacando-se dos outros. Essa força é gerada a partir da configuração, posição, cor, entre outras características dos elementos. Os elementos do ritmo servem para o tratamento visual da superfície e geram o sentido de continuidade (propagação do efeito) e contiguidade (harmonia visual na vizinhança dos módulos) na superfície.

Ademais, segundo Rüttschilling (2008), o design de superfície trabalha com o sucesso do projeto a partir da construção do módulo e dos sistemas de repetição. Para atingir o objetivo do desenvolvimento do projeto trabalha-se com o uso de elementos como:

**Módulo:** representado na figura 1 é a unidade da padronagem, ou seja, a menor área que inclui os motivos ou elementos visuais. Logo a composição depende da organização dos elementos ou motivos dentro do módulo.

Figura 1: Representação do Módulo.



Fonte: Adaptado Rüttschilling (2008)

**Encaixe:** busca o encontro das formas entre os módulos para formar o desenho. Para isso utiliza os princípios de continuidade e contiguidade, o primeiro

trabalha com a ideia de sequência ordenada e o segundo com a ideia de harmonia visual, preocupando com a vizinhança dos módulos para criar um padrão.

**Repetição:** representado na figura 2 também conhecido como *rapport* em francês é a disposição dos módulos considerando o comprimento e a largura, de modo contínuo para formar o padrão. Nesse elemento trabalha-se através dos sistemas de repetição que servem para determinar a forma pela qual o módulo vai se repetir constantemente.

Figura 2: Representação do sistema de repetição.



Fonte: Adaptado Rüttschilling (2008)

**Sistemas alinhados:** representado na figura 3 mantêm o alinhamento das células, logo não ocorre deslocamento da origem. Nesse sistema pode haver variação da posição do desenho dentro do módulo, como translação, rotação ou reflexo no desenho.

Figura 3: Representação do sistema alinhado.



Fonte: Adaptado Rüttschilling (2008)

**Sistemas não alinhados:** representado na figura 4 permite o deslocamento das células, logo pode ocorrer o deslocamento da origem. Além disso, também pode utilizar as operações de translação, rotação e reflexão.

Figura 4: Representação do sistema não alinhado.



Fonte: Adaptado Rüttschilling (2008)

**Sistemas progressivos:** trabalham os efeitos de dilatação e contração dos módulos.

**Composições sem encaixe:** permite uma composição dominada pelo designer, podendo optar pela ausência e recorrência dos elementos.

Logo, observa-se que os fundamentos do design de superfície são muito importantes para a criação dos projetos da área, visto que servem como um norteador para os designers na criação das superfícies com composições relevantes que agregam ainda mais valor ao produto.

Portanto, compreende-se que o design de superfície, com base em seus conceitos e técnicas para criação, pode auxiliar esse projeto para a construção das representações sobre a vida de Mário Moro, contribuindo para o registro das memórias de uma história de vida.

## 2.1 A CERÂMICA

A cerâmica é a indústria mais antiga que se tem conhecimento (CARVALHO, 2007). De acordo com Júnior, (2017), é encontrada em quase todas as civilizações da antiguidade e surge para sanar algumas necessidades do homem, como o armazenamento de água e sementes. Isso ocorre porque a cerâmica contém uma boa resistência e proporciona um manuseio prático, sendo assim, uma ótima alternativa para auxiliar nessa demanda, que segundo Carvalho, (2007),



anteriormente era ocupada pela pedra, madeira e vasilhas de frutos e cascas, mas, que por sua vez não eram tão eficientes.

No que diz respeito à porcelana, sua fabricação veio a ser possível com a descoberta de um pó branco, formado pelo silicato hidratado de alumínio (*Calium*), pelos chineses. Essa técnica possibilitou a sofisticação das peças, que depois vieram a ganhar contornos mais profissionais na Europa, no período da Idade Média com o intercâmbio entre ceramistas (JÚNIOR, 2017).

No Brasil, há 5.000 anos atrás, a cerâmica começou a ser utilizada pelos indígenas, mas sofreu mudanças com a chegada das olarias. A produção de olarias era liderada pelos portugueses, sendo uma indústria muito efetiva por conta da sua escala de produção e continuidade de fornecimento. A indústria de olaria fabricava materiais como: tijolos, telhas, tubos e sifões de esgoto, em alguns estados da região, entre eles Santa Catarina (ANFACER, 2023).

A produção de louça cerâmica no Brasil inicia com a chegada da Família real, com a produção de canecas, pratos, sopeiras, garrafas, entre outros produtos que despertaram o aperfeiçoamento da qualidade técnica dessas mercadorias (CARVALHO, 2007).

Com o surgimento do interesse na produção desses produtos, em Minas Gerais ocorre a descoberta de uma argila que contém o *caulim* de boa qualidade e com isso muitas indústrias de louça artesanal começam a surgir no país. Em meio a esses importantes feitos em 1893 chega o que vem a ser a fábrica mais importante desse período, no que diz respeito à louças cerâmicas, a então chamada de A Cerâmica Nacional, que tinha como objetivo aperfeiçoar a parte técnica da produção de louças (CARVALHO, 2007).

Atualmente a indústria de porcelana e louça de mesa no Brasil conta com 500 empresas, espalhadas pelas regiões do Sul e Sudeste do país que produzem aproximadamente 200 milhões de peças no ano. Os produtos de louça são usados nas residências e nos restaurantes, com ênfase para o uso de *tableware* e *dinnerware* para o uso residencial (RUIZ et al, 2011). Para o design de superfície a cerâmica corresponde a um campo muito importante, pois obtém-se investimentos nessa área para a contratação dos profissionais que passam a atender as demandas do mercado (RÜTHSCHILLING, 2008).

Ademais, a função das louças inicia como um suporte para armazenar



produtos, mas com a evolução ela passa a ter um sentido mais amplo. Ao longo dos anos a louça passa a ter um valor simbólico muito importante e ganha colecionadores que cobiçam as peças, como aquelas consideradas símbolos da dinastia chinesa (JÚNIOR, 2017). Também atualmente contém outras importâncias na vida cotidiana. De acordo com Titus (2009), a mesa é o lugar onde existe uma reunião familiar, um tempo que deve ser reservado para obter essa conexão e com isso uma das etapas da organização para esse momento está justamente em preparar a mesa, ou seja, colocar louças e decorações bonitas para desfrutar desse momento da melhor forma possível.

