

“DESIGN DE BASE POPULAR (DBP)”: TERMOS UTILIZADOS PARA DESIGNAR PRÁTICAS DESENVOLVIDAS POR ‘NÃO-DESIGNERS’; UMA DISCUSSÃO TEÓRICA.

Yrisvanya Joana Birino Macedo ¹
Raimundo Lopes Diniz ²

Universidade Federal do Maranhão – UFMA.

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo gerar a geração de conteúdo teórico quanto ao uso de determinados termos relacionados Design de Base Popular (DBP) o qual designa práticas desenvolvidas por ‘não-designers’, envolvendo o processo criativo tácito e/ou empírico, na elaboração de artefatos (físicos), ou seja práticas que não consideram o conhecimento técnico acadêmico em design. Tais práticas apresentam como ponto de partida a resolução ou a amenização de problemas cotidianos, do mesmo modo que, em muitas situações, o profissional design inicia as suas práticas técnico acadêmicas. E como o design enquanto pesquisa, pode-se aproveitar essa informação em conhecimento teórico.

PALAVRAS-CHAVE: Design; Design de Base Popular; Não-Designers; práticas

ABSTRACT: The following paper aims to generate theoretical contents regarding the Popular Basis Design (PBD) concept. The PBD means practices developed by people that do not have any professional knowledge related to Design, i.e., they produce artifacts or objects by tacit or empirical knowledge. However, they have as a starting point a problem solving, a necessity or a desire, as the Design professional practices. And like design as research, one can leverage this information into theoretical knowledge.

KEYWORDS: Design; Popular; Non-Designers

¹ Mestrado em Design pela Universidade Federal do Maranhão – UFMA yrisvanya.jbm@gmail.com

² Doutorado em Engenharia de Produção pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS e Professor Titular da Universidade Federal do Maranhão – UFMA rl.diniz@ufma.br

Introdução

Ao usar a palavra “design” Friedman (2016) se refere ao processo que envolve a criação de algo novo (ou a reformulação de algo já existente) para um propósito, atender a uma necessidade ou resolver um problema. Na medida em que, criar ou reformular algo para um fim, atender a uma necessidade ou resolver um problema, contribui para a determinação de ações em direção a uma situação preferível, mesmo no caso de ainda não haver a possibilidade da implementação quanto a situação preferida.

Como profissão, o design envolve a prática profissional, enquanto como disciplina compreende a investigação nas diversas áreas do design. Em que, o campo do design abrange a profissão, a disciplina e um variado conjunto, muitas vezes ambíguo de campos cognatos e áreas de investigação correlatas. “Em uma dimensão, design é um campo de pensamento e pesquisa pura, e em outra, design é um campo de prática e de pesquisa aplicada.” (FRIEDMAN, 2016, p. 35). Quando falamos em teorização, necessariamente estamos falando sobre a disciplina e que o fundamento da teoria baseia-se no fato de que o design é, por natureza, uma disciplina interdisciplinar e integrativa. Quanto ao âmbito interdisciplinar, o design pode envolver pode envolver em uma ou em todas essas áreas (ciências naturais, humanidades e artes liberais ciências sociais e comportamentais, profissões e serviços humanos, artes criativas e aplicadas, tecnologia e engenharia) em diferentes pontos e proporções, dependendo da natureza do projeto em questão, ou do problema a ser solucionado. Quanto à natureza do design, enquanto disciplina integrativa, pode haver a convergência de diversos e amplos campos ou áreas, como o da pesquisa científica.

O design como disciplina começou a se interessar pelos artefatos² feitos por ‘não-designers’ relativamente há pouco tempo. Esses artefatos são idealizados por pessoas que não tem formação acadêmica em design, porém “projetam” artefatos de forma espontânea e criativa para seu próprio uso (IBARRA, 2014). Pode-se ver que nos últimos anos segundo Ibarra (2014)

² O termo “artefato” é empregado com a seguinte acepção: “Forma individual de cultura material ou produto deliberado da mão-de-obra humana” HOUAISS, A. Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro. Ed. Objetiva. 2001. Considera-se também design o próprio artefato, produto da concepção, objeto resultante, que pode ser tanto bidimensional como tridimensional, é concebido por alguém. POSSATTI, Giovana Marzari et al. Reflexões sobre as relações entre design e complexidade. **Estudos em Design**, v. 23, n. 1, p. 118-129, 2015.

um ressurgimento do interesse pelas manifestações vernaculares³, pelos objetos que nascem na rua, que são utilizados como meio de vida. Feitos por vendedores ambulantes, por moradores de rua, ou por qualquer outra pessoa a partir da espontaneidade e que esse tipo de manifestação está sendo estudados como expressões de uma região e da sua cultura material, desde sua produção através do reuso de elementos que contribuem à sustentabilidade, ou até a sua contribuição do design como disciplina.

