

## Conhecimentos tácito e empírico como tomada de decisão e a relação com o trabalho do vendedor ambulante

*Tacit and empirical knowledge as decision making related to street vendors workstation*

LIMA, André Luís de Oliveira; Doutorando; Universidade Federal do Paraná  
luis.andre@ufpr.br

DINIZ, Raimundo Lopes; Doutorado; Universidade Federal do Maranhão  
rl.diniz@ufma.br

OKIMOTO, Maria Lúcia Leite Ribeiro; Pós-Doutorado; Universidade Federal do Paraná  
lucia.demec@ufpr.br

As mudanças na economia brasileira na década de 90 influenciaram o aumento do desemprego e paralelamente o crescimento do mercado informal, motivada pela necessidade do auto sustento. Surgem então, manifestação da informalidade que se caracterizam por improvisos ou gambiarra que resultam em artefatos que auxiliam na venda de produtos e serviços de vendedores ambulantes em todo o mundo. Essas ocorrências se manifestam principalmente para venda de bebida, alimentos e acessórios, evidenciando diversas formas que esses artefatos podem apresentar. Percebe-se que o vendedor ambulante usa de práticas específicas de sua vivência para tal produção, dessa forma, este artigo busca relacionar essas criações com os conhecimentos tácito e empírico, dentro das esferas funcional, material e social, resultando em uma lógica de produção por um não-designer.

**Palavras-chave:** Vendedor Ambulante; Artefatos; Conhecimento Tácito.

*The changes in the Brazilian economy in the 90s influenced the increase in unemployment and, in parallel, the growth of informality, motivated by the need for self-support. There is then a manifestation of informality that is characterized by improvisations or "gambiarras" that result in artifacts that help in the sale of products and services from street vendors around the world. These occurrences are manifested mainly for the sale of drinks, food, and accessories, evidencing different forms that these artifacts can present. It is noticed that the street vendor uses specific practices of his experience for such production, in this way, this article seeks to relate these creations with tacit and empirical knowledge, within the functional, material, and social spheres, resulting in a production logic by a non-designer.*

**Keywords:** Street Vendors; Artifacts; Tacit Knowledge.

## 1 Introdução

De acordo com Coprunchiski (2011) todas as pessoas são aptas a criar, e este aspecto não está diretamente ligado à genética, tampouco algum dom especial recebidos por poucos, mas se caracteriza pela materialização de soluções que possam contornar problema do cotidiano, ou que sejam, formas de expressão, podendo contemplar a natureza da estética e semiótica. Nessa ideia, as primeiras civilizações já demonstravam esses traços de criatividade quando produziam objetos que pudessem auxiliar na caça e pesca, para seu próprio mantimento.

Com o passar do tempo e o surgimento de novas tecnologias, bem como novas necessidades, essa característica se tornou mais nítida ainda, se manifestando de forma rotineira às adversidades enfrentadas pelos brasileiros, principalmente a partir das mudanças no cenário econômico, que resultaram na diminuição de empregos industriais e o crescimento do desemprego. Tal cenário evidenciou a necessidade de contornar a situação do desemprego, pautada na criatividade como principal estratégia, se sustentando em conhecimentos adquiridos para tal feito, sejam eles técnicos ou não.

No contexto da elevação do desemprego marcado pelos anos 90, percebe-se que paralelamente o mercado informal crescia, já sendo retratado desde a década de 70 para qualificar os rendimentos não estáveis de atividades econômicas que não fazem parte da regulamentação do estado (CUNHA, 2006; SANTOS E MELO, 2011), se fortalecendo ainda mais, quando diversos brasileiros ocupam as ruas como forma de obtenção de renda e auto sustento. Dos Santos (2016) destaca que o trabalho informal apresenta privação dos benefícios legais relacionados à seguridade social, como aposentadoria, legislação e principalmente a falta de cobertura quanto a proteção à saúde, uma vez que na maioria dos casos os próprios trabalhadores produzem artefatos que apresentam funcionalidades no tocante a atividade de comercialização de diversos tipos de produtos (alimentos, bebidas em geral, equipamentos, utensílios etc.), não se atentando aos critérios que levam em conta, por exemplo, o conforto, a usabilidade, e a segurança no trabalho, bem como outros aspectos relacionados à ergonomia e ao design, considera-se aqui a definição de artefatos como 1. Produto ou obra do trabalho mecânico; objeto ou artigo manufaturado e 2. Aparelho, mecanismo ou engenho construído para finalidade específica, proposto do Dicionário Michaelis (ARTEFATO, 2021).

Evidencia-se então, que essas criações são realizadas no tocante aos conhecimentos tácito e empírico, focadas na esfera material, onde o vendedor manifesta suas vivências e experiências em produtos que o ajudam contornar a situação do desemprego e contribuem no processo de venda, expressando também particularidades culturais em que estão inseridas. Para Singer (2000), essas condições de trabalhos não oficiais vistas como “subemprego, desemprego disfarçado, estratégia de sobrevivência” são mantidas pela capacidade da construção de artefatos a partir das necessidades específicas de cada trabalhador.

Percebe-se que no Design já há uma discussão sobre a produção de produtos que envolvem indivíduos sem conhecimento técnico, mas que ao mesmo tempo, tornam nítidos alguns processos semelhantes usados por designers. Manzini (2017), por exemplo, discorre sobre a prática do design, relatando que algumas são motivadas a partir de complexidades nas camadas sociais e pela constante transformação do mundo, não havendo necessidade de uma precedência para tais soluções, caracterizando o que o autor descreve como chama de design difuso, que faz referência à prática de produzir sem alinhamento técnico e que pode ser

realizado por qualquer pessoa. Na perspectiva de entender que mesmo as produções espontâneas, ou design difuso, ainda têm aspectos semelhantes à produção técnica, Andrade (2009) e Ibarra (2014), exploram essa discussão quando apresentam o termo Design de Base Popular e Design por Não-Designers, respectivamente. Abordando que essas questões podem ser debatidas dentro da academia.