Dessa forma, fica evidente que as louças cerâmicas e o design desempenham papéis significativos ao longo da história, moldando-se de acordo com o contexto cultural e histórico de cada período. Isso confere a essas peças um valor emocional presente em sua criação.

### **3 DESIGN E CULTURA**

O design como profissão inicia juntamente com a Revolução Industrial, com a transformação de uma sociedade agrícola para industrial, o trabalho que antes era pacífico passa a ser mais veloz em sua produção. Em meio a esse contexto, o artesanato é deixado de lado e o design passa a determinar as características estéticas e funcionais do produto (AZAMBUJA, 2021).

O termo design costuma gerar confusão devido às diversas definições e significados, que são observadas a partir de pontos de vista diferentes. Para Lobach (2001), o design é uma ideia ou projeto para a solução de um problema. Ele concretiza a ideia para tornar-se visivelmente perceptível gerando uma clareza da informação.

Segundo Maciel; Brito (2021), o design não fica restrito apenas à definição do que é visualmente belo, mas propõe também soluções e benefícios que correspondem ao campo social, econômico e ecológico.

Para Hsuan – Na, (2017), o design corresponde a uma atividade profissional que permite a criação e o desenvolvimento de produtos, com o objetivo de atender as necessidades dos usuários para promover uma vida melhor e mais prazerosa. A partir dessas observações entende-se que o design está presente na



vida das pessoas e pode de acordo com Cardoso, (2008), ser classificado como uma atividade que produz projetos planos, esboços e modelos.

É importante lembrar que os objetos que estão em nossas vidas são muito mais do que apenas objetos, pois refletem o sentimento de orgulho, não por ostentação, mas sim, porque possuem significados na vida humana. O objeto sempre terá uma ligação particular com o usuário, sendo assim um símbolo das recordações e memórias de vida (NORMAN, 2008).

Logo em qualquer projeto de design sempre haverá a participação de três aspectos, que são o design visceral, comportamental e reflexivo. O primeiro diz respeito às aparências, o segundo diz respeito aos prazeres e efetividade do uso, nesse caso a aparência não importa e o terceiro diz respeito a racionalização e intelectualização de um produto, ou seja, corresponde a mensagem, a cultura, ao significado ou uso do produto, ao significado das coisas e as lembranças pessoais (NORMAN, 2008).

Com isso entende-se que o design também está dentro da cultura, mas para entender melhor como as duas temáticas estão relacionadas é necessário compreender o que é cultura em seus aspectos gerais. De acordo com Maciel; Brito (2001 apud BARBOSA, 2021), entende-se que a união do trabalho, da comunicação e da política dão origem à cultura. Ela pode ser entendida a partir de duas concepções básicas. A primeira analisa todos os aspectos sociais de uma cultura, por isso nesse cenário cultura é tudo aquilo que caracteriza a existência social do povo ou da nação. Já na segunda concepção quando se fala em cultura, refere-se particularmente sobre o conhecimento, as crenças e as ideias, com isso entende-se que ela é esfera e domínio da vida social (SANTOS, 2006). Na figura 4, observa-se uma representação de um objeto cultural no design de superfícies, inspirado nas bandeirinhas de festa junina, desenvolvido por Marcelo Rosenbaum.

Figura 4: A linha Bandeira



Fonte: Adaptado Uol (2013)

Para Santos (2006), cultura refere-se à humanidade como um todo, seja povos, nações ou sociedades. Cada realidade cultural possui a sua lógica própria, por isso é importante conhecer as culturas, para assim compreender melhor os sentidos dos seus costumes. Cultura corresponde a uma dimensão do processo social e dos seus aspectos. Também é uma construção histórica, pois não é natural, mas sim um produto da vida Humana. Essa compreensão pode ocorrer a partir das manifestações culturais, como ressalta Maciel; Brito (2021):

Em uma perspectiva social, as manifestações culturais envolvem simbolismos, modificações do meio, relações com outros indivíduos, e transmissão de valores e conhecimentos às gerações seguintes. (Maciel; Brito, 2021, p.55)

Assim, a partir dos estudos culturais, o termo cultura tem um sentido antropológico que parte do estruturalismo e permite compreender o mesmo como um sistema simbólico que estrutura a civilização e transforma a natureza. Por isso o ser humano não consegue visualizar algo sem atribuir um sentido para o que está vendo. Logo, tanto uma árvore quanto uma música, podem ser representações de uma determinada cultura (VILLAS-BOAS, 2009).

Portanto, neste projeto o design será utilizado para representar a história cultural de um descendente de italianos, nascido no sul do Brasil, que cultiva os



ensinamentos transmitidos pelos imigrantes. Para que este projeto seja realizado, é fundamental aprofundar o conhecimento sobre a história de Nova Veneza.

#### 4 A HISTÓRIA DE NOVA VENEZA

Nova Veneza foi a primeira colônia do Brasil República, sua fundação ocorreu na data de 28 de julho de 1891, pelo imigrante Miguel Napoli que preparou o espaço para conquistar os imigrantes italianos. A imigração dos italianos para a região de Santa Catarina, ocorreu em sua maioria, no período entre 1891 e 1895. Grande parte desses imigrantes partiram da região do Vêneto, localizada no norte da Itália, para isso, venderam os seus bens e levaram apenas o que era necessário na viagem. Logo aterrissaram na então chamada Colônia Nova Veneza, que na época referia-se ao território destinado à colonização e abrigava todo o município de Siderópolis e parte dos municípios de Urussanga, Criciúma e Nova Veneza (BORTOLOTTI, 1992).

A vinda dos italianos para o Brasil provém das promessas efetuadas pelos agentes recrutadores, pagos pela Companhia Metropolitana, que garantiam uma vida mais fácil para os imigrantes. Isso se dava por conta da situação de miséria que assolava o campo italiano, gerada com a introdução, na agricultura, do modo de produção capitalista. A grande maioria dos imigrantes que vieram, eram pobres agricultores, meeiros, pequenos proprietários, trabalhadores diaristas ou empregados menos qualificados, que esperavam conseguir com essa oportunidade proporcionar uma vida mais digna para si e sua família (ALVIM, 1986 apud BORTOLOTTI, s/d).