Desta forma, o presente artigo pretende fazer um breve mapeamento sobre alguns autores que abordam o tema da pesquisa, com o objetivo de gerar fomentação teórica e contribuir com a relação entre o design e as práticas criativas. O presente estudo contém várias pesquisas relacionadas aos artefatos feitos por pessoas que não tem formação acadêmica em design, porém que buscam de forma muitas vezes intuitiva satisfazer a desejos ou necessidades advindos do seu próprio cotidiano ou contexto social. Com isso, vários termos giram em torno do mesmo objeto de estudo (DBP). E, que independente do uso de termos diferentes, todos estão relacionados ao uso do termo Design de Base Popular (DBP), termo primeiramente adotado por (Andrade, 2009). Visto que, os artefatos são produzidos e pensados por pessoas que não possuem parâmetros técnicos na área do design, mas que surgem análogos à atividade do design como se conhece hoje.

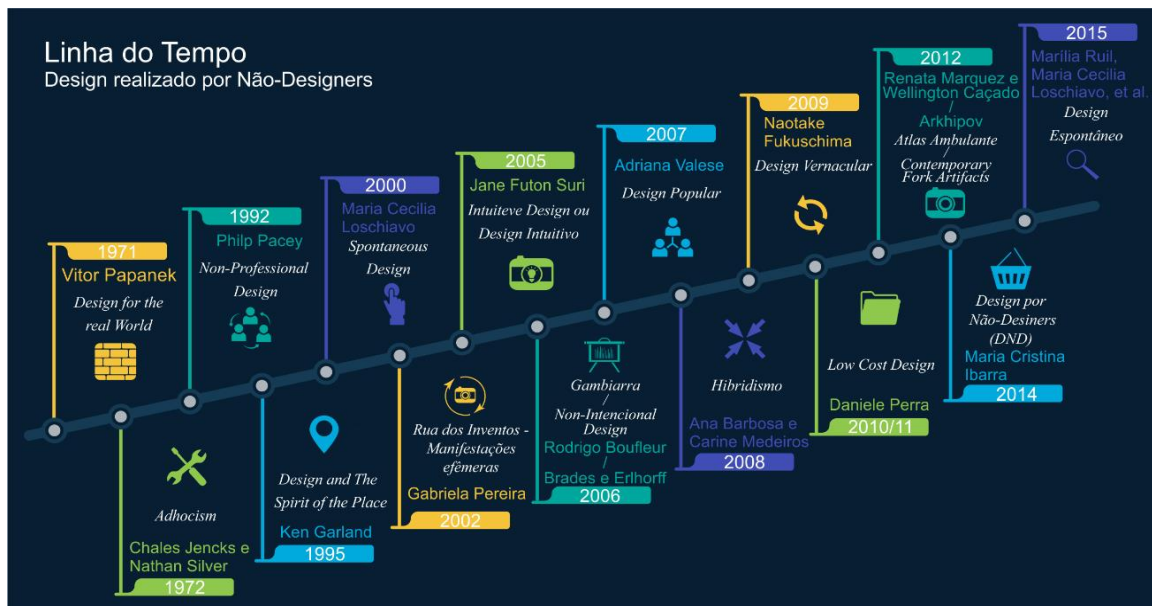
Termos de usados em referência à prática do DBP

Segundo Ibarra (2016) os designers com formação acadêmica podem aprender lições sobre formas inovadoras de resolver problemas e estratégias para a sustentabilidade ambiental, cultural, social e econômica encontradas em artefatos feitos por ‘não-designers’ nas ruas. Para eles, dentro das atividades de cada dia, emergem relações significativas entre pessoas, coisas e o ambiente, assim, o uso vira uma forma de design. Com isso vemos que a atividade do design não implica só fazer, senão descobrir novas questões a partir da vida cotidiana.

De acordo com a figura 01, que representa uma linha do tempo relacionada a alguns termos utilizados para designar a prática do “projetar” de forma espontânea e criativa artefatos para o uso cotidiano, isto é, termos direcionados para a prática da produção ou elaboração de artefatos por ‘não-designers’.