Portanto, esse artigo tem o objetivo de entender as produções por parte do vendedor ambulante, em uma lógica de produção a partir dos conhecimentos tácito e empírico, a fim de estruturá-los, considerando que o vendedor produz um artefato a partir de uma ideia já materializada anteriormente por um designer, relacionando com a esfera material e o desdobramento de funções que este artefato pode apresentar dentro do contexto desse vendedor.

## 2     **Design de Base Popular: artefatos produzidos por vendedores ambulantes**

A atividade informal faz parte do mercado mundial, crescendo ano após ano, se caracterizando por pessoas que vivem do trabalho de forma autônoma (CLEPS, 2009). De acordo com o IBGE (2021) no primeiro trimestre, só o Maranhão registrou que quase 70% da população vive da informalidade. Com grande índice de desocupação, cresce dentro da economia informal, o número de vendedores ambulantes, que buscam maneiras de contornar a situação do desemprego através de uma renda relacionada a sua produção.

No contexto global, percebe-se a ocorrência a partir dos desdobramentos de Yatmo (2008), que levanta a questão do não pertencimento do espaço quando aborda o trabalho de vendedores ambulantes na Indonésia, apresentando que este indivíduo comumente é visto como “fora do lugar”, não levando em conta só a falta de controle e manejo destes vendedores, mas a dificuldade da inserção social e o reconhecimento da profissão, desta forma, estes vendedores são visto muitas vezes como causadores da desordem e ameaçadores da harmonia proposta pelo governo local em relação ao ambiente urbano. Além de Yatmo (2008), autores como Truong (2018) e Lin (2018) também abordam sobre o vendedor ambulante, seja em como este trabalho pode agregar ao turismo no Vietnã, ou como esses vendedores resistem ao trabalho nas ruas da China.

E é por meio da criatividade que esses vendedores produzem seus próprios artefatos, muitas vezes evidenciando de forma consistente a cultura local, sendo essas criações evidenciadas pelo conhecimento tácito e empírico. Pode-se perceber que essas manifestações de origem popular têm sido foco de estudos de diversos pesquisadores, que versam desde o encontro de aspectos materiais específicos de cada região, como sugestões para novos produtos, considerando aspectos técnicos.

Valese (2007) investigou o que chamou de Design Vernacular Urbano, levando em conta as relações originadas através do artefato, seja com a sociedade ou com a cultura. A autora denomina design vernacular como a criação de artefatos usados essencialmente para atender necessidades básicas no que diz respeito à sobrevivência. Riul e Santos (2014) analisaram a produção artesanal de artefatos utilitários em povoados, visando a dinâmica da interação do material da cultura e como estes artefatos podem transformá-la. As autoras apresentam também o termo hibridismo, relacionado à mestiçagem de práticas tradicionais com elementos inovadores a partir das práticas sociais. Corrêa (2019) faz uma investigação em

comunidades de Recife a partir das soluções projetuais criadas por grupos ou indivíduos em resposta à escassez de recursos, chamando de design espontâneo.

Por fim, a contribuição de Macedo (2020) que compreendeu os processos envolvidos na produção de artefatos utilizados por vendedores ambulantes para contornar situações de desemprego e propôs recomendações no quesito de função prática desses artefatos, e Lima et al. (2021), que relacionou a produção de artefatos e postos de trabalhos com as condições ergonômicas ao entorno do comércio informal. Em ambos, os artefatos são referenciados a partir da intenção de Andrade (2009), apresentando o termo Design de Base Popular (DBP).

Para Andrade (2009), questões de manifestações da cultura material que usualmente envolvem o design popular, devem ser discutidas no âmbito acadêmico, mas o tema ainda é visto como insuficiente e existe preconceito sobre o termo. Dessa forma, Andrade (2009) sugere o termo Design de Base Popular, fazendo-o entender como projetos de produtos materiais, sendo eles comunicativos, de vestuário e ambientações produzidas por indivíduos que não possuem formação acadêmica em design e/ou áreas afins, não portando assim, o conhecimento técnico para tal feito, fazendo-o aproximar como interesse coletivo nas pesquisas acadêmicas.

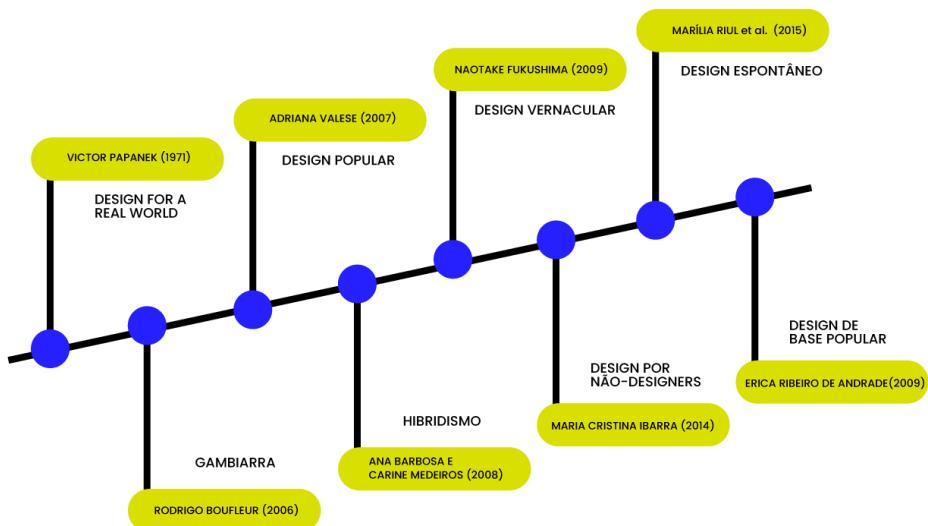
A autora complementa que trata-se de design por apresentarem questões semelhantes às que os profissionais da área estudam e aplicam, como por exemplo, levantamento de problema (que deriva de uma necessidade principal, onde na maioria da vezes surge de uma deficiência no contexto social), planejamento (mesmo que empírico e espontâneo), utilização de técnicas (que geralmente são passadas de pais para filhos), além do reuso de materiais e suas adaptações à um usuário final (ANDRADE, 2009).

