

# Artefatos populares: um olhar do Design para as produções alternativas.

Aline Cristina Morais Ferreira;

Viviane Gomes Marçal;

Wemerton Luis Evangelista

---

## resumo:

As produções desenvolvidas longe do cenário acadêmico propõem soluções para os problemas cotidianos, sendo uma condição para manter os valores culturais de um determinado grupo, apresentando formas mais autênticas, com bases criativas mais próximas da cultura e hábitos locais. Este cenário de vastas produções alternativas e espontâneas vem despertando o interesse do Design, pois, apresenta novas possibilidades para exercer sua atividade, que tem como práxis de sua formação, o desenvolvimento de produtos e serviços com vista nas necessidades dos indivíduos. O estudo em questão se desenvolve com a proposta de apresentar a relação entre o Design e a produção popular. Para isso, serão apresentados os resultados de um estudo de caso que visou analisar e descrever a produção de artefatos que foram desenvolvidos por indivíduos sem o conhecimento formal em Design, residentes em uma área periférica na região metropolitana de Belo Horizonte. Os resultados apontam para produções com grande apelo técnico e até mesmo estético, que mostram o domínio de ferramentas e processos utilizados. Estas práticas são também estudadas como vernaculares. Pois, são oriundas de um dado local/região, ditas não formais, e estão às margens do tradicional.

## palavras-chave:

Design; Produção popular; Artefatos

## 1 Introdução

A figura do design emerge no período Industrial. Em sua publicação “Design para um mundo complexo”, Denis (2011) aponta que o propósito primordial desta atividade foi coordenar a desordem imposta pelo advento da Revolução Industrial. Neste período, o pensamento determinante era funcionalista. Os artefatos deveriam, portanto, ser fabricados de modo que, a forma acompanhasse a função. A manufatura era caracterizada pelo paradigma da produção em massa.

Essa produção abundante, no entanto, gerava críticas e discussões de grandes estudiosos, como é o caso de Papanek (1995). O autor defendia a importância de se dedicar em projetos que criassem soluções para o mundo real. Ou seja, é fundamental uma preocupação em adequar o design às diversas necessidades do público consumidor. E paralelamente, é necessário dar atenção ao ciclo de vida e descarte das peças.

Tais preocupações estão presentes nas práticas populares, ainda que de forma inconsciente. Os agentes envolvidos na criação dos artefatos, não estão de fato cientes da complexidade do processo de criação. A produção é um meio de sobrevivência, de resgatar o exercício da atividade prazerosa, ou simplesmente, uma forma de vida, que é parte do cotidiano.

Assim, o reconhecimento dos valores e diferenças em relação às diversas manifestações de Design mostra-se cada vez mais relevante. Estes contrastes são frutos da ambiência e cultura local, e devem ser analisados e incorporados diante do cenário de industrialização em massa dos produtos e mercadorias vividos na contemporaneidade.

As produções oriundas do Design popular resgatam as origens simbólicas que permeiam as identidades de determinados grupos de pessoas, cidades ou regiões. Esta produção manifesta uma perspectiva minuciosa do profissional capaz de captar a cerne da linguagem visual e anônima das ruas, das comunidades, das periferias, que adapta e traduz a riqueza visual para a prática do design formal. Assim, conectando as novas tecnologias de produção as novas estéticas do design (FINIZOLA, 2010).

Desse modo, é relevante considerar que este é o desafio da atuação do Design, bem como de outras atividades empenhadas na relação entre valores humanos e tecnológicos: envolver e promover a cultura popular dentro de uma sociedade que na contemporaneidade não mais se apresenta homogênea, mas mestiça, fluida e dinâmica (MORAES, 2013).

Assim, este estudo propõe-se a apresentar a relação do design com a produção popular de artefatos. Por meio de um estudo de caso buscou-se analisar os processos e os métodos utilizados por pessoas sem o conhecimento formal na área do Design, para solucionar e produzir artefatos diversos. Os agentes entrevistados são residentes em contextos periféricos na região metropolitana de Belo Horizonte, Minas Gerais.