³ Segundo o dicionário Aurélio o termo “vernáculo” significa algo próprio da região. É utilizado principalmente para identificar uma linguagem genuína sem influências de estrangeirismos. (Fukushima: 2009, p. 59)

Figura 01: Infográfico – Linha do tempo – Design realizado por ‘Não-Designers’



Fonte: Elaborado pela autora

A década dos anos 70, segundo Alison Clarke (2011), foi crucial para a área do design pois questionou-se seu papel social e ecológico na produção de mercadorias. Neste contexto, em 1971, Victor Papanek, designer austríaco, no seu livro “*Design for the real World*”, faz uma crítica à ligação do design com a cultura do desperdício e sem sentido do capitalismo (Clarke, 2011). Em 1995, Papanek no livro “*Arquitetura e Design, Ecologia e Ética*” responde a pergunta “Quem são os melhores designers do mundo?” Referindo-se aos inuits, nome dado aos distintos povos esquimós que habitam a zona ártica da América e Groenlândia.

Em 1972, Charles Jencks e Nathan Silver propuseram o conceito “*Adhocism*”, no livro “*Adhocism: the case for improvisation*” que faz referência à improvisação através do uso de objeto aleatórios com o objetivo de satisfazer uma necessidade momentânea. (JENCKS; SILVER, 1972).

Em 1992, Philip Pacey, escreveu o artigo *Anyone designing Anything? Non-Professional Designers and the History of Design*, mostra diferentes casos de design feitos por não profissionais e ainda fala do design participativo, ou seja, reconhecendo que as pessoas (usuários) são eles próprios os designers. Pensar nesses termos é começar a redefinir o papel do designer profissional, em termos de capacitação pessoas como designers, para projetar para si e para participar ativamente com profissionais da área no processo de design. (PACEY, 1992).

Maria Cecilia Loschiavo, no ano de 2000, expõe numa palestra no Politécnico de Milão o que ela chamou de *Spontaneous Design*, uma prática criativa exercida por moradores de rua que consiste em encontrar soluções aplicáveis a problemas concretos. (SANTOS, 2000).

No ano de 2006, Rodrigo Bouffleur (2006) na sua dissertação “A questão da Gambiarra: Formas alternativas de desenvolver artefatos e suas relações com o design de produtos” traz sob o ponto de vista o reuso de objetos já projetados na criação de novos objetos. Estudou a gambiarra como uma forma de design vernacular. Desmistificando o termo como algo pejorativo, mas sim trazendo a perspectiva de reflexões sobre o significado do design.

Ainda no ano 2006, Uta Brandes e Michael Erlhoff, escrevem o livro *Non-intentional Design*, um termo criado por eles, que define o “*re-design* cotidiano do projetado” ou seja, as diferentes funções que podem ser atribuídas a um objeto por seus usuários. Cada fotografia está acompanhada de uma imagem do criador e um texto que relata a história do objeto, porque nasceu? Qual é sua função? e os materiais usados para sua criação?

Em 2007, Adriana Valesse na sua dissertação “DESIGN VERNACULAR URBANO: A produção de artefatos populares em São Paulo como estratégia de comunicação e inserção social” pesquisa sobre o Design Vernacular Urbano nas ruas de São Paulo e as relações estabelecidas por a partir dele, como estratégia de inserção social, o qual designa de *design popular*.

Em 2009, Naotake Fukushima analisa o design vernacular da população de baixa renda em Curitiba a partir da sustentabilidade.

Em 2010, a designer italiana Daniele Pario Perra, apresenta a primeira parte do livro *Low Cost Design*, que é resultado de uma pesquisa realizada entre norte da Europa e o Mediterrâneo Sul, documenta milhares de exemplos de criatividade espontânea, produzindo um dicionário visual de criações feitas por autores anônimos, que são classificadas em categorias, e que estimulam a reflexão da recuperação e o reuso de materiais. A segunda parte do livro foi lançada no ano de 2011.

Em 2014 Maria Cristina Ibarra em sua dissertação de mestrado “O Design Por Não-Designers (DND): As Ruas De Belo Horizonte Como Inspiração Para O Design.”. Retrata como pessoas sem conhecimentos formais na área do design (não-designers) constroem e modificam artefatos para satisfazer necessidades do dia a dia. Designou essa prática de “O Design por Não-Designers (DND)”, entendendo o mesmo como uma inspiração para o design. (IBARRA, 2014).