De acordo com os apontamentos de Andrade (2009), Valese (2007), Riul e Santos (2014), Corrêa (2019), Macedo (2020) e Lima et al. (2021), percebe-se através das pesquisas identificadas que há tempos os grupos e indivíduos lidam com a falta de recursos e recorrerem à criatividade para possíveis soluções, se reinventando para conseguir o básico para sua sobrevivência a partir da intensificação de sua habilidade de construção praticadas de forma espontânea. Essas questões também são abordadas por Corrêa (2019), em sua pesquisa “Desobediência tecnológica e gambiarra: o design espontâneo periférico como caminho para outros futuros”, evidencia-se que essas manifestações estão relacionadas também às formas heterogêneas de um tipo de produção e serviço não usual de empresas ou estados. De acordo com Corrêa (2019), a população diante a falta de recursos responde a projeções intuitivas como soluções, diante dessas manifestações mapeadas no Recife e no Rio de Janeiro, pode-se refletir sobre o contexto e particularidade de cada região para sugerir práticas de design como potencial de transformação social.

Cacciamali (1994) apresenta que a facilidade de entrada, origem própria de recursos em contexto familiar, pequenas escalas de produção e uso de tecnologias adaptadas são características do trabalho informal, podendo relacionar esses fatores ao caso do vendedor ambulante, uma vez que não provém de regras ou padrões para suas construções, tendo como perfil as pessoas desempregadas que tem dificuldade de encontrar trabalhos formais ou que até mesmo desistiram dessa modalidade de trabalho, além de fatores que fogem da mudança na economia, como a falta de acesso à educação e a capacitação de jovens para o mercado de trabalho (ALFERS, 2009; MACEDO, 2020).

Diante da versatilidade e particularidade encontrada em vários lugares do Brasil, pode-se reunir termos que já abordam essas manifestações em artefatos por vendedores ambulante e também por outros indivíduos que assim como os vendedores, usam de formas criativa para contornar situações, como Gambiarra, Design Espontâneo, Hibridismo, Design por Não-Designers, Designer Vernacular e Design Popular (BOUFLEUR, 2006; RIUL et al, 2015; BARBOSA E MEDEIROS, 2008; IBARRA, 2014; FUKUSHIMA, 2009; VALESE, 2007), resultando em uma linha do tempo respectivo a prática do design por não-designers (Figura 1), percebendo que esse assunto mesmo sendo abordado há tempos, ainda assim, existem poucos autores que que apresentem esse contexto como um possibilidade de implementações técnicas.

Figura 1 – Linha temporal de termos



Fonte: os autores, adaptado de Macedo (2020)

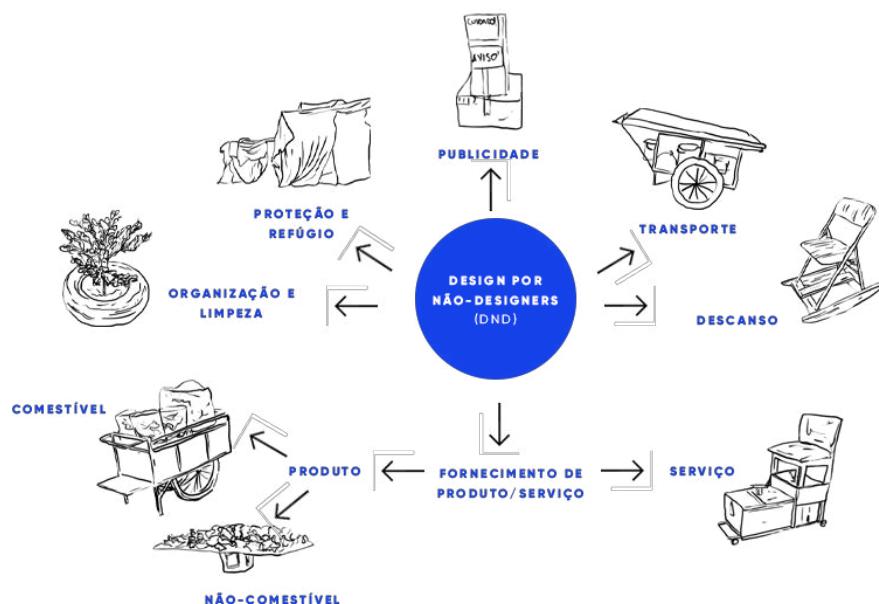
Para Andrade (2009), os profissionais e pesquisadores do design podem ampliar seu foco de estudo e ação referente às camadas sociais, tendo em vista que é característica do design o lidar com as necessidades da sociedade, desenvolvendo projetos que são adequados às demandas levantadas, podendo inclusive, a partir de uma ótica sustentável integrar o conhecimento nesses saberes populares e suas práticas, exemplo do aproveitamento de materiais e junção de artefatos com novas funções e ressignificados, sendo essa interação dos conhecimentos foco deste artigo.