Conforme serão apresentados, os resultados mostraram que as manifestações populares oferecem o domínio de técnicas, e o uso adequado dos materiais que estão à mão. Se manifestam como uma alternativa para o reuso e, consequentemente o prolongamento do ciclo de vida dos materiais. Estes artefatos são mais que bens materiais, pois, os agentes não somente os usam como forma de suprir uma determinada necessidade e/ou função, mas também criam laços ao interagir com tais objetos e os dão características pessoais por meio de seu repertório, tornando-os mais expressivos e personalizados, tendo em vista as fórmulas localmente adaptadas.

## 2 O Design Popular

Em 1995, Papanek no livro “Arquitectura e Design, Ecologia e Ética” aponta que o Design pode ser definido como a procura de soluções de trabalho imediatamente aplicáveis aos problemas do mundo real (PAPANÉK, 1995). Dito isso, nota-se que todos somos designers em nosso próprio mundo e portanto, temos a capacidade de inventar e recriar processos e soluções de acordo com nossas necessidades.

As produções de Design popular têm relação com o não oficial, e isso se manifesta em termos de recursos e processos utilizados, composição dos artefatos, na estética e até mesmo na linguagem cultural. Esta prática se desenvolve nos conhecimentos e técnicas tradicionais. Caracterizam-se como processos comunicados pelas famílias e pessoas experientes na atividade.

Fukushima (2009) menciona que a prática do Design popular, espontâneo, vernacular, tem origem na necessidade de solucionar as demandas do indivíduo em ambientes com recursos escassos

ou, do desejo de realizar atividades que estimulam a criatividade, e nesse caso, as práticas não se comunicam com a necessidade. Além disso, a autora vê nesta produção a possibilidade de contribuir para a melhoria da equidade e dos direitos humanos, pois se trata de uma atividade relacionada a parcela menos favorecida da população (FUKUSHIMA, 2009).

Na medida em que é alcançada a maturidade para entender que o Design se refere tanto à ideia de plano, desígnio, intenção, quanto à configuração, arranjo, e estrutura, pode-se compreender o emprego da palavra para nomear os artefatos populares (DENIS, 2000). Na perspectiva de Wanderley (2013) o termo Design é aplicado tanto para denominar projetos desenvolvidos por meio do conhecimento formal, como se refere a uma produção artesanal ou semi-industrial.

Os agentes da comunidade, das periferias e das ruas, não privilegiados de conhecimento formal/acadêmico, ou seja, os “não-designers”, como menciona Hernández e Ribeiro (2014), têm como denominador comum o conhecimento popular, o domínio do saber fazer, e o design como meio para conhecê-lo e transformá-lo. Dessa forma, a autora aponta que o Design fica no meio e não no centro.

O Design deve, portanto, ser descentralizado, para funcionar como o meio para a negociação e criação de soluções colaborativas. A abertura dos processos de design, como os experimentados neste estudo, torna a prática do design mais democrática e participativa (HERNÁNDEZ; ANASTASSAKIS, 2016).

Nos últimos tempos os designers vêm se aproximando deste modo de produção “não-oficial”. Estas produções desenvolvidas longe do conhecimento acadêmico vêm sendo estudadas como as manifestações populares e/ou vernaculares, mas são ainda recentes para o campo do Design (HERNÁNDEZ, RIBEIRO 2014). A perspectiva deste estudo é encarada dentro do Design Social, ou seja, o design como uma ferramenta para solucionar problemas sociais da parcela mais desfavorecida da sociedade.

Essa linha defende a aplicação do design como forma de diminuição da pobreza, ampliando as discussões para o lado social, onde todos se beneficiam (COSTA, 2009). O design pode e deve aprender com o mais simples, enfocando as maneiras e práticas através das quais as pessoas corriqueiramente se apropriam, repensam e transformam os objetos no seu uso cotidiano (WANDERLEY, 2013).

### **3 Estudo de caso: o que são as práticas populares de produção de artefatos**

Uma das formas de conhecer os povos e as sociedades é por meio de sua produção de artefatos, pois, estes representam uma cultura, são carregados de significados que são atribuídos a eles através de um grupo específico, num dado contexto histórico e sociocultural (DENIS, 2008).