A realidade da imigração é expressa também através dos simbolismos culturais como no trecho da música Noi Siam Partiti:

Noi siam'partiti dai nostri paesi  
Noi siam'partiti con grandi onori  
Trenta sei giorni di macchina a vapore  
Fin all'américa noi siamo arrivati!  
Mèrica mèrica mèrica  
Cosa sara lo sta mèrica  
Mèrica mèrica mèrica  
Le un mazzolino di fior (I PRIMI TEMPI).

Nós partimos do nosso país  
Nós partimos com grande honra



Trinta e seis dias de trem e navio  
E na América nós chegamos!  
América, América, América  
Como será a América  
América, América, américa  
Um lindo buquê de flor

A esperança de uma vida melhor, no entanto não ocorreu conforme o esperado. Isso porque segundo Baldessar (1991 apud Bif, 2009) a terra da colônia não dispunha de tão boa qualidade como era previsto, correspondendo a uma região montanhosa que apesar de ter pedras e terra cultivável, não tinha uma boa fertilidade no solo, a topografia do lugar não era agradável e até mesmo a existência das pedras não era favorável. Essas questões, demandavam muito trabalho braçal por parte dos imigrantes, pois não tinha nem mesmo a tração animal na maior parte das terras.

A realidade da colônia também é expressa através dos simbolismos culturais como nos seguintes trechos da música Noi Siam Partiti:

Fin all' amèrica noi siamo arrivati  
N'abbiam trovato ne paglia e ne feno  
Abbiam dormito sul nudo terreno  
Come le bestie che vanno a riposar (I PRIMI TEMPI).

Desde que chegamos na América  
Nós não encontramos palha nem feno  
Dormimos no chão nu  
Como os animais que vão descansar

Apesar de toda a dificuldade encontrada eles conseguiram desenvolver a cidade, conforme o trecho da música Noi Siam Partiti:

La nostra america  
L'è granda e lè lunga  
Lé circondata di monti e di piani  
E con l'industria dei nostri italiani  
Abbiam formato paese e città (I PRIMI TEMPI).

A nossa América  
É grande e longa  
Ela é cercada por montanhas e planícies  
E com a indústria de nossos italianos  
Nós formaremos vila e cidade



Desenvolveram cidades repletas de história e memória, das quais os seus descendentes preservam com muito carinho e admiração. De acordo com o que Mário Quintana já escrevia:

“[...] o passado é uma invenção do presente [...] a memória tem uma bela caixa de lápis de cor”. (QUINTANA, 2013, p.249)

Isso porque com a memória, o passado está sempre no momento presente. Está pintado na recordação das pessoas e preservado na passagem das gerações. Essa pintura pode ser encontrada na história dos descendentes desses italianos. Conforme Ostetto (2014), um dos refúgios da recordação é o aconchego da casa, um lugar social e de reunião familiar, que com os seus objetos e cômodos despertam a lembrança das histórias e costumes. Ainda, segundo a autora, com base em suas pesquisas e entrevistas realizadas com moradores da cidade, é possível encontrar traços da cultura deixada pelos italianos na memória dos descendentes. Isso pode ser observado através de uma semelhança nas repostas dos entrevistados quando se fala sobre a agricultura, gastronomia e religião. A agricultura era uma forte aliada das rendas econômicas das famílias, o trabalho na roça era praticamente todo braçal, com o auxílio de alguns objetos como foice e machado.

O forte da gastronomia era a polenta e a minestra, que eram alimentos com custo mais acessível, o macarrão inicialmente aparece como uma comida de festa, como exemplo, era servido na festa do padroeiro São Marcos de Nova Veneza/SC e começa a aparecer com mais frequência somente entre 1950 e 1960, passando a ser servido no domingo, acredita-se que essa questão se deve ao fato de que esse alimento era mais caro. Ainda, segundo Bortolotto (s/d), a plantação de milho fornecia a polenta que era um alimento apreciado por eles, pois continha um bom valor nutricional para o corpo, por isso era o alimento mais comum. No centro da cidade havia a Indústria e Comércio Bortoluzzi S.A., uma fábrica de produtos suínos que era localizada onde hoje se encontra a Praça da Chaminé.

Ademais, na religião tinham o hábito de reunir a família na sala para rezar o terço, o domingo era dia de missa e eles não perdiam a festa de São Marcos, o



padroeiro da cidade, também participavam dos ritos religiosos como primeira comunhão e casamento.

No que diz respeito à arquitetura, as casas eram construídas com madeira ou pedras, também construíam o paiol, espaço destinado para guardar lenha, produtos e objetos que usavam na roça, entre outros. Além disso, observa-se uma mescla da cultura religiosa e arquitetônica na construção da igreja de São Marcos que segundo Belolli (1996), é iniciada em 1914, com a o auxílio dos moradores e liderada pelo Pe. Miguel Giacca.

Atualmente a preservação da cultura deixada pelos imigrantes em Nova Veneza, ocorre através de manifestações culturais como a festa da Gastronomia Típica Italiana que de acordo com Rosso (2022), acontece uma vez por ano, no mês de junho e tem como objetivo conservar a gastronomia com as comidas tradicionais como a polenta e a minestra, as canções, o folclore, o desfile do *Carnevale di Venezia* com personagens usando os trajes e as máscaras que deixam um clima de mistério e magia e o dialeto italiano. Além disso, Nova Veneza recebeu o título de Capital Nacional da Gastronomia Típica Italiana e é considerada a cidade mais italiana de Santa Catarina (PORTAL DE TURISMO DE NOVA VENEZA, 2023).

## **5 METODOLOGIA**

Segundo Cervo, Brevian, Silva, (2007) o termo conhecer é uma relação estabelecida entre o sujeito que conhece o objeto de estudo e o objeto a ser conhecido. Desta forma a natureza desta pesquisa se apresenta de forma aplicada, pois tem como objetivo gerar conhecimento para aplicar e solucionar o problema (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Também caracteriza-se como exploratória, porque busca mais informações sobre o assunto estudado neste artigo (CERVO; BREVIAN; DA SILVA, 2007). A abordagem é qualitativa, pois haverá uma pesquisa com entrevista para obter os conhecimentos necessários acerca do tema. Esse modelo de pesquisa costuma ser utilizado quando é preciso descrever o objeto de estudo com mais profundidade para compreendê-lo melhor (MASCARENHAS, 2017).