Estando diretamente ligada à “gambiarras”, o conhecimento tácito permite a resolução de problemas ou imprevistos, geralmente no campo material, de forma criativa, aproveitando técnicas, ferramentas e materiais que resultam em artefatos fora do padrão. Não é novidade a capacidade criativa das pessoas, que desde as primeiras civilizações se manifestam em artefatos derivados de galhos, pedras e ossos com a finalidade de ajudar na caça e na sobrevivência dos primeiros povos. Com o passar do tempo, no contexto de planejamento, estruturação e execução, existindo ou não algum tipo de gestão, Papanek (1972) afirma que todos os homens fazem design, pois o mesmo se configura como condição básica de toda atividade humana. Para o autor, o design está na forma de qualquer motivação, ação e planejamento para alcançar um fim desejado, um esforço consciente que resulta em uma

ordem. Já Ibarra (2014) usa o termo “Design por não-designer” (DND), onde assume a existência da prática de conceitos relativos ao design de forma inconsciente pelos indivíduos, estes que não portam o conhecimento necessário para suprir quesitos que ultrapassem a função prática (de uso), mas mesmo assim conseguem suprir sua necessidade a partir de sua produção empírica.

Na estrutura dessas práticas, a autora apresenta um agrupamento elaborado a partir dos artefatos encontrados nas ruas de Belo Horizonte, entre eles estão: publicidade; transporte; proteção e refúgio; organização e limpeza; produtos comestíveis e não comestíveis; descanso e serviços, estes podem ser visualizados de forma melhor na Figura 2.

Figura 2 – Classificação DND



Fonte: os autores, adaptado de Ibarra (2014)

No caso do fornecimento de produtos e serviços, estes artefatos nascem para apoiar uma atividade que proporciona meios na qual o indivíduo tenha uma renda diária (IBARRA, 2014). Nessa categoria estão subdivididos artefatos de produtos comestíveis, como balas, chips, picolé, cachorro quente, vendas de água, refrigerante e etc., artefatos de produtos não comestíveis como peças de bijuteria, plantas e flores artificiais e serviços, dentre estes temos estruturas criadas para anúncios sonoros, postos de trabalho para engraxates, pequenos consertos e transporte de mercadorias (Figura 2).

Os artefatos da categoria “transporte” são usados com o principal objetivo de mover um objeto de um lugar para o outro, por exemplo, carroças de catadores, construídos muitas vezes com a união de madeira e aço, reutilizando componentes de bicicletas. Como artefatos de proteção e refúgio, tem-se estruturas que servem para proteção de chuva, do frio e ventos, utilizando comumente papelão e tendo moradores de rua como principais agentes dessa manifestação. Na categoria de organização e limpeza, artefatos encontrados usados com o objetivo de contribuir com a disposição de forma ordenada, entre estes estão lixeiras improvisadas, estruturas para guiar o crescimento de plantas e etc. Na categoria descanso,

estão artefatos com a função de repousar o corpo, tendo a cadeira como principal artefato, e assentos consertados com peças de outros assentos. Para a categoria de publicidade estão artefatos com o intuito de anunciar produtos ou serviços, localizados em espaços de forma a chamar atenção de possíveis clientes.

No que tange ao fazer destes artefatos, buscou-se relacionar a produção com os tipos de conhecimentos, dando foco ao conhecimento tácito, que permite uma pessoa resolver problemas rotineiros utilizando estratégias usadas anteriormente ou sua própria vivência. Assim, um indivíduo que não possui recursos ou facilidades para obtenção da sua renda, pode recorrer à criatividade, explicitando o conhecimento tácito em suas produções, ajudando a garantir o seu sustento.

Lemos e Joia (2012) discorrem como as mudanças no cenário econômico na década de 1990 influenciaram na busca de um tipo de conhecimento não estruturado para atuar junto ao conhecimento corporativo. Assim, os autores apresentam dois tipos de conhecimentos, o primeiro conhecido como explícito, que diz respeito àquele que pode ser estruturado e articulado na linguagem formal, podendo facilmente ser transmitido para outros indivíduos, o segundo como tácito, diferentemente não se envolve na linguagem formal e é originado da vivência, experiência e percepções individuais, o que garante a dificuldade em uma transmissão.

Talvez, esse fosse o caso do vendedor ambulante, quando este sai do lugar de usuário de um produto e assume mesmo que espontaneamente, o lugar de quem cria por meio de algum processo (não se configurando como explícito), representando bem a discussão de Bobylatos e Spyout (2017), que aborda os conhecimentos ao fazer, refletindo desde a concepção de um artefato por parte de um designer, até a concepção de uso por parte do usuário, baseando-se nas esferas do artefato para relacionar as lógicas.

### 3 A lógica do Não-Designer e os Conhecimentos

De acordo com Takeuchi e Nonaka (1995) e Fischbein (1989) apud Cho et al. (2020), questões da habilidade cognitiva como percepções subjetivas e intuição estão associadas ao conhecimento tácito, que refletem na absorção através de uma experiência ou à repetição de um trabalho prático. Para os autores, esse tipo de conhecimento nem sempre é perceptível ao indivíduo, podendo nem estar ciente da existência do mesmo, mas se manifesta em momentos em que este busca, de forma inconsciente, estratégias para contornar determinada situação.

Takeuchi e Nonaka (2008) apresentam que o conhecimento tácito é caracterizado em duas dimensões, a dimensão técnica que representa a dificuldade de detectar habilidades informais, nelas estão as percepções altamente subjetivas e pessoais (intuição, palpite e inspirações derivadas de experiências), já a dimensão cognitiva consiste em crenças, percepções, valores ideais e emoções.

Esse conhecimento se manifesta a partir do surgimento das necessidades resultantes da complexidade da sociedade atual, e estes problemas cotidianos são resolvidos quase que de forma imediata através de uma alternativa criativa e pouco usual que passarão a se manifestar de forma mais comum. Bobylatos e Spyout (2017) apresentam um estudo que busca estruturar o conhecimento tácito no processo de design através de um artefato, para os autores, o artefato é parte indistinguível de qualquer processo de design e pode tomar forma de produtos, sistemas e serviços ou até mesmo a união desses.