Assim, um artefato é o resultado de uma produção que abarca sem distinção todos os objetos tecnológicos e artísticos, industriais e artesanais, independentemente de função, utilidade ou valor simbólico. Portanto, estudar suas características e significados é uma maneira de se compreender os valores, costumes e tradições de determinado local (ARDINGHI, 2016; DENIS, 2000).

O Design como um profissional responsável por desenvolver atividades relacionadas à criação de artefatos, é também um criador de culturas, ou, no mínimo, responsável por transmiti-la. Os artefatos exercem funções em nosso dia-a-dia que são muito além das quais foram projetadas, ou seja, as mecânicas. Eles mediam relações sociais, realizam experiências, evocam sentimentos e afetam nosso comportamento e condutas.

Conforme indica Denis (2011) as formas dos artefatos não possuem um significado fixo, mas representam um processo de significação, isto é, a troca entre o que está embutido na sua materialidade e o que pode ser entendido delas por meio de nossas experiências. Ele conclui afirmando que todo artefato material possui também uma dimensão imaterial de informação.

Neste estudo, as práticas populares de produção de artefatos podem ser entendidas como as medidas produtivas e criativas da população no que se refere a métodos e técnicas para a confecção de artefatos (mobiliários e objetos). O popular apresentado aqui diz respeito ao conhecimento proveniente da observação, da experiência e daquilo que é passado através das relações e o convívio comunitário. Este trabalho foi desenvolvido em uma escala micro, na qual os artefatos gerados são destinados a suprir demandas pontuais, onde há falta de recursos, ou, apenas a necessidade de produção de alternativas criativas, em contextos na qual não há necessariamente escassez de recursos. Neste caso, a atividade manual é algo prazeroso ou até mesmo um *hobby*.

Estas práticas fundamentam-se na atividade artesanal que provê sabedoria de materiais, processos, métodos e técnicas. Em relação à forma de produção, estas práticas são concebidas a partir do conhecimento e habilidade que os indivíduos têm em ofícios como marcenaria, carpintaria, atividades de pedreiro, e afinidade com as práticas manuais.

No que concerne às ferramentas de trabalho, são utilizados, na maioria das vezes, materiais acessíveis do cotidiano como martelo, furadeira, prego, serrote, cola de madeira, entre outros. As matérias-primas empregadas são, em grande parte, aquelas provenientes do lixo e, posteriormente recicladas. Assim, nota-se que estas práticas operam com a questão do reuso.

Os resultados deste estudo apontaram que embora algumas vezes a produção estivesse ligada à necessidade instantânea dos indivíduos em suprir alguma demanda específica, a produção ocorria de fato, porque esta prática é motivo de satisfação pessoal, que leva ao criador uma sensação de bem-estar. Por isso, sua criação não está necessariamente ligada à necessidade, ou a falta de recursos. Assim como pode ser verificado a seguir:

Figura1: Principais argumentos para produção dos artefatos.



Fonte: Imagem desenvolvida pelos autores.

Conforme mostra o gráfico, a escassez de recursos associado ao fato de que a produção de artefatos é uma atividade prazerosa são os principais motivos que levam os agentes à produção. Apesar disso, 37% dos entrevistados apontam que a produção esteja ligada exclusivamente ao fato de ser uma atividade prazerosa. Contudo, verificou-se que a escassez de recursos enquanto um fator isolado não ocorre. Isto leva a compreender que a necessidade não é o único aspecto que fomenta à criatividade e produção.

A relação do design com as práticas populares podem se dar de diversas maneiras. Conforme analisado, os indivíduos podem cocriar os produtos que representam sua identidade a partir do que já foi feito pelo designer, ou simplesmente gerar um novo, a partir de suas habilidades e repertório pessoal.

Segundo verificado, o estudo do Design junto às manifestações que se desenvolvem longe de um cenário considerado oficial, pode valorizar as produções populares e sobretudo, contribuem para melhor atuação do profissional, que pode assimilar de fato, a forma de produção aliada à vida prática. Nesse sentido, um importante passo seria dado visando amenizar esta distância entre aquele que detém o conhecimento prático do saber, e o projetista. Assim, o Design pode contribuir efetivamente com suas soluções para melhorar a qualidade de vidas destes indivíduos e aprender com as técnicas apuradas provenientes dos conhecimentos populares (SOUZA, ALVES; 2018).