Em síntese, o mapeamento apresentado, sobre autores que abordam termos referente à prática DBP, pontua várias pesquisas relacionadas ao estudo de manifestações de artefatos elaborados por pessoas que não tem formação acadêmica em Design, porém buscam de forma muitas vezes intuitiva ou espontânea atender a desejos ou necessidades oriundos do seu cotidiano. No caso, são manifestações individuais de artefatos elaborados por ‘não-designers’ até o que se denomina por ‘design vernacular’, que pode ser considerado como ‘design’ simples realizado por um localidade ou comunidade específica.

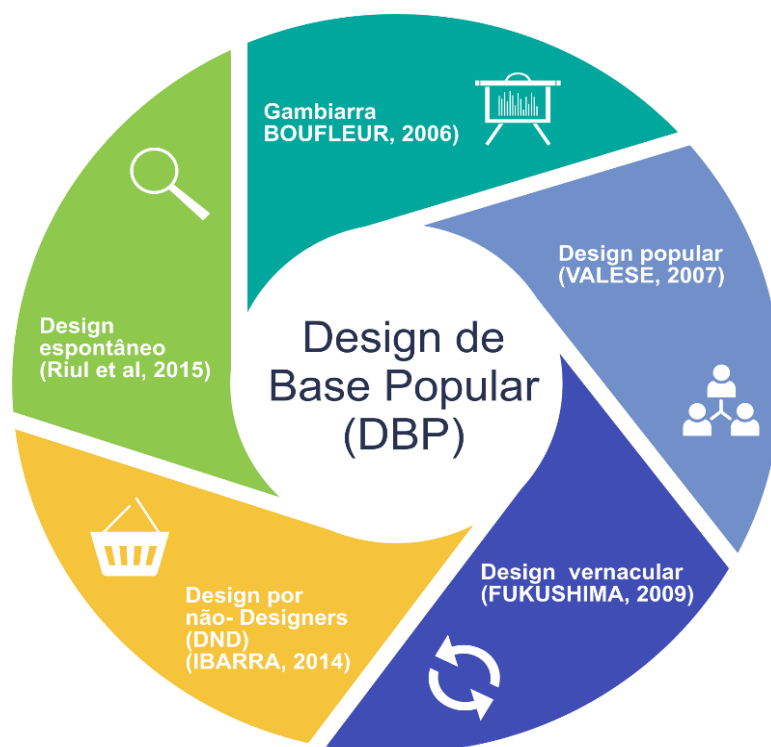
Em linhas gerais, observam-se desde a década de 70 aos dias atuais, alguns termos vêm sendo usados pelos mais diversos autores, tanto estrangeiros como brasileiros. Tais termos apresentam similaridades em seus significados, em um comparativo entre os conceitos descritos pelos autores em questão. Porém, nota-se a preocupação com o contexto social e o surgimento de criações advindas das comunidades (tradicionalistas ou urbanas), levando-se em conta suas próprias experimentações em termos de demandas do cotidiano.

Alguns termos usados no Brasil e sua correlação com o DBP

Considerando-se as pesquisas brasileiras que descreveram termos relacionados ao DBP, destacam-se 5 (cinco) termos diferentes para designar artefatos produzidos a partir da espontaneidade (Fig. 02):

1. Gambiarra (BOUFLEUR, 2006);
2. Design popular (VALESE, 2007);
3. Design vernacular (FUKUSHIMA, 2009);
4. Design por ‘não-designers’ - DND (IBARRA, 2014) e
5. Design espontâneo (Riul et al, 2015).

Figura 02 – Infográfico de termos de Design de Base Popular



Fonte: Elaborado pelos autores

Rodrigo Bouffleur (2006) traz o termo como “*Gambiarra*”, o autor propõe a análise de paradigmas se que contextualizam a partir dos limites dos conceitos tradicionais de desenho industrial. Bouffleur reflete sobre o significado e as contribuições socioeconômicas e ambientais do design. Relata sobre o termo escolhido ‘*Gambiarra*’ como uma técnica ou procedimento alternativo, que representa as diversas práticas usadas para configurar artefatos improvisados relacionando-os à realidade brasileira. Com sua dissertação traz algumas reflexões em torno da cultura material, a partir de fatos do cotidiano e de ideias previamente desenvolvidas a respeito de *Design*.