Quanto aos procedimentos técnicos, meio por onde se obtém os dados necessários para a pesquisa, é reconhecido como pesquisa bibliográfica, pois esse estudo é desenvolvido a partir de documentos já publicados. Também é identificado

como pesquisa experimental, pois é determinado um objeto de estudo, que será diretamente manipulado para selecionar as variáveis que têm capacidade de influenciá-lo (PRODANOV; FREITAS, 2013).

Ademais, com o objetivo de desenvolver superfícies para aplicação em louças com base em uma parte da história da vida de Mário Moro, será utilizada a metodologia projetual “Superfícies de um Lugar” de Iara Aguiar Mol (2018). A metodologia é desenvolvida a partir de 7 etapas, representadas pelo infográfico da figura 6.

Figura 6: Infográfico Superfícies de um lugar



Fonte: Adaptado Mol (2018)

As etapas tem o objetivo de auxiliar na transposição de valores culturais de um território para uma superfície, adaptando para o projeto em questão, a autora compreendeu que a metodologia também poderia ser utilizada na representação da de uma parte da história da vida de Mário Moro, auxiliando na transposição das memórias do mesmo e relacionando com o contexto cultural de Nova Veneza. De



acordo com a metodologia, as etapas são separadas em 7 partes que serão apresentadas a seguir.

### 5.1 PRÉ-PESQUISA

Segundo Mol (2018), a primeira etapa é a pré-pesquisa, que corresponde à coleta de dados, adaptando para esse trabalho essa etapa foi utilizada para coletar as informações sobre a temática, foi estudado através de referências bibliográficas sobre a história de Nova Veneza, sobre a cultura e também sobre o design de superfície e posteriormente sobre sua aplicação em louças cerâmicas. Ademais com um intuito de conhecer sobre uma parte da história da vida de Mário Moro representado na figura 8, foi elaborada uma entrevista com questionamentos acerca da vida do entrevistado. Essa entrevista foi aplicada de forma presencial pela autora, na residência de Mário Moro.

Com base nessa pesquisa observou-se que o entrevistado vivenciou muitas fases da história da cidade e esteve em contato com imigrantes italianos, demonstrando como era a vida na antiguidade junto com os seus descendentes. Em vista da experiência e memória de Mário Moro, as principais questões relatadas foram de uma vida simples, a casa onde morava era de madeira, costumava brincar de funda ou pescaria no rio Mãe Luzia, ajudava a família com a plantação de milho e feijão para as suas refeições diárias, costumava comer polenta e minestra no dia a dia, também falava o dialeto italiano e teve algumas dificuldades com o português, estudou no Instituto Sagrada Família, que atualmente é conhecido como a casa das Irmãs Beneditinas da Divina Providência e também seguiu os passos do seu avô, que esculpia imagens em madeira na Itália e continuou com o ofício quando chegou no Brasil, passando assim a ensinar tudo o que sabia para o neto Mário Moro, que mais tarde também optou por essa profissão e esculpia em madeira e cimento.

Na entrevista também é possível perceber que Mário Moro cultivava a preservação de aspectos do estilo de vida que aprendeu com seus antepassados, como por exemplo na gastronomia ele mantém a tradição da produção da polenta que é sua comida favorita e foi ensinada por seus familiares, também outra questão comentada pelo entrevistado foi a prática do dialeto italiano que antigamente era

bastante comum na cidade, ele conta que ainda hoje costuma conversar utilizando o dialeto italiano quando encontra pessoas que conhecem o mesmo.

Figura 8: Mário Moro



Fonte: Da autora (2023)

## 5.2 IMERSÃO I

A segunda etapa busca com base na pesquisa da etapa anterior, um estudo mais aprofundado sobre o tema, com isso é possível determinar apenas as informações que serão utilizadas no projeto de superfície. Para isso foi desenvolvido um painel semântico com imagens retiradas do site *Pinterest*<sup>3</sup>, Engeplus, de objetos da família de Mário Moro, da igreja São Marcos e do Instituto Sagrada Família de Nova Veneza/SC.

---

<sup>3</sup> Pinterest é uma rede social visual para encontrar ideias e referências. Engeplus é um grupo empresarial composto pelas empresas Engeplus Telecom, Engeplus Data Center e Portal Engeplus.

A entrevista completa está disponível no link:

[https://drive.google.com/file/d/1\\_4CwIJj4TG3N17skYzcXL4Y5sE4EA2Yc/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1_4CwIJj4TG3N17skYzcXL4Y5sE4EA2Yc/view?usp=sharing).

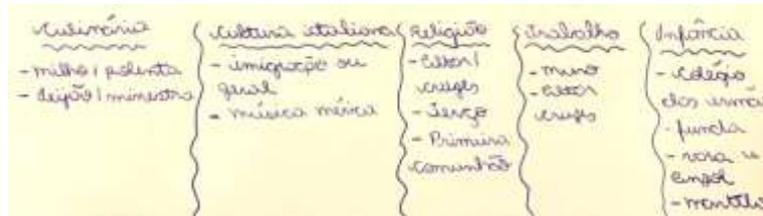
Figura 9: Painel semântico



Fonte: Da autora (2023)

Com a criação do painel semântico, foi possível separar as informações que tiveram mais destaque, observar quais elementos dessas informações poderiam ser utilizados e dividir o projeto em 5 temas norteadores. Esse processo foi desenvolvido com o auxílio de rascunho em papel, conforme a figura 10 e os temas definidos foram: gastronomia, religião, trabalho, infância e cultura italiana. Além disso, para a representação da gastronomia foram selecionados o milho e feijão, usados na produção da polenta e da ministra, respectivamente. Para a representação da religião, foram selecionados o altar e as cruzes da Igreja São Marcos de Nova Veneza, que foram feitos por Mário Moro, o Santíssimo, simbolizando a primeira comunhão e o rosário correspondendo as orações do terço. Para a representação do trabalho, foi selecionado o muro que Mário Moro construía nas residências da cidade. Para a representação da infância, foi selecionada a estrutura do Instituto Sagrada Família em Nova Veneza, que antigamente era uma escola, onde Mário Moro estudou, a funda e o anzol representando as brincadeiras da infância e o martelo que era usado como ferramenta de trabalho pelo avô dele, sendo assim uma inspiração para Mário Moro. Para a representação da cultura italiana foi utilizado o navio como representação da imigração italiana e os elementos escolhidos para retratar um pouco sobre a vida de Mário Moro, como uma forma de simbolizar os frutos da imigração.