#### 4 Análises e Discussões

Sobre as atribuições sociais do designer são realizadas discussões e algumas publicações, mas nota-se a necessidade de um levantamento específico no que se refere às práticas das comunidades que podem contribuir para a área do design, pois não ocorre uma semelhança nas interpretações atuais sobre o tema.

Os resultados que serão apresentados são oriundos de análises e observações minuciosas sobre a forma de criar, recriar, transformar e produzir artefatos (objetos e mobiliários) em um contexto ainda considerado não oficial, sobretudo dentro das academias. Para orientar esta análise, foi adotada uma

metodologia criada por Bouffleur (2006) em sua dissertação intitulada: “A Questão da Gambiarra: Formas Alternativas de Desenvolver Artefatos e suas Relações com o Design de Produtos”.

Segundo o autor é possível classificar os objetos de acordo com a intervenção que foi dada pelo criador. Inicialmente, ele cita seis categorias que podem de alguma forma caracterizar as produções desenvolvidas em âmbito manual e popular. Apesar disso, no estudo em questão foram encontrados produtos que correspondem a três das categorias citadas pelo autor, sendo elas:

1) Simples mudança de função sem alterar forma; 2) Inclusão/exclusão de partes, peças ou componentes para mudar a função; 3) Composição de um novo artefato a partir do aproveitamento de outros.

A seguir será apresentado um levantamento fotográfico realizado em um contexto periférico da Região Metropolitana de Belo Horizonte, bem como sua respectiva descrição e análise. Os artefatos (objetos e mobiliários) encontrados foram organizados conforme as categorias mencionadas acima.

Categoria 1: Simples mudança de função sem alterar forma:

A vasilha convencional de uso doméstico teve sua função adaptada pela criadora, que passou a utilizá-la como uma cuba para banheiro. Foi realizada uma instalação para o ralo da pia, e a torneira.

Figura 2: Vasilha convencional adaptada como pia.



Fonte: Foto dos autores.

Caso semelhante ocorreu com as luminárias que têm como base, três potes decorativos de plástico, usados normalmente para colocar objetos diversos. A autora criou uma luminária com estes materiais e acoplou um sistema de iluminação reciclado de uma luminária antiga. Conforme mostra a figura abaixo.

Figura 3: Luminária com base em potes decorativos



Fonte: Foto dos autores.

Outro caso que converge para a classificação de simples mudança de função sem alterar forma é a proposta de adaptar um cano PVC (Policloreto de Vinila) como vaso para plantio. A ideia consiste em furar o cano para encaixar as plantas.

Figura 4: Cano PVC para plantio.



Fonte: Foto dos autores.

O pneu encontrado no lixo da rua foi utilizado pelo autor como suporte para o plantio, e para melhorar a aparência, o objeto foi pintado.

Figura 5: Pneu utilizado para plantio.



Fonte: Ferreira; Marçal (2018).

A máquina de lavar da casa do entrevistado estragou e não tinha mais conserto, com isso, ele utilizou o bojo como lixeira. Segundo ele, além do excelente material, é uma ideia que difere das convencionais.

Figura 6: Lixeira bojo de máquina.



Fonte: Foto dos autores.

Categoria 2: Inclusão/exclusão de partes, peças ou componentes para mudar a função:

Este nicho foi confeccionado a partir de gavetas de um armário do banheiro que estava em desuso na casa do criador. Foi acrescentado um suporte para a base que foi criado do mesmo material. O nicho foi colocado na parede da cozinha.

Figura 7: Nicho de parede feito a partir de gavetas.



Fonte: Foto dos autores.

Caso semelhante ocorreu com as prateleiras. O entrevistado encontrou gavetas no lixo próximo de sua casa, e as desmanchou para serem utilizadas como prateleira, unindo uma base a outra. Além disso, a gaveta também foi utilizada como nicho. Conforme mostra a figura.

Figura 8: Prateleira confeccionada a partir de gavetas.



Fonte: Foto dos autores.

A moldura foi encontrada no lixo próximo à casa do morador, e nela foi incorporada uma tela de filtro de avião que foi moldada em formato circular, e no seu interior encaixado uma lâmpada. Estes novos componentes deram ao artefato a função de luminária.

