



INFORMAÇÕES GERAIS DO TRABALHO

Título do Trabalho: Práticas vernaculares relativas à confecção de mobiliário: uma contribuição para o Design.

Autor (es): FERREIRA, Aline; GOMES MARÇAL, Viviane.

Palavras-chave: Design, Vernacular, Soluções, Prática.

Campus: Santa Luzia

Área do Conhecimento (CNPq): Desenho Industrial - 6.12.00.00-0

RESUMO

Pretende-se com este trabalho em andamento apresentar a relação entre as práticas vernaculares relacionadas à confecção de mobiliário com a área do Design. As práticas vernaculares associadas ao Design de Interiores são um assunto que apenas recentemente vem despertando o interesse dos profissionais na área, portanto, as pesquisas e/ou estudos acerca do tema são ainda limitadas. É de interesse deste trabalho mencionar um resultado já encontrado em um estudo de caso realizado no bairro do entorno do Instituto Federal de Minas Gerais, *campus* Santa Luzia, região metropolitana de Belo Horizonte. O método utilizado para se obter as informações expostas neste trabalho foi uma entrevista semiestruturada realizada na casa da moradora que se deu por meio da aplicação de um roteiro. Também foi produzido um levantamento iconográfico. Como resultado preliminar verifica-se que o indivíduo, quer seja por escassez de recursos ou por interesse na atividade manual, é capaz de criar artefatos a partir de sua criatividade e habilidade, mesmo sem possuir o conhecimento formal do Design, bem como gerar soluções efetivas para materiais considerados não úteis. Considerando o Design enquanto uma área empenhada em melhorar a qualidade de vida do ser humano, tanto no âmbito residencial quanto na geração de produtos, faz-se necessário o estudo das práticas consideradas não convencionais, as quais não são ensinadas na academia, para descobrir a contribuição dessas práticas para solucionar as demandas dos indivíduos.

INTRODUÇÃO:

Sabe-se que, muito antes do conhecimento do Design enquanto profissão, o ser humano já ministrava inconscientemente alguns preceitos fundamentais desta área, como criar e solucionar problemas diversos. Contudo, o Design enquanto formação do conhecimento compreende os problemas em diversas complexidades, assim como considera métodos e planejamento para se alcançar soluções.

Embora no meio profissional existam diversas definições para o termo Design, segundo Denis (2008), a origem mais longínqua da palavra Design é oriunda do latim *designare*, verbo que engloba tanto o sentido de desenhar como o de designar. Contudo, na língua inglesa o substantivo Design se refere tanto à ideia de plano quanto às de configuração, arranjo e estrutura. Nota-se, portanto, uma ambiguidade do termo, que na maioria das definições opera com a junção do abstrato e ao material (DENIS, 2008).

Ainda, é válido ressaltar a definição do termo design sob a perspectiva de Wanderley (2013). Segundo ela, 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 de artefatos que foram



concebidos, arranjados e estruturados de maneira a atender às necessidades específicas de um indivíduo ou grupo.

Dessa maneira, depreende-se a ligação do Design enquanto disciplina com as práticas vernaculares que, segundo definição de Dones (2005), “resgata formas esquecidas e marginalizadas, pertencentes à Cultura Popular”, sendo a expressão utilizada principalmente para identificar uma linguagem genuína, sem influências de estrangeirismos. Logo, o termo serve para designar manifestações que se referem a uma característica de um povo na sua língua e de criação de artefatos, entre outras (FUKUSHIMA, 2010).

Considerando a ligação entre o Design e as práticas vernaculares, e a importância de tais práticas para que o Design enquanto disciplina possa aprimorar seus métodos e técnicas fundamentando-se no saber popular (aquele que não foi instruído por um meio erudito, mas a partir de observações, prática e experiência), foi realizado um estudo de caso que visou analisar características dos mobiliários confeccionados por uma pessoa sem conhecimento formal na área do Design. O resultado mostrou que o indivíduo é capaz de encontrar soluções materiais desprendidas totalmente do conhecimento técnico passado na academia. Além disso, verificou-se a existência de outros fatores além da falta de recursos e a precisão momentânea que levam a criação. A satisfação pessoal, e a afinidade com as práticas manuais, assim como foi constatado, podem também favorecer a criação.

METODOLOGIA:

Por meio deste trabalho, buscou-se analisar o emprego das práticas vernaculares no que tange à realidade local de parcela da comunidade do entorno do *campus Santa Luzia*, bem como apresentar uma pequena amostra do resultado parcialmente obtido. Visto isso, é importante compreender como a comunidade externa, que em sua maioria, não tem acesso às soluções formais de design de interiores pode vir a contribuir com suas práticas vernaculares para a solução de necessidades para os ambientes residenciais.