Figura 10: Rascunho



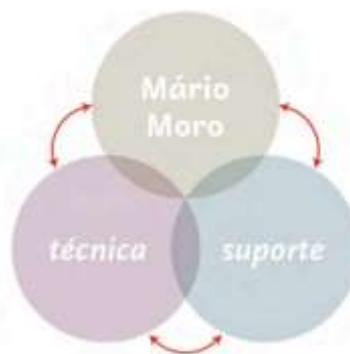
Fonte: Da autora (2023)

### 5.3 SELEÇÃO

Na terceira etapa é determinado o suporte e a técnica que serão utilizadas, juntamente com o território, nesse caso adaptado para o projeto, o território refere-se a história da vida de Mário Moro e a cidade de Nova Veneza. O território é o meio por onde ocorre a manifestação cultural, a técnica corresponde ao meio pelo qual a superfície será aplicada e o suporte corresponde ao material em que será aplicada a técnica (MOL, 2018).

De acordo com essa lógica, todos os elementos precisam estar relacionados, conforme a figura 11 representa:

Figura 11: Tríade Superfícies de um lugar



Fonte: Adaptado Mol (2018)

A Tríade pode ser utilizada para compreender a relação entre os elementos do projeto e também para produzir as superfícies do mesmo (MOL, 2018). Para esse projeto o suporte escolhido foi a superfície cerâmica, mais especificamente na parte de louças, isso porque a cidade de Nova Veneza possui um forte laço cultural com a gastronomia deixada pelos imigrantes italianos, logo,



essa superfície reforça a valorização cultural dentro do projeto. Com relação à técnica foi escolhida a impressão digital para a aplicação no suporte.

#### 5.4 IMERSÃO II

A quarta etapa refere-se a uma pesquisa para coleta de dados do suporte, buscando explicar os processos de produção ou fabricação. Nesse caso, o suporte de aplicação utilizado para o desenvolvimento do trabalho será a louça cerâmica (MOL, 2018).

Dentro da cerâmica existem diversos processos que permitem o desenvolvimento das formas de um produto, o processo que deve ser utilizado varia de acordo com os aspectos de cada produto, como geometria, matéria prima e dimensões. Ademais, para a formação de uma peça podem ser usados quatro processos, que são eles: colagem, prensagem, extrusão e torneamento (OLIVEIRA, 2008).

A seguir o próximo passo para a produção do produto é o processo de secagem da peça, utilizado para eliminar o restante de água presente na composição do produto, essa água é resultante da preparação da massa. Para não ocorrer nenhum tipo de ruído na peça é necessário eliminar essa água do produto, a secagem é feita através da exposição de calor dos queimadores a gás natural. (OLIVEIRA, 2008).

Nesse processo grande parte dos produtos recebe uma esmaltação que é feita depois da etapa de secagem, ou seja, o esmalte é uma fina camada adicionada no produto que com o processo de queima adquire um aspecto vítreo. A camada de esmaltação é usada para gerar um melhor aspecto estético, higiênico e também para a melhora de algumas propriedades físicas. A aplicação do esmalte no produto cerâmico depende das características do produto, as técnicas para a aplicar a esmaltação são: imersão, pulverização, campânula, cortina, disco, gotejamento e aplicação em campo eletrostático (OLIVEIRA, 2008).

Os últimos processos para finalizar o produto cerâmico são a queima e o acabamento. Na etapa de queima os produtos são colocados em um forno contínuo ou intermitente que atua em 3 fases, com isso os produtos recebem o tratamento térmico para adquirirem as suas propriedades finais. Essa parte do processo



depende muito do desenvolvimento das propriedades do produto, como o seu brilho, cor, porosidade, entre outros. No procedimento do tratamento pode ocorrer alterações como: perda de massa, desenvolvimento de novas fases cristalinas, formação de fase vítrea e soldagem dos grãos (OLIVEIRA, 2008).

Na etapa de acabamento, as peças são inspecionadas e enviadas para o destino final, porém alguns produtos precisam de um mais um procedimento para adquirirem características que não alcançadas no processo de fabricação, esses atributos são por exemplo: polimento, corte, entre outros (OLIVEIRA, 2008).

## 5.5 GERAÇÃO

Na quinta etapa, Mol (2018), orienta que sejam criados as padronagens e os grafismos, conforme as informações adquiridas com as etapas anteriores, também é sugerido que no processo sejam realizados experimentos, para escolher a melhor técnica a ser aplicada no projeto, conforme a necessidade do mesmo. As ferramentas recomendadas para o projeto são os *softwares* de criação, ilustrações, carimbo e stencil.

A partir dessa informação e com base nos temas escolhidos na Imersão I, foram selecionadas as louças que seriam usadas no projeto, contendo: prato raso, prato fundo e travessa grande, para um fortalecimento da representação da gastronomia deixada como legado pelos imigrantes italianos, considerando em especial a polenta e a minestra, por serem pratos citados pelo entrevistado.

Após essa definição, iniciou-se o processo de ilustração dos elementos que representariam uma parte da vida de Mário Moro, também foi definido que as louças teriam algumas semelhanças, com objetivo de gerar uma continuidade entre as mesmas, e para isso foi utilizada uma linha na borda das louças e uma linha central com a ilustração de arabesco inspirada em um objeto da família de Mário Moro usada nos pratos, um elemento principal utilizado no meio do prato fundo e no meio da travessa e os demais elementos que compõem a história foram utilizados nas bordas do prato raso e da travessa conforme cada tema.

Além disso, foi pensado como seria a representação dos temas de uma parte da história da vida de Mário Moro nas louças, os elementos utilizados para simbolizar as temáticas foram baseados nas respostas da entrevista com o mesmo.