Figura 9: Luminária confeccionada a partir de moldura.



Fonte: Foto dos autores.

Categoria 3: Composição de um novo artefato a partir do aproveitamento de outros:

O Puff foi confeccionado com base em filtro de avião que a moradora encontrou no lixo de um aeroporto. O objeto foi estofado com retalhos de courvin ganhados de uma capotaria.



Figura 10: Puff feito com filtro de avião.



Fonte: Ferreira; Marçal (2018).

Neste exemplo, ainda relacionado a categoria três, o abajur foi criado a partir da união de diversos materiais reutilizados. Feito a partir de garrafa Pet descartável, ela foi preenchida com cimento, e depois pintada. Para iluminação, ele reciclou um pisca-pisca encontrado na rua para fazer função de uma lâmpada. O apoio da cúpula foi feito com barbatana de guarda-chuva velho que possuía em seu escritório. Sendo a cúpula um copo de sorvete, que foi decorado com fita colorida. Para fonte de energia, ele utilizou carregador velho de celular. A princípio, este abajur foi confeccionado somente para seu próprio uso, porém, ele teve grande procura por moradores da região e portanto, foi remanufaturado para ser vendido.

Figura 11: Mini Abajur de garrafa pet.



Fonte: Ferreira; Marçal (2018).

Nota-se neste trabalho uma grande quantidade de objetos que são oriundos do pós-uso e do reaproveitamento ainda que parcial de outros objetos já existentes. Sendo que, a categoria um correspondente a “mudança de função sem alterar a forma” é a principal intervenção dada pelos entrevistados, o que permite ao artefato um uso diferente daquele pela qual foi inicialmente projetado. Assim, estas práticas convergem também como um meio para a sustentabilidade, que se tornou na contemporaneidade, um desafio para a atuação do Design.

No que tange aos fatores relacionados à produção popular, é perceptível que as trocas culturais entre o design erudito e o design popular podem enriquecer a produção entre ambas as partes. Ademais, a cultura popular em sua faceta de resistência criativa para lidar com a escassez, é capaz de ressignificar elementos típicos do chamado design erudito. Isso demonstra que os sujeitos em frente as suas múltiplas realidades, recriam uma rede de significados para objetos fabricados para um determinado fim, transformando-os em outras utilidades tão importantes como as que inicialmente foram concebidos. E por vezes, estreita essa relação que vem se distanciando em virtude das disparidades sociais do mundo globalizado.



## 5 Considerações finais

A proposta deste estudo se deu considerando que, o Design enquanto disciplina também engloba as produções realizadas longe do conhecimento acadêmico. O popular tem suas bases no saber empírico, onde domina a tradição. O conhecimento é transmitido de geração a geração através da prática e da observação, baseado nas experiências de vida, e as regras estão pautadas no senso comum. Tais produções apresentadas relacionam-se com a prática do design espontâneo, ou seja, a expressão material das culturas que apresentam cotidianamente a necessidade de uso de artefatos diversos.

Por meio deste trabalho foi constatado que as práticas populares podem vir a contribuir para melhores soluções relativas ao desenvolvimento de artefatos, por meio de medidas criativas e inovadoras ainda não conhecidas pelo design no âmbito acadêmico e até mesmo da indústria. Com o estudo das práticas populares notou-se que muitas das soluções dadas para criação de determinado objeto e/ou mobiliário são comuns não somente para um grupo específico, mas são de apropriação coletiva, inseridas em uma comunidade.

Neste cenário, nota-se que a capacidade do designer pode ser aprimorada estudando o “outro” que faz algo semelhante, mas de maneira espontânea. A partir da observação das soluções criativas do dia-a-dia, o design pode encontrar alternativas viáveis para a solução de demandas cotidianas tanto economicamente quanto ambientalmente. Estar atento a estas manifestações populares muda a maneira de perceber o mundo material, e isso cria oportunidades para o design neste complexo cenário pós-moderno.