Objetiva-se com esta pesquisa investigar as características e práticas vernaculares de soluções de problemas relativos ao ambiente residencial, bem como compilar as práticas vernaculares observadas e sinalizar possíveis contribuições para o projeto de design de interiores. Além disso, pretende-se compreender os principais discursos e autores sobre o design social e arquitetura vernacular, e a partir daí, analisar o emprego das práticas vernaculares no que tange a realidade local de parcela da comunidade do entorno do Campus Santa Luzia.

Assim, para responder os objetivos deste projeto propõe-se realizar entrevistas semiestruturadas qualitativas com uma parcela da comunidade do bairro Londrina, a fim de identificar as práticas vernaculares existentes e como se relacionam com o projeto de interiores com vistas ao design social. Além das entrevistas, propõe-se fazer a observação direta das práticas vernaculares, assim como, o levantamento iconográfico e a análise dos resultados obtidos.

A pesquisa possui caráter exploratório e descritivo, e pretende utilizar de métodos qualitativos de levantamento de dados. As respostas e as análises feitas durante a entrevista foram registradas manualmente. Para realização desta entrevista foi elaborado um roteiro, que é constituído por questões que



abordam as seguintes informações: o grau de afinidade e/ou interesse pelas práticas manuais (no sentido de realizar ajustes, composições, e improvisos). A profissão que o entrevistado exerce e também se existe conhecimento em atividades como, por exemplo, práticas de marcenaria, carpintaria, jardinagem, ou algum outro ofício do tipo, o meio pela qual foram aprendidas as práticas, o método de aplicação das mesmas. Outra questão abordada é quais são os principais materiais utilizados para confecção dos artefatos, e o meio pela qual o adquire. Com o auxílio da câmera digital, foram realizadas diversas fotografias de objetos que a partir de uma análise e interpretação, foram classificados como vernaculares.

RESULTADOS E DISCUSSÕES:

Nota-se nos últimos anos, um ressurgimento do interesse dos profissionais do Design pelos artefatos criados por pessoas sem o conhecimento formal na área, ou ainda, os não-designers (IBARRA, 2014). Essa reaproximação pode ser benéfica ao Design enquanto área de formação uma vez que, tais práticas têm como característica a reutilização de materiais, bem como se valem do método de concertar os artefatos a partir dos equipamentos que se têm disponível ao invés de descartá-los. Logo, utilizando-se desses meios, as práticas vernaculares contribuem para um ciclo sustentável, que na contemporaneidade vem se tornando uma preocupação inerente ao profissional do Design. Além disso, tais práticas podem apresentar novas maneiras de solucionar problemas e demandas reais relacionadas ao mobiliário e/ou aos objetos.

Diante disso, o estudo de caso visou analisar os processos e os produtos criados por uma moradora do bairro ao redor do IFMG. As práticas executadas por ela são classificadas como vernaculares, pois foram realizadas utilizando recursos locais. Além disso, os processos de criação utilizados são identificados e reconhecidos propriamente por um grupo específico que no caso diz respeito à sua família. Os materiais normalmente empregados por ela na criação dos artefatos são aqueles não considerados úteis. Dessa forma, ganham uma nova oportunidade de uso, como meio da reciclagem e estabelecem, assim, um ciclo sustentável. Como é o caso do puff feito com filtro de avião encontrado no lixo de um aeroporto, e estofado a partir de retalhos de courvin que a criadora recebe de uma capotaria de seu genro (FIG. 1).

Figura 1- Puff feito com filtro de avião.



Fonte: Fotos dos autores.



Durante o processo criativo para elaboração dos artefatos, eles são afetados por diversos fatores como ambientais, sociais, econômicos, e pelos valores culturais (VALESE, 2007). Contudo, é importante mencionar as características dos artefatos encontrados. Segundo Bouffleur (2006), é possível classificar os objetos em diversos tipos, de acordo com a intervenção feita pelo criador. Inicialmente, Bouffleur cita 6 tipos de características distintas: 1. Uso incomum sem mudança de função ou forma; 2. Simples mudança de função sem alterar forma; 3. Inclusão/exclusão de peças ou componentes, mantendo a mesma função; 4. Mudança da forma para mudar a função; 5. Inclusão/exclusão de partes, peças ou componentes para mudar a função; 6. Composição de um novo artefato a partir do aproveitamento de outros. Contudo, é válido mencionar que o trabalho em questão não irá trabalhar com todas as características citadas.

Tendo em vista a classificação de Bouffleur, foi possível identificar objetos que se enquadram no item 5 descrito acima. É o caso do banco confeccionado inteiramente pela moradora entrevistada. Feito a partir de um nicho de parede encontrado no lixo próximo de sua casa, ela incluiu pés de madeira de cedro que foram aproveitados de outro banco e, ao mudar a posição do nicho (deitá-lo) ela atribuiu a ele um novo arranjo, e conseqüentemente uma nova função (FIG.02). Nestes artefatos, foi possível perceber a criatividade espontânea da criadora, que percebe possibilidades desconhecidas ou ignoradas naquilo que se descarta normalmente como lixo.