O autor relata que o termo ‘*gambiarra*’ costuma, muitas vezes, lembrar algo precário, enquanto o termo ‘*design*’ é entendido como algo estritamente ligado à industrialização. Essa correlação que o autor traz, vai além da questão estética ou financeira, por entender que ao se falar de objetos, necessidades e soluções, nem sempre o ‘*design*’ é uma prática positiva e da mesma maneira ‘*gambiarra*’ seria o oposto.

Com o estudo da cultura material, o autor menciona que este não se limita à era industrial, pois desde o surgimento do primeiro ser humano já existia produção de artefatos. Analisando estes artefatos obtém-se informação sobre como foram construídos, procedimentos usados, objetos investidos, além de representar idéias e significados. Podendo a partir dessas análises,

saber sobre a cultura material em um determinado tempo ou lugar. O termo ‘*gambiarra*’ pode denominar a ideia de ‘adaptação’, ‘dar um jeito’, ‘conserto’ ou ‘remendo’ e que essa denominação está sendo incorporada à cultura erudita. Segundo Bouffleur (2006) o termo ‘*gambiarra*’ é volátil, um procedimento necessário para um artefato improvisado, os quais, envolvem uma intervenção alternativa ou ainda uma re-apropriação material, que é o reuso de material disponível para uma necessidade específica o que pode gerar contribuição para o desenvolvimento sustentável. E ainda observar a questão da identidade cultural - a forma como um povo vê e entende sua própria cultura. O autor comenta que como a análise partiu do aspecto de forma/função dos artefatos, ele classificou em seis características distintas: 1 - Uso incomum sem mudança de forma e função; 2 - Simples mudança de função sem alterar a 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 novo artefato a partir do aproveitamento de outros.

Figura 03 – Exemplos de “Gambiarra”



Fonte: Elaborado pelos autores com base em Bouffleur (2006)

Já Adriana Valese (2007) traz o termo como “*Design Popular*”, investiga o Design Vernacular Urbano (que veremos mais adiante no presente artigo) e as relações estabelecidas a partir dele, como sociedade e cultura. A autora entende que Design Vernacular Urbano é uma denominação atribuída aos artefatos populares ‘*Design Popular*’ criados por um indivíduo ou uma comunidade para atender às necessidades básicas e concretas na luta pela sobrevivência. Valese aponta como hipótese se o ‘*Design Popular*’ pode ser caracterizado como uma estratégia de comunicação e inserção social, pesquisa sobre o lugar do design na cultura urbana, ao qual caracterizou São Paulo como lugar do ‘*Design Popular*’ propondo relações entre artefatos e seu meio, a partir da memória, percepção e interpretação da cidade.

Valese (2007) conta que sua pesquisa partiu da observação dos artefatos que portavam os vendedores de amendoim nas ruas de São Paulo, a pesquisa sobre a produção desses artefatos de origem popular poderia ser entendida como *‘Design Popular’*, já que envolve planejamento, configuração, intenção e propósito, como o objetivo de atender a uma necessidade imediata, seja de um indivíduo ou comunidade. Segundo Valese sua investigação demonstrou que o *‘Design Popular’* pode ser caracterizados como uma forma de pertencimento e vínculo social, já que carregam uma carga simbólica e a memória individual e coletiva, e que quando estes mudam de território, ressurgem nos centros urbanos reelaborados, pois perderam a relação “natural” da cultura com os territórios geográficos e sociais e se organizam em outros cenários culturais e suas identidades. A autora justifica essa afirmativa a partir da análise de alguns artefatos do *‘Design Popular’* a partir dos aspectos sociais e econômicos, classificam estes em duas categorias: 1 - Artefatos fixos (que são montados em um local fixo); 2 - Artefatos móveis (caracteriza o deslocamento contínuo).

Figura 04 – Exemplos de “*Design Popular*” fixos e móveis.



Fonte: Elaborado pelos autores com base em Valese (2007)

Na dissertação de Naotake Fukushima (2009) podemos ver o termo “*Design vernacular*” na qual propôs responder à questão de como o design pode contribuir para a dimensão social da sustentabilidade, através da integração do *‘Design Vernacular’* da população de baixa renda, no projeto de produtos. O autor analisou algumas soluções desenvolvidas pelas classes de baixa renda, a fim de instrumentalizar metodologias voltadas à dimensão social do design sustentável. Foram enfatizados os aspectos positivos pouco explorados pela literatura da área, em que este levantamento possibilitou uma categorização e diretrizes de projetos para habitação de interesse social e que foram validadas, com um estudo de caso de um móvel para aquela população. Fukushima (2009) entendeu que as soluções vernaculares podem oferecer insights para

requisitos de projetos, bem como ideias para o desenvolvimento de novos produtos, em sintonia com as atuais tendências da dimensão social da sustentabilidade.