O que é produzido por meio da necessidade e/ou da afinidade com o processo manual, é verdadeiro, criativo e pontual. Atende às reais necessidades do povo, e é resultado de uma mistura de linguagens locais, repertório próprio de cada indivíduo e, sobretudo, diz respeito à cultura material/imaterial do criador. Tais produções geram artefatos particulares, repleto de significados a eles atribuídos, que de alguma forma, contam a história de quem o produziu. Dessa forma, respeitar e considerar a identidade dos povos amplia e melhora a qualidade de vida para a sociedade como um todo, além de ampliar a atuação do profissional de Design, que se torna cada vez mais parte deste processo de valorização cultural.

---

## Popular artifacts: a look from Design to alternative productions

### Abstract:

The productions developed far from the academic scenario propose solutions to everyday problems, being a condition to maintain the cultural values of a certain group, presenting more authentic forms, with creative bases closer to the culture and local habits. This scenario of vast alternative and spontaneous productions has aroused the interest of Design, as it presents new possibilities to carry out its activity, which has the training praxis, the development of products and services with a view to the needs of individuals”. The study in question is developed with the proposal of presenting the relationship between Design and popular production. For this, the results of a case study that aimed to analyze and describe the production of artifacts that were developed by individuals without formal knowledge in Design, residing in a peripheral area in the metropolitan region of Belo Horizonte, will be presented. The results point to productions with great technical and even aesthetic appeal, which show the mastery of tools and processes used. These practices are also studied as vernacular. Well, they come from a given location / region, called non-formal, and are on the margins of the traditional.

### Keywords:

Design; Popular Production; Artifacts

## Referências bibliográficas

- ARDINGHI, M. B. "**Método para pesquisa sobre identidade regional do artefato popular sob a ótica do Design**". P. 477-489. In: Anais do 12º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design São Paulo: Blucher, 2016.
- BOUFLEUR, R. **A questão da gambiarra: Formas Alternativas de Desenvolver Artefatos e sua relação com o Design**. 2006, 153 p. São Paulo, Dissertação, Programa de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.
- COSTA, M. B. **Contribuições do design social: como o design pode atuar para o desenvolvimento econômico de comunidades produtivas de baixa renda**. In: Rede Brasil de Design Sustentável – RBDS, São Paulo, 2009. Anais do 2º Simpósio Brasileiro de Design Sustentável (II SBDS).
- DENIS, R. C. **Uma introdução à história do design**. 3. ed. totalmente rev. e ampl. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- DENIS, R. C. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- FERREIRA, A. C. M; MARÇAL, V. G. **Design e o reconhecimento das práticas populares de confecção de mobiliário e objetos: um caminho para a inovação e a sustentabilidade**. In: Colóquio Internacional de Design. p. 841-850. Belo Horizonte, 2018.
- FINIZOLA, F. **Tipografia vernacular urbana: uma análise dos letreiramentos populares**. (Coleção pensando o design / Priscila Farias, coordenadora) -- São Paulo: Blucher, 2010.
- HERNÁNDEZ, M C I; RIBEIRO, A. C. Rita. "**O Design e a valorização do vernacular ou de práticas realizadas por não-designers**". p. 2651-2663. In: Anais do 11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design. Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4. São Paulo: Blucher, 2014.
- HERNÁNDEZ, M. C. I; ANASTASSAKIS, Z. **O design e suas possíveis interações com práticas criativas desenvolvidas por não-designers**. In: Arcos Design. Rio de Janeiro, V. 9 N. 2, pp. 165-176, Dezembro 2016.
- MORAES, D. **Cadernos de Estudos Avançados: multiculturalismo** / organização: Dijon De Moraes. - 2. Ed. - Barbacena: Ed UEMG, 2013.
- PAPANEK, Victor. **Arquitetura e design. Ecologia e ética**. Lisboa: Edições 70, 1995.
- SOUZA, A. F. Batistella; ALVES, A. A. A. **Projetos para o desenvolvimento brasileiro no Nordeste**. Celso Furtado, Lina Bo Bardi, a ARTENE e a Escola de Desenho Industrial e Artesanato do MAMB, 1958-1964. Estudos em Design, Revista (online). p. 78 – 98, Rio de Janeiro, 2018.
- WANDERLEY, I. M. **O design dos "outros" interações criativas na produção contemporânea de artefatos**. 2013. 180 f. Tese (Doutorado) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, FAU-USP, São Paulo, 2013.