Conforme essa linha de pensamento, foi decidido que os pratos representariam a gastronomia com a borda do prato raso contendo os alimentos que a família do entrevistado plantava, são eles: o pé de milho, o feijão e o milho, com o centro do prato fundo contendo o milho, por ser a comida favorita de Mário Moro. A religião com a borda do prato raso contendo o Santíssimo, representando a primeira comunhão, a cruz da parede da Igreja São Marcos produzidas pelo entrevistado e o rosário representando as orações do terço em família e o centro do prato fundo contendo o altar da Igreja São Marcos que também foi construído por ele. O trabalho com a borda do prato raso contendo a estrela e o coração característicos dos muros que Mário Moro construía e no centro do prato fundo a representação do muro completo. A infância com a borda do prato raso contendo a funda e o anzol que representam as brincadeiras da infância do entrevistado e o martelo que era um instrumento de trabalho do avô dele, já no centro do prato fundo foi representada a estrutura do Instituto Sagrada Família que antigamente era uma escola onde Mário Moro estudou. As travessas representariam a cultura italiana, a primeira com o navio no centro, representando a imigração de italianos e os elementos utilizados nos pratos aplicados na borda da travessa representando os frutos da imigração, a segunda contendo a mescla dos temas escolhidos para representar um pouco da vida de Mário Moro.

Posteriormente, para a definição das cores foi utilizado como auxílio o *Adobe Color* para extrair as cores com base no painel semântico e a partir disso foi determinado o uso das cores da bandeira da Itália que representam a imigração italiana, conforme a figura 12.

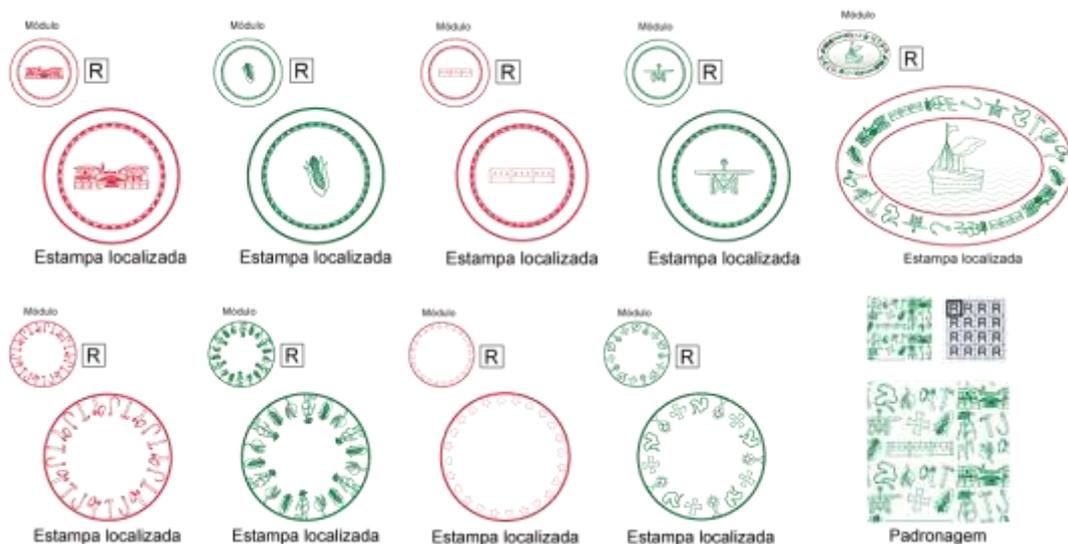
Figura 12: Paleta de cores



Fonte: Da autora (2023)

Ademais, para a produção dos módulos e do *rapport* foram utilizados os conceitos de estampa localizada e repetição. Os dois conceitos foram utilizados em conjunto nos pratos e na primeira travessa, já na segunda travessa foi utilizado o conceito de repetição dos elementos, conforme a figura 13.