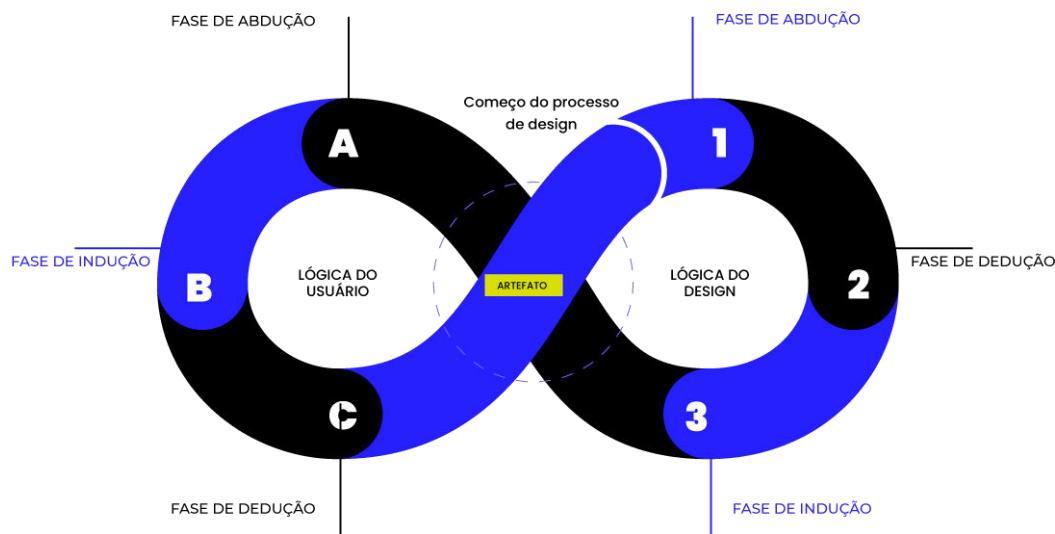
Os autores apresentam um ponto importante que tem grande contribuição para esse artigo, segundo Bobylatos e Spyrou (2017) o artefato tem natureza dupla, uma regida pelo objetivo físico que pode ser usada para concluir um objetivo específico e a outra, pelo objetivo intencional, cuja função tem significado apenas dentro do contexto de atividade humana, concluindo ainda que nem todos os artefatos são técnicos, mas que este é mediado principalmente pelo social, grupos e indivíduos. Os autores apontam esse tipo de conhecimento como experencial, a habilidade humana de sobrevivência e criação que atravessam os séculos, permitindo que a cada desafio levantado, soluções criativas baseadas em experiências vividas e conhecimentos compartilhados possam ser usados em conjunto.

No aspecto de artefato, Bobylatos e Spyrou (2017) o consideram como uma continuação do design, implicando relacionar isso à expansão do conceito da lógica do design e sua relação com a lógica do usuário ou a interpretação do uso, que se dá à forma com que o usuário vai interagir com ele. Os autores apontam que esse processo de diálogo é regido primeiramente pelo papel do designer, correspondendo como o agente criativo da ideia inicial para a produção de um artefato e, consequentemente o usuário, que é quem realiza a ação no artefato. As duas lógicas, apesar de distintas, podem interferir na ação uma da outra. Segundo Zingale & Dominguez (2015) é nessa mediação de lógicas que o artefato é encontrado.

Zingale & Dominguez (2015) Descrevem assim um processo de lógicas que da parte do designer começa com a fase de abdução, seguido das fases de dedução e indução, para Santos (2018) a lógica abdutiva trata da criação de valor a partir de novas relações e teorias. A dedução, por sua vez, é o que parte do geral até chegar ao particular, desta forma, cria-se uma lei geral e a partir da observação é possível verificar a veracidade do fato. Já a lógica indutiva parte do particular para a generalização, funcionando a partir da coleta de casos particulares que resultarão na generalização. Ao se tratar do usuário, Zingale e Dominguez (2015) descrevem que a lógica da abdução, indução e dedução, respectivamente, são usadas ao interpretar o uso do artefato.

Assim, o esquema (Figura 3) representa um processo de diálogo onde a ação originada na mente do designer é transmitida para o usuário, tendo um artefato como ponto chave para esse processo.

Figura 3 – Lógica do Designer e Usuário



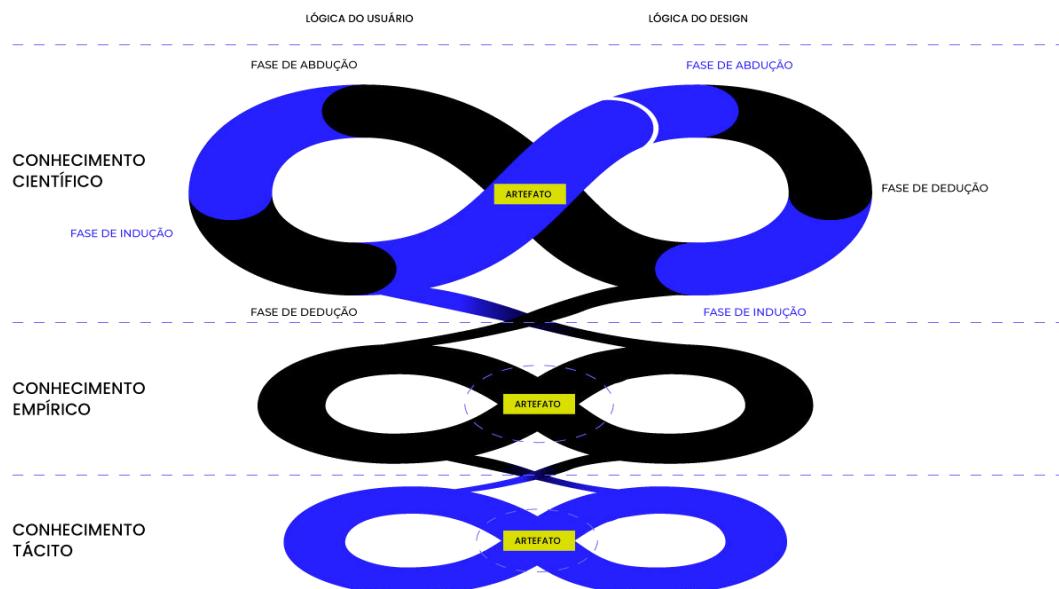
Fonte: os autores, adaptado de Zingale e Dominguez (2015)