O autor relata que para conhecimento do design sustentável faz-se necessário estudar conceitos, fenômenos e metodologias, que possibilitem um melhor desempenho do processo de design, no que diz respeito às dimensões sociais. Em sua dissertação afirma que as soluções que a população efetua espontaneamente, ou seja, qualquer intervenção em material, componente ou subsistema de um produto, são abordadas como soluções “vernaculares” e vários fatores contribuem para explicar o envolvimento das pessoas no processo de criação, intervenção ou mesmo produção dos bens de consumo. Portanto, 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. Explica que na área do design, o termo “*Design Vernacular*”, é utilizado para dois tipos de manifestações distintas. Uma para designar um artefato típico de alguma região, sem influências de fora e outra para designar práticas que se apropriam destas características para criar algum artefato, imitando aqueles aspectos. Na primeira manifestação, o artefato é que possui um design “vernacular” é em geral feito por um artesão ou pessoa que detém a base do conhecimento e que gerou aquele artefato (Fig. 05). Na segunda manifestação, é feito por um designer, que se apropria das características e “imita” deliberadamente o resultado do artefato improvisado (Fig. 06).

Figura 05 – Guarda-chuva pendurado com cabide

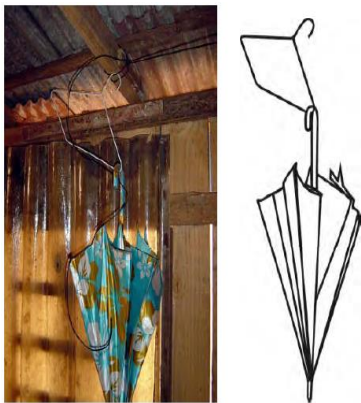


Figura 06 – Porta guarda-chuva sustentável por Kyouei Design



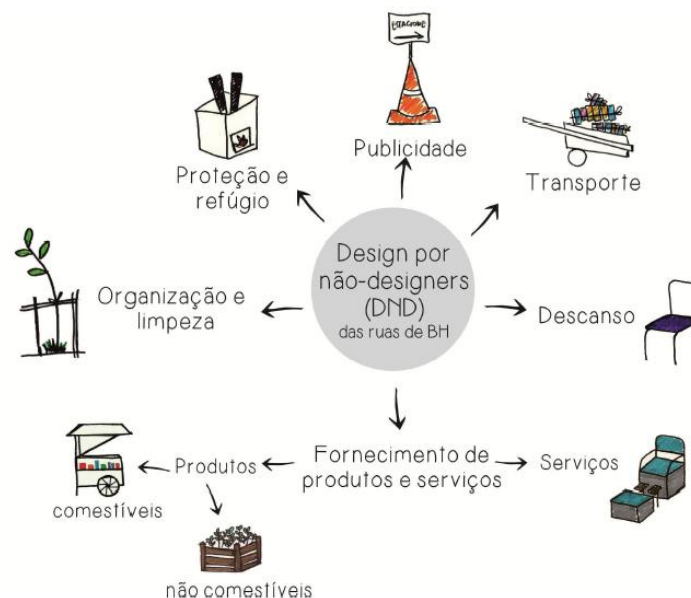
Fonte: Elaborado pelos autores com base em Fukushima (2009).

Maria Cristina Ibarra (2014) já mostra o termo “*Design por Não-Designers - DND*” fez uma reflexão em torno de novos cenários o qual o design pode (e deve) atuar, a autora analisou o uso de artefatos, que são feitos por pessoas que não tem formação acadêmica em design e são encontrados no espaço urbano de Belo Horizonte, com o objetivo de refletir sobre as oportunidades de ação que tem o design a partir destes artefatos e propor maneiras de aproveitar

essa informação em seus processos e produtos. Ibarra afirma que a partir destes tipos de manifestações, o design pode aprender lições sobre formas inovadoras de resolver um problema e estratégias para a sustentabilidade ambiental, cultural, social e econômica. A autora também ressalta que é possível reafirmar identidades por meio da expressão visual de elementos que compõem estes tipos de artefatos e difundir este ‘saber fazer’ para que outras comunidades em outras partes do mundo se beneficiem destes conhecimentos.