Figura 13: Módulos e *Rapport*

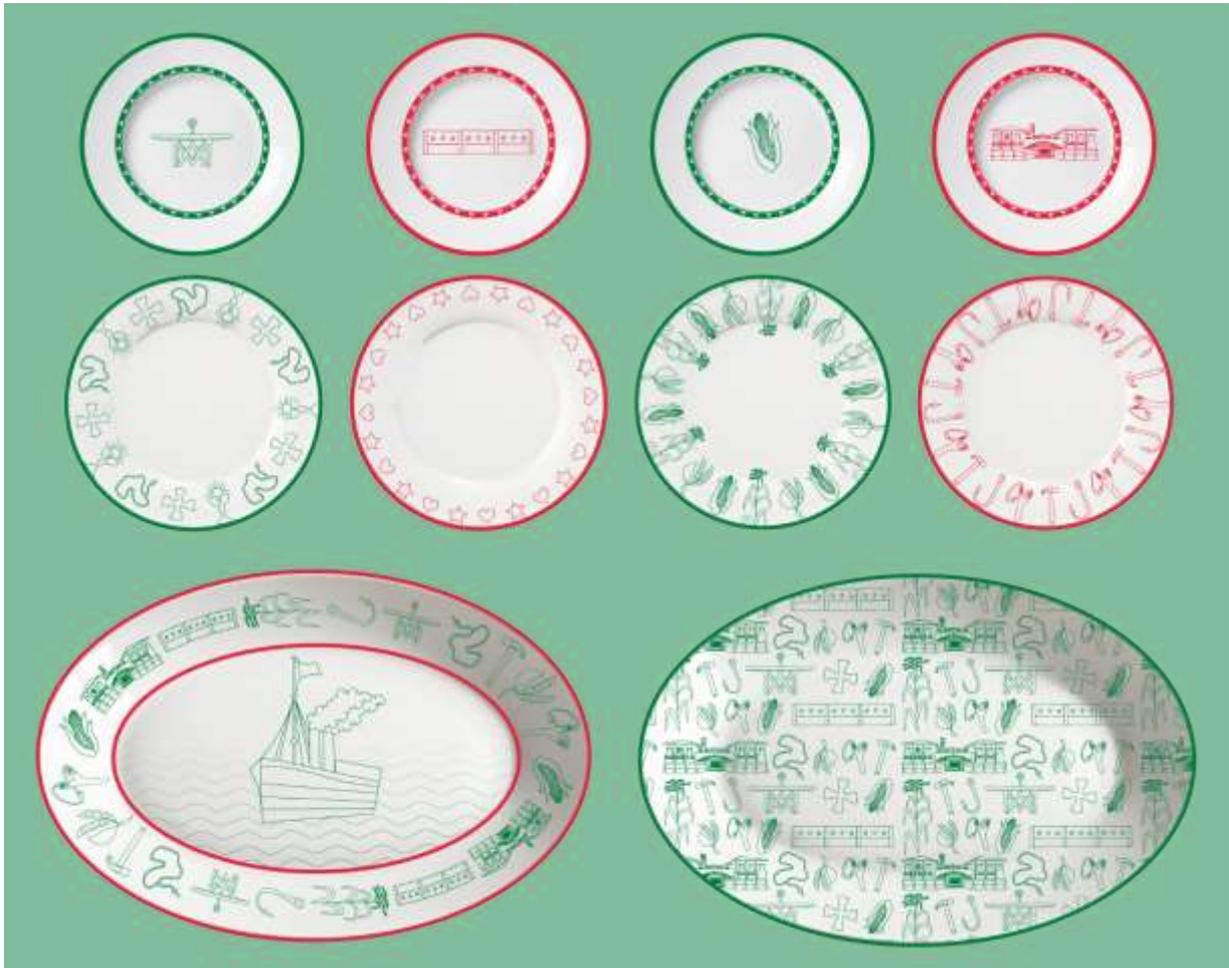


Fonte: Da autora (2023)

## 5.6 APLICAÇÃO

Na sexta etapa é escolhido o produto em que será aplicado a criação, para esse projeto foi determinado que a coleção seria produzida em um conjunto em porcelana contendo prato raso, prato fundo e travessa. O nome dessa coleção ficou titulado como “Um *piccolo ricordo* da vida de Mário Moro”, foi escolhido esse nome porque a coleção representa um pouco da história da vida de Mário Moro, contribuindo para o contexto histórico cultural da cidade de Nova Veneza. A aplicação foi feita em *mockups* com o auxílio do *software Adobe Illustrator*, para visualizar como ficaria o a criação aplicada no produto, conforme a figura 14.

Figura 14: Um piccolo ricordo da vida de Mário Moro  
Fonte: Da autora (2023)



## 5.7 FINALIZAÇÃO

Na sétima etapa, Mol (2018), indica que deve ser realizado um dossiê com as principais informações textuais e imagens que foram utilizadas para o desenvolvimento do projeto.

Com base no que a autora orienta, compreende-se que o presente artigo estabelece a função de registro do desenvolvimento do projeto, relatando todo o processo para a criação da coleção de forma detalhada.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como foi observado, a imigração italiana para o Brasil representa um povo que mesmo com toda a dificuldade, construiu uma história de conquistas,



trabalho, tradições e identidade que está preservada nas memórias dos seus descendentes, gerando um sentimento de orgulho e pertencimento a uma cultura que deve ser lembrada, cultivada, registrada e contada para todas as gerações, para que o passado esteja sempre presente.

Pensando nessa preservação, a autora observou a importância de resgatar e registrar as memórias deixadas pelos imigrantes, trazendo as mesmas para o design através de um projeto gráfico. Com base nessa compreensão foi elaborada a pergunta problema que guiou esse projeto: Como o Design pode contribuir para representação de uma parte das memórias da vida do descendente de italianos Mário Moro através de uma superfície de louças?

Com base nessa questão, essa pesquisa respondeu à pergunta problema utilizando os conceitos do design de superfície, de uma parte da vida de Mário Moro e da cultura no desenvolvimento gráfico da coleção de louças. Desta forma para o desenvolvimento do projeto foram utilizados os módulos e os *rappports* para a produção gráfica do projeto com base nos conhecimentos de Rüttschilling (2008), Rubim (2005) e Freitas (2012). As informações sobre a imigração italiana e sobre partes da cultura deixada pelos imigrantes por autores como Bortolotto (s/d) e Ostetto (2014), respectivamente. Também com os direcionais de autores como Norman (2008) sobre o design e sobre as memórias e Villas-Boas (2009), sobre a cultura.

Para alcançar o objetivo geral, ou seja, representar uma parte das memórias de vida do descendente de italianos Mário Moro, representando o contexto histórico cultural de Nova Veneza, foi desenvolvida estampas, com características de uma parte da vida de Mário Moro, considerando aspectos deixados pela cultura dos imigrantes italianos. Os objetivos específicos foram alcançados através das pesquisas bibliográficas com o auxílio de autores como Rüttschilling (2008) e Rubim (2005) e da metodologia projetual “Superfícies de um Lugar” de Iara Aguiar Mol (2018), que auxiliou nas transferências dos valores e elementos utilizados. Todas as etapas da metodologia foram importantes para a criação das superfícies, contribuindo no processo de conhecimento, coleta, aplicação e organização das informações no projeto.

De forma pessoal, o projeto contribuiu com os conhecimentos sobre design de superfície, sobre uma parte das memórias da vida de Mário Moro, sobre a



imigração italiana, sobre partes da cultura deixada pelos imigrantes, e sobre a história de Nova Veneza. Além disso, esse projeto também contribuiu com os conhecimentos sobre o design de superfície, sobre a cerâmica e sobre a relação do design com a cultura. Com isso foi possível produzir uma coleção de louças sobre uma parte da vida de Mário Moro, sendo gerado um conjunto contendo prato raso, prato fundo e travessa grande, com os temas: gastronomia, religião, trabalho, infância e cultura italiana.

## REFERÊNCIAS

ANFACER. disponível em: <https://www.anfacer.org.br/setor-ceramico/historia-da-ceramica>. Acesso em: 24 ago. de 2023. [recurso digital].

AZAMBUJA, Cristina Spengler. **História da arte e do design**. Curitiba: InterSaberes, 2021. [recurso digital] disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/187979>. Acesso em: 29 de abr. de 2023.

BELLOLLI, Mário. **Jubileu Sacerdotal do Cônego Amilcar Gabriel (1946-1996)**. Florianópolis: Projeto Memória (Meg – Mário Editora e Gráfica LTDA), 1996.

BIF, Carla Zanette. **História e historiografia da colônia Nova Veneza (SC): uma abordagem de história ambiental**. 2009 monografia (graduação) Universidade do Extremo Sul Catarinense – UNESC, Criciúma, 2009. <http://repositorio.unesc.net/bitstream/1/874/1/Carla%20Zanette%20Bif.pdf>. Acesso em: 22 de maio de 2023.

BORTOLOTTI, Zulmar H. **História de Nova Veneza**. Florianópolis: Imprensa Oficial do Estado de Santa Catarina, s/d.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. 3.ed. São Paulo: Edgard Blucher, 2008. [recurso digital] disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/173300>. Acesso em: 01 de maio de 2023.