Dentro das 6 (seis) fases de interpretação, tanto por parte do designer como do usuário, envolvem diferentes tipos de conhecimentos. No contexto de design e criações de artefatos, são envolvidos aspectos do conhecimento técnico, onde são traduzidos e melhorados com o passar do tempo, mas a criação de artefatos também tem sido associada à indivíduos que não possuem conhecimento técnico, mas são ajudados pelo conhecimento tácito. O trabalho regido pelo tácito se estabelece como uma habilidade na esfera do conhecimento que pode ultrapassar as explicações humanas.

Para Bobylatos e Spyrou (2017), os artefatos são regidos em 3 (três) esferas, a primeira diz respeito à sua estrutura física, onde estabelece uma relação com o material, seguido do artefato em um contexto social, onde conhecimentos sobre sociedade e comunidades humanas são envolvidos e finalmente apresenta sua função técnica, conduzida pela intenção do designer, que se relaciona com sua função prática. Para cada esfera, um tipo de conhecimento é aplicado.

Desta forma, a compreensão quanto os aspectos materiais do artefato estão ligados ao conhecimento tácito, o contexto social incorpora o empírico, e os aspectos práticos evidenciam o conhecimento técnico-científico. A Figura 4 representa esse sistema baseado na lógica do usuário do design.

Figura 4 – Modelo as Lógicas e os Conhecimentos



Fonte: os autores, adaptado de Bobylatos e Spyrou (2017)

Fica claro que do lado da lógica do design, o designer, que retém o conhecimento científico, usa de métodos, técnicas e ferramentas que auxiliam o processo de desenvolvimento de um artefato até chegar nas mãos do usuário, por outro lado, o usuário usa de seu conhecimento adquirido e percepção para desenvolver a ação pretendida do design quando se relaciona com o artefato.

Introduzindo ao contexto do vendedor ambulante, além de ser o usuário em questão em um dado momento, o mesmo participa de um novo ciclo, mas desta vez como um indivíduo que usa da “lógica do design”, no sentido de produzir, a partir de um processo empírico e tácito, um artefato que resolva um problema específico do seu contexto, fazendo com que não somente a esfera física e material seja ligada ao conhecimento tácito, mas também os aspectos sociais e práticos (de uso).

Segundo Valese (2017) o vendedor ambulante se apropria de materiais industriais, reintegrando e adotando novos sentidos e significados, além de funcionalidade, garantindo sua sobrevivência e sustento a partir da inventividade agregada à artefatos já produzidos.

Ibarra (2014) sustenta a colocação quando escreve que a maioria das manifestações dessas produções criativas de não-designers se dá através do reuso, em outros casos, o indivíduo produz o artefato do zero por meio de novos materiais. Para Boufleur (2006), questões que envolvem essas produções se fundamentam em 3 (três) elementos para essa ação, a primeira é a existência de uma necessidade, a segunda que é o recurso material disponível e a terceira, a definição de uma ideia que engloba as duas primeiras.

Esses pensamentos fazem parte de um novo ciclo que coloca o vendedor ambulante como principal agente produtor e consumidor final. Esse novo ciclo é descrito da Figura 5, representado primeiramente pela lógica abdutiva, seguida da dedutiva e indutiva que finalmente chegam a um artefato, este artefato, por sua vez, tem diferentes tipos (BOUFLEUR, 2006):

**1. Uso incomum sem mudança da função ou forma.**

O artefato original é mantido, sua estrutura física é mantida e apenas seu significado é mudado.

**2. Simples mudanças de função sem alterar forma.**

A estrutura física é mantida, mas suas funções são alteradas.

**3. Inclusão/Exclusão de peças ou componentes, mas com a mesma função.**

Caracterizados por mudanças que tornam a estética questionável.

**4. Mudança da forma para mudar a função.**

Para suprir uma nova necessidade, o artefato original passa por mudanças na sua forma.