A autora traz o termo “*Design por Não-Designers - DND*” pois entende que o processo de design, criação e produção não é só tarefa dos designers. Pois pessoas comuns e sem formação em design encontram na criatividade e empenho, soluções materiais para problemas cotidianos. Ibarra aponta ainda que com relação à forma de produção, os objetos do DND se fazem principalmente com as mãos (produção artesanal), ou com a ajuda de instrumentos e máquinas que facilitam sua realização (produção semi-industrial) e permitem a manipulação e a transformação dos materiais. A autora traz a oportunidades de ação para o design a partir do DND: A primeira é sobre como o design pode aprender com a análise do DND. A segunda, sobre como pode apropriar-se de elementos locais para afirmar identidades. E a terceira, uma atitude que não é tocada é sobre como o design pode difundir este ‘saber fazer’ para que outras pessoas possam se beneficiar destes conhecimentos.

Figura 07 – Classificação dos objetos resultantes do DND segundo as formas de uso



Fonte: – Classificação dos objetos resultantes do DND segundo as formas de uso. IBARRA (2014) p. 66.

Por último Marília Riul et al (2015) designam o termo como “*Design Espontâneo*”, que é a expressão material das culturas que se manifesta pelas necessidades de uso de artefatos do

dia a dia, e que essa prática se contextualiza nos diversos habitats humanos, seja nos espaços urbanos ou nos meios rurais. As autoras apresentam objetos concebidos para o autoconsumo nesses dois mundos e os analisam sob o ponto de vista do hibridismo cultural. Afirmam que em diferentes medidas e naturezas, os dois contextos caracterizam-se pela privação de acesso aos artefatos necessários para facilitar as atividades do cotidiano. Essa carência, articulada à inventividade, dá origem à criação de um rico conjunto de materialidades, com seus diferenciados significados em função dos seus contextos socioculturais e ambientais e dos entrecruzamentos culturais que a permeiam.

Dessa maneira, a criação e a produção de objetos são desenvolvidas pela humanidade em vários contextos e a perspectiva do “*Design Espontâneo*”, é uma das possibilidades de estudo sobre essa prática, já que o objeto é criado a partir de duas características básicas: intencionalidade humana (representação da extensão dos órgãos dos sentidos do homem, isto é, o prolongamento de seus atos); e materialização de valores (estéticos, usos, etc.) essenciais à sociedade, tornando concreto o intangível. As autoras analisam esses artefatos a partir do hibridismo, que pode ser compreendido como um processo dinâmico manifesto pelas fusões entre culturas, como é o caso das misturas entre o artesanal e o industrial e dos encontros entre culturas de bairro e midiáticas e estilos de consumos de gerações diferentes (CANCLINI, 2013)

Figura 08 – Exemplos de “*Design Espontâneo*” da cidade e do interior



Fonte: Elaborado pelos autores com base em Riul (2015)

Desta forma, pode-se perceber em todas as pesquisas descritas, a presença de práticas criativas desenvolvidas por ‘não-designers, e que independente do uso de termos diferente, todos podem ser relacionados ao DBP, ou seja, artefatos que são desenvolvidos por pessoas que não tem formação técnicas em design, mas que surgem para tentar resolver problemas cotidianos.

Percebe-se, ainda, que o design se enriquece através do estudo das práticas criativas e que seu conhecimento pode ser um importante recurso para explorar o cotidiano das populações, e para propiciar a participação em processos de design pois, como aponta Ibarra (2014), o design pode aprender com a análise desses artefatos e, ainda, apropriar-se de elementos locais para afirmar identidades, assim como o design pode difundir este ‘saber fazer’ para que outras pessoas possam se beneficiar destes conhecimentos.

Considerações Finais

Pode-se averiguar que, desde os anos 70 há o interesse crescente do design pelo vernacular ou por práticas realizadas por não-designers. Tal fenômeno pode ser notado em 1971, com o lançamento do livro de Victor Papanek “*Design for the real World*”, que retrata novas formas de ver do design, e, logo em seguida, em 1972 com o livro Charles Jencks e Nathan Silver chamado ‘Adhocism’, que se retratam formas de fazer *ad hoc*, usando materiais que estão na mão para resolver problemas reais. Assim, como no Brasil, podem-se registrar as crescentes pesquisas realizadas a respeito, principalmente entre 2000 a 2015, nas quais vários pesquisadores centraram seus estudos nestas formas mais espontânea do ‘saber/fazer’ e o processo criativo, buscando compreender essas práticas como forma de obter conhecimento e, também, novas formas de pensar design, seja valorizando as manifestações vernaculares, ou estudando os novos usos que são dados aos artefatos (objetos) produzidos.