CARVALHO, Fábio. **Os Primórdios da Indústria de Louças no Brasil**. Revista Porcelana Brasil, Rio de Janeiro, v. 2, n. 1, p. 1, 2007. [recurso digital] disponível em: <https://www.porcelanabrasil.com.br/p-22.htm>. Acesso em: 10 de jun. de 2023.

CERVO, Amado L.; BERVIAN, Pedro A.; DA SILVA, Roberto. **Metodologia científica**. 6.ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. [recurso digital] disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/341>. Acesso em: 05 de maio de 2023.



FREITAS, Renata Oliveira Teixeira. **Design de superfície ações comunicacionais táteis nos processos de criação**. 2.ed. São Paulo: Edigar Blücher, 2018.

HSUAN-AN, Tai. **Design conceitos e métodos**. São Paulo: Edgard Blucher, 2018. [recurso digital] disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/158856>. Acesso em: 01 de abr. de 2023.

JÚNIOR, Vitório. **A Cerâmica em Grandes Obras**. São Paulo: Vitório Júnior, 2017.

LOBACH, Bernd. **Design industrial – Bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blucher, 2001. [recurso digital] disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/176567>. Acesso em: 29 de abr. de 2023.

MACIEL, Dayanna dos Santos Costa; BRITO, Stephanie Freire. **Design, Cultura e Sociedade**. Curitiba: InterSaberes, 2021. [recurso digital] disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/187438>. Acesso em: 30 de abr. de 2023.

MASCARENHAS, Sidnei Augusto. **Metodologia científica**. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2012. [recurso digital] disponível em: <https://plataforma.bvirtual.com.br/Acervo/Publicacao/3063>. Acesso em: 04 de maio de 2023.

MOL, Iara Aguiar. Superfícies de um lugar: proposição e método de ensino para designer de superfície a partir de valores culturais brasileiros. **Revista ModaPalavra e-periódico**, Florianópolis, v.11, n.21, jan/jun. 2018. [recurso digital] disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/10369>. Acesso em: 05 de out. de 2023.

NOI SIAM PARTITI. Intérprete: I Prime Tempi. [recurso digital] disponível em: <https://www.lettras.mus.br/i-primi-tempi/1019699/traducao.html>

NORMAN, Donald A. **Design emocional: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008. Acesso em: 01 de abr. de 2023.

OLIVEIRA, Maria Cecília. **Guia técnico ambiental da indústria de cerâmicas branca e de revestimentos**. São Paulo: CETESB, 2006. [recurso digital] disponível em: <https://cetesb.sp.gov.br/consumosustentavel/wpcontent/uploads/sites/20/2013/11/ceramica.pdf>. Acesso em: 05 de out. de 2023.

OSTETTO, Lucy Cristina. **Nova Veneza na primeira metade do século XX: quadros de memórias, retratos de famílias**. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2014.

PORTAL DE TURISMO DE NOVA VENEZA. **Turismo Nova Veneza**. [recurso digital] disponível em: <https://turismo.novaveneza.sc.gov.br/sobre-a-cidade>. Acesso em: 18 de jun. de 2023.



PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. 2.ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. [recurso digital] disponível em: [https://www.researchgate.net/profile/Cleber-Prodanov-2/publication/359118465\\_Metodologia\\_do\\_Trabalho\\_Cientifico\\_metodos\\_e\\_tecnicas\\_da\\_pesquisa\\_e\\_do\\_trabalho\\_academico/links/6228ed3697401151d20a2393/Metodologia-do-Trabalho-Cientifico-metodos-e-tecnicas-da-pesquisa-e-do-trabalho-academico.pdf?origin=publication\\_detail](https://www.researchgate.net/profile/Cleber-Prodanov-2/publication/359118465_Metodologia_do_Trabalho_Cientifico_metodos_e_tecnicas_da_pesquisa_e_do_trabalho_academico/links/6228ed3697401151d20a2393/Metodologia-do-Trabalho-Cientifico-metodos-e-tecnicas-da-pesquisa-e-do-trabalho-academico.pdf?origin=publication_detail). Acesso em: 05 de maio de 2023.

QUINTANA, Mario. **Caderno H**. Rio de Janeiro: Objetiva Ltda, 2013. [recurso digital] disponível em: <https://doceru.com/doc/es1cx8n>. Acesso em: 05 de maio de 2023.

ROSSO, Lara Warmling. Capital Nacional da Gastronomia Típica Italiana: reconhecimento do título e sua Importância para os moradores e comércio local de Nova Veneza-SC. 2022 Monografia (graduação) Instituto Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2022. [recurso digital] disponível em: <https://repositorio.ifsc.edu.br/handle/123456789/2522>. Acesso em: 15 de jun. de 2023.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. 2. ed São Paulo: Edições Rosari, 2010.

RUIZ, Mauro Silva; et al. **A Indústria de Louça e Porcelana de Mesa no Brasil. O que é cultura**. Cerâmica Industrial s/l, v. 16, n. 2, p. 29, 34, mar./abr., 2011 [recurso digital] disponível em: <https://www.ceramicaindustrial.org.br/article/587657467f8c9d6e028b47a2/pdf/ci-16-2-587657467f8c9d6e028b47a2.pdf>. Acesso em: 15 de jun. de 2023.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: UFRGS, 2008.

SANTOS, José Luiz dos. **O que é cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2006. [recurso digital] disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5767487/mod\\_resource/content/1/O%20que%20%C3%A9%20Cultura%20-%20Jose%20Luiz%20dos%20Santos.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5767487/mod_resource/content/1/O%20que%20%C3%A9%20Cultura%20-%20Jose%20Luiz%20dos%20Santos.pdf) . Acesso em: 22 de maio de 2023.

TITUS, Devi. **A experiência da mesa: o segredo para criar relacionamentos profundos**. São Paulo: Mundo Cristão, 2013. [recurso digital] disponível em: <https://www.osaberdigital.com.br/wp-content/uploads/2023/01/A-Experiencia-Da-Mesa-Devi-Titus.pdf>. Acesso em: 14 de jun. de 2023.

VILLAS-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico**. 6.ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2007.

VILLAS-BOAS, André. **Identidade e cultura**. 2.ed Teresópolis (RJ): 2AB, 2009.