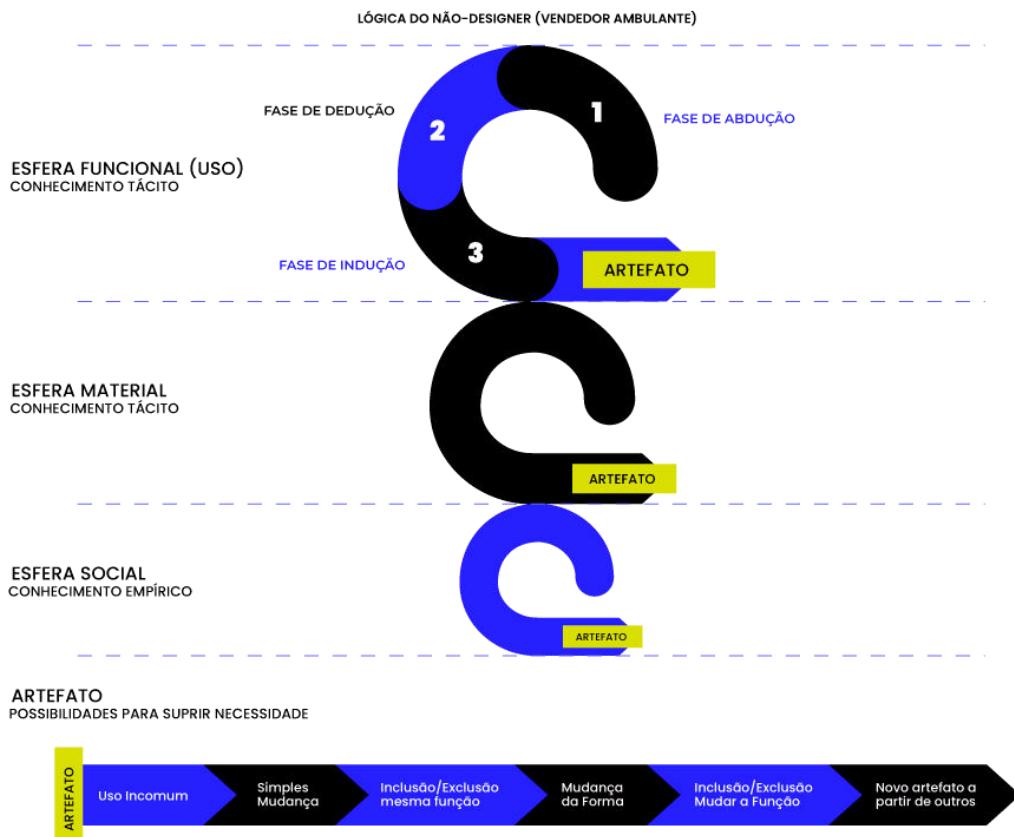
**5. Inclusão/Exclusão de peças para mudar a função.**

Adicionando peças que não pertenciam ao artefato original, muda-se a função.

**6. Composição de um novo artefato a partir de outros.**

Surge da combinação de partes, peças e componentes de outros artefatos para se obter um novo.

Figura 5 – Lógica do Não-Designer e os Conhecimentos



Fonte: os autores, adaptado de Bobylatos e Spyrou (2017) e Boufleur (2006)

Dessa forma, o vendedor ambulante produz seu artefato levando em consideração as esferas em que o designer também considera em que o artefato se relaciona, modificando os tipos de conhecimentos envolvidos em cada uma delas.

A esfera funcional, relacionada ao uso do artefato, é regido pelo ponto principal do vendedor que é a necessidade de algo que o ajude nas atividades de vendas, facilitando sua rotina, onde critérios técnicos não são considerados e o artefato tem apenas que cumprir a função designada pelo vendedor.

A esfera física é relacionada ao material, guiada pelo conhecimento tácito e regido pelas vivências em que esse vendedor adquiriu em sua vida, caracterizando-se em combinações e montagens das partes do artefato, seguido da esfera social, onde o conhecimento empírico é evidente, baseado no entendimento e comportamento das outras pessoas e do coletivo.

Neste ciclo onde o vendedor ambulante é o produtor do artefato, abre ao designer um campo para promover implementações no que tange o contexto social, possibilitando a criação de pontes para trocas entre os conhecimentos existentes.

#### 4 Considerações Finais

A informalidade está presente no contexto global, podendo ser derivada das mudanças econômicas nos países, forçando o desemprego e restando para as pessoas recorrer às ruas para extrair o seu sustento, ou em casos de imigração, onde enfrentam a dificuldade em

conseguir se estruturar financeiramente, ocasionando o mesmo resultado, as ruas como forma de garantir o sustento.

Ao mesmo tempo em que essa temática é de interesse nos estudos, e diversos olhares têm se atentado à situação deste grupo de pessoas, diante do índice crescente da informalidade, ainda pode ser visto de forma negativa por muitas pessoas, uma vez que inferem à desordem ao regulamento do estado. Nesse sentido, algumas pesquisas já mostram que há um caminho com foco neste contexto que pode proporcionar melhores condições para os trabalhadores e em contrapartida, favorecer a obtenção de renda onde estão inseridos, refletindo em entender os processos e conhecimentos envolvidos em suas criações (VALESE, 2007; IBARRA, 2014; FUKUSHIMA, 2009), que podem ser levados e explorados no meio acadêmico, como sugere Andrade (2009).

Por mais que haja hoje formas mais eficazes de produção de produtos para pessoas e grupos específicos, ainda não é possível contemplar sua maioria, fazendo com que essas pessoas e grupos passem a produzir seus próprios produtos a partir da manifestação dos conhecimentos tácito e empírico. Esses conhecimentos estão geralmente associados à esfera material, influenciada pela social, evidenciando o contexto onde estão inseridos e permitindo particularidades culturais. Diante disso, percebe-se que mesmo que essas manifestações sejam de forma espontânea, ainda apresentam características que podem se aproximar a uma produção feita pelo conhecimento técnico, como no caso do próprio designer. E dentro dos contextos de produção espontânea, essas são influenciadas pela necessidade de contornar problemas rotineiros ou até mais complexos, como o desemprego no caso do vendedor ambulante.

Destaca-se assim, que os conhecimentos tácito e empírico que são regidos pelas experiências e vivências dos vendedores é usado como tomada de decisão para criação de seus artefatos, considerando ainda o ambiente onde estão inseridos, que variam em funções desde a venda de alimentos, bebidas ou acessórias, sejam estes fixos ou móveis, com produtos para consumos diretos, que deixam de existir após o uso, para uso individual, para determinados grupos ou uso indireto. Atuando diretamente em três esferas, a funcional e material, que estão ligadas ao conhecimento tácito e a esfera social, que compreende as características locais e sociais a partir do conhecimento empírico. Onde o ponto de convergência seriam as necessidades do próprio vendedor ambulante, principalmente no que diz respeito às condições de emprego e renda, quanto ao seu auto sustento.

No contexto onde o vendedor ambulante é o produtor do seu próprio artefato para auxiliar na venda, abre ao designer e profissionais de áreas afins, um campo para promover implementações no que tange à função prática a partir do conhecimento técnico, possibilitando a criação de pontes para trocas entre os conhecimentos existentes.