Contudo, ao analisar este artefato percebe-se que no seu processo de criação não foi levado em consideração questões como a segurança e a funcionalidade, uma vez que o banco não suportará uma pessoa sozinha sentada em uma das laterais, podendo com isso, ocorrer um acidente. Portanto, nota-se que embora existam soluções criativas para dar vida aos objetos denominados como não úteis, a confecção dos mesmos é realizada a partir de seus conhecimentos obtidos por meio da observação das práticas de seu pai, em que não era levado em consideração, competências e ferramentas fundamentais relacionadas ao Design enquanto área acadêmica. Ressalta-se que as observações aqui relatadas não invalidam o processo criativo aplicado.

Figura 2- Banco feito com nicho de parede e pés de madeira de cedro.



Fonte: Foto dos autores.

Há ainda outro objeto que se enquadra no item 5. É o caso do sofá confeccionado com base em pallet encontrado no lixo de um aeroporto. Nele foi incluído restos de madeira de construção civil para exercer função dos pés. Além disso, o estofado visto no artefato foi feito com tecido comprado em loja



(FIG.3). Ao adicionar os pés e o estofado, o pallet (matéria prima principal) perdeu o sentido original e se transformou em um sofá, adquirindo assim, uma nova função.

Vale ressaltar ainda que, a habilidade de marcenaria, costura e estofamento apresentado pela criadora foi aprendido com seu pai, que foi quem a instruiu desde a infância, ratificando ainda mais a característica vernacular de suas práticas que, conforme dito anteriormente, são identificadas por um grupo específico: sua família.

Figura 3- Sofá feito com Pallet e pés de madeira



Fonte: Foto dos autores.

Os artefatos em geral produzidos pelos não designers por meio da espontaneidade revelam, ainda que discretamente, um pouco sobre a cultura material do indivíduo, isto é, demonstram a maneira como ele interage e percebe os artefatos, além de ser diretamente influenciado pelas características do autor. Contudo, no estudo realizado foi possível concluir ainda que os artefatos nascem como meio de satisfação pessoal, que levam ao criador a uma sensação de bem-estar, e, por isso, sua criação não está necessariamente ligada à necessidade, ou a falta de recursos. É uma criação livre de normas e métodos, que gera como produto, um artefato único, a qual não se destina a bens comerciais ou produção de larga escala.

CONCLUSÕES:

A relação estabelecida entre diversas culturas e saberes permite a influência e troca mútua entre o popular e o erudito. Sendo assim, o design erudito se apropria da linguagem popular, e o design vernacular incorpora modos de produção oriundos das práticas do design erudito (VALESE, 2007).

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

Muitas pesquisas relacionadas às práticas vernaculares se debruçam na ideia de que na maioria das vezes a carência e a falta de recursos são os fatores primordiais que procriam a criatividade e a criação.



Entretanto, nesta pesquisa em andamento notou-se que estes não são os únicos motivos que ocasionam a confecção de artefatos podendo, portanto, ser uma atividade gratificante para o indivíduo que desenvolve a produção de um objetivo a partir de outro, como relatou a entrevistada.

Logo, a partir dessa pesquisa em andamento, verifica-se que as práticas vernaculares podem vir a contribuir para melhores soluções relativas à confecção do mobiliário e objetos. O interesse e o prazer pelas atividades manuais levam o indivíduo a encontrar medidas criativas e inovadoras ainda não conhecidas pelo design no âmbito acadêmico e até mesmo da indústria.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

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.

DENIS, Rafael Cardoso. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. **Revista Arcos**, volume 1 número único, Rio de Janeiro, 1998.

DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. 3. ed. totalmente rev. e ampl. São Paulo: E. Blücher, 2008.

DONES, Vera Lúcia. As Apropriações do Vernacular pela Comunicação Gráfica. **Revista Gestão e Desenvolvimento**, volume 2, número 1, Rio Grande do Sul, Brasil, 2005.

FUKUSHIMA, N. **Dimensão social do design sustentável: contribuições do design vernacular da população de baixa renda**. 2009. Dissertação (Mestrado em Design), Universidade Federal de Paraná, Programa de Pós-graduação em Design, Curitiba, Brasil, 2009.

HERNÁNDEZ, María Cristina Ibarra; 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.

VALESE, Adriana. **Design Vernacular Urbano: A Produção De Artefatos Populares Em São Paulo Como Estratégia De Comunicação E Inserção Social**. 2007. 107 f. Dissertação (Programa de pós-graduação em Design semiótica), São Paulo, Brasil, 2007.

WANDERLEY, Ingrid Moura. **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.

Participação em Congressos, publicações e/ou pedidos de proteção intelectual:

Não se aplica.