Os autores agradecem ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq pelo suporte financeiro ao projeto “COMUNIDADES CRIATIVAS E SABERES LOCAIS: design no contexto social e cultural de baixa renda” - Processo 88887.200506/2018-00 Edital PROCAD-AM - PROCAD Amazônia 2018 - Linha 1 da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) junta à Universidade Federal do Paraná (UFPR) e Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), que viabilizou o desenvolvimento deste estudo.

## 5 Referências

- ALFERS, Laura. **Saúde e segurança ocupacional para comerciantes e vendedores ambulantes em Acrá e Takoradi**, Gana. 2009.
- ANDRADE, Erika Ribeiro de. **Defesa de Inclusão do Design de Base Popular como Conteúdo de Disciplinas dos Cursos de Graduação em Design**. CONGRESSO INTERNACIONAL DE PESQUISA EM DESIGN, 5., 2009, Bauru. Bauru: Ciped, 2009. 6 p.
- BOFYLATOS, Spyros; SPYROU, Thomas. **Meaning, knowledge and artifacts, giving a voice to tacit knowledge**. The Design Journal, v. 20, n. sup1, p. S4422-S4433, 2017.
- BOUFLER, Rodrigo Naumann. **A Questão Da Gambiarra: Formas Alternativas de Desenvolver Artefatos e Suas Relações Com o Design de Produtos**. 2006. Dissertação, Programa de Pós-graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, Brasil.
- CACCIAMALI, Maria Cristina. **A economia informal 20 anos depois. Indicadores Econômicos FEE**, v. 21, n. 4, p. 217-232, 1994.
- CLEPS, Geisa Daise Gumiero. **Comércio informal e a produção do espaço urbano em Uberlândia (MG)**. Sociedade & Natureza, v. 21, n. 3, p. 327-339, 2009.
- COPRUCHINSKI, Lélia. **A arte de desenhar joias**. Curitiba, PR: Edição do autor, 2011.
- CORRÊA, Pamela Cordeiro Marques. **Desobediência tecnológica e gambiarra: o design espontâneo periférico como caminho para outros futuros**. 2019. 131 f., il. Dissertação (Mestrado em Design), Universidade de Brasília, Brasília, 2019.
- GIL, Carlos, A. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 6ª edição. São Paulo, Atlas, 2017.
- IBARRA, Maria Cristina. **O DESIGN POR NÃO-DESIGNERS (DND): as ruas de Belo Horizonte como inspiração para o design**. 2014. Dissertação de mestrado). Pós-Graduação em Design da Universidade Estadual de Minas Gerais–UEMG. Belo Horizonte.
- LIN, Shen. " **We work like ants... we avoid being troublemaker": An exploratory inquiry on resilience of Chinese street vendors in the urban village**. International Journal of Sociology and Social Policy, v. 38, n. 11-12, p. 1024-1040, 2018.
- LEMOS, Bernardo; JOIA, Luiz Antonio. **Relevant factors for tacit knowledge transfer within organizations: an exploratory study**. Gestão & Produção, v. 19, n. 2, p. 233-246, 2012.
- MACEDO, Y. **Design de Base Popular: o caso do trabalho de vendedores ambulantes; foco na função prática**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Maranhão, Maranhão. São Luís, p. 157. 2020
- MANZINI, Ezio. **Design: quando todos fazem design: uma introdução ao design para a inovação social**. Tradução Luzia Araujo. São Leopoldo, RS: Ed. Unisinos, 2017.
- NEVES, José Luis. **Pesquisa qualitativa: características, usos e possibilidades. Caderno de pesquisas em administração**. São Paulo, v. 1, n. 3, p. 1-5, 1996.
- PAPANEK, Victor; FULLER, R. Buckminster. **Design for the real world**. London: Thames and Hudson, 1972.
- RIUL, Marília et al. **Design espontâneo e Hibridismos: Artefatos da cidade e artefatos do interior**. Estudos em Design, v. 23, n. 2, p. 59-74, 2015.

SANTOS, Aguinaldo. **Seleção do Método de Pesquisa: Guia para pós-graduando em design e áreas afins.** Curitiba: Insight Editora, 2018.

SANTOS, Breno; MELO, Marina. **Debates sobre a centralidade do trabalho e a participação na informalidade.** International Journal on Working Conditions, v. 1, p. 25-44, 2011.

SINGER, Paul. **O trabalho informal e a luta da classe operária.** In: **MAPA DO TRABALHO INFORMAL: Perfil socioeconômico dos trabalhadores informais na cidade de São Paulo.** Kjeld Jakobsen; Renato Martins; Osmir Dombrowski (orgs). Sao Paulo, SP: Fundação Perseu Abramo, 2000.

TAKEUCHI, Hirotaka; NONAKA, Ikujiro. **Criação e dialética do conhecimento. Gestão do conhecimento.** Porto Alegre: Bookman, v. 319, 2008.

TRUONG, V. Dao. **Tourism, poverty alleviation, and the informal economy: the street vendors of Hanoi, Vietnam.** Tourism Recreation Research, v. 43, n. 1, p. 52-67, 2018.

VALESE, A. **Design vernacular urbano: a produção de artefatos populares em São Paulo como estratégia de comunicação e inserção social.** 2007. 107f. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Design e semiótica), São Paulo, Brasil.

YATMO, Yandi Andri. **Street vendors as 'out of place'urban elements.** Journal of Urban Design, v. 13, n. 3, p. 387-402, 2008.

Zingale, S., Domingues, F., (2015). **The Consequences of Things The Semiotics and the Pragmatistic Route to Designing.** The Value of Design Research, Proceedings of the 11th International Conference of the European Academy of Design, Paris Descartes University, Institute of Psychology, Boulogne Billancourt, France, 22-24 April 2015.