Assim, o design deve valorizar o ‘saber/fazer’ local, resgatar e documentar tradições para, enfim, adquirir um grande repertório de oportunidades, no tocante ao conhecimento tácito e/ou empírico que vem das vivências ou experiências da população. Também percebe-se uma proposta da aproximação dos processos de design ao dia a dia das pessoas, ou seja, em direção à ideia do design como colaboração, ou do design associado à participação, como afirma Philp Pacey (1992).

Tendo-se como base o conceito do DBP, pode-se entender melhor as conexões técnicas e acadêmicas do Design com o cotidiano humano, em termos de atitudes, comportamentos, ações e relações das pessoas e o seu contexto social. Assim, tendo-se um olhar mais realista a respeito do papel do Design e o ato de projetar, abrangendo ainda mais a responsabilidade que a profissão tem com as comunidades menos favorecidas. Então, é possível o seguinte questionamento: de que maneira o DBP pode contribuir para observar esses diferentes aspectos?.

Pode-se dizer que o estudo e o registro das manifestações do DBP contribuem para a ampliação da perspectiva do design e das suas formas de atuar e criar. Principalmente o ligado à dimensão social da sustentabilidade, com estudos relacionados aos materiais e formas de contribuir a essa parcela da população e que fazem o processo do DBP. Também estimula a apreciação da diversidade cultural, os múltiplos usos que podem ser dados aos bens de consumo em cada território e as diversas maneiras de materializar a solução de um problema estabelecem diferenças e marcam identidades.

Uma vez que, a exemplo do processo de DBP temos os trabalhadores informais, caracterizado principalmente pela atuação dos vendedores ambulantes e os postos de trabalho gerados por eles nas praças, ruas, avenidas e principais pontos de fluxo de pessoas. No caso dos vendedores ambulantes, que desenvolvem ou produzem os próprios artefatos (ou objetos), que compõem seus postos de trabalho, porém sem parâmetros técnicos ou acadêmicos, podem estar expostos a situações de risco ou lesões durante o seu desenvolvimento, uso e manutenção. Tal contexto, pode ter a atuação tanto do design como da ergonomia, considerando as condições de trabalho para a comercialização de variados tipos de produtos (alimentos, bebidas em geral, utensílios, vestuário etc.).

Por meio do estudo do processo de fabricação do DBP, seu conhecimento pode ser um importante instrumento para explorar novas formas de design, vinculadas ao cotidiano e, principalmente, a troca de conhecimento quanto a sugestões de melhoria nessa forma de produção para a geração de fontes de renda para populações socialmente vulneráveis.

Referências

BARTEX, Mike. Projeto de Produto: Guia prático para o desenvolvimento de novos produtos. **Editora Edgard Blugher**, 2000.

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.

BRANDES, U., & MICHAEL, E. Non Intencional Design. New York: Daad gmbh. 2006.

CARDOSO, Fernanda Abreu. **Design gráfico vernacular: a arte dos letristas**. 2003. Tese de Doutorado. Tese (Mestrado em Design)–Pontifícia Universidade Católica, PUC-Rio, Rio de Janeiro.

CLARKE, Alison J. The anthropological object in design: from victor Papanek to Superstudio. In: **Design Anthropology**. Springer, Vienna, 2011. p. 74-87.

FRIEDMAN, Ken. Construção de teoria na pesquisa de design: critérios, abordagens e métodos. **Arcos Design**, v. 9, n. 2, p. 1-30, 2016.

FUKUSHIMA, Naotake. Dimensão social do design sustentável: contribuições do design vernacular da população de baixa renda. 2009.

IBARRA, Maria Cristina; RIBEIRO, A. C. O design e a valorização do vernacular ou de práticas realizadas por não-designers. In: **11º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Blucher Design Proceedings**. 2014.

IBARRA, Maria Cristina. O design e suas possíveis interações com práticas criativas desenvolvidas por não-designers. **Arcos Design**, v. 9, n. 2, p. 165-176, 2016.

IIDA, Itiro; BUARQUE, L. I. A. **Ergonomia: projeto e produção**. Editora Blucher, 2016.

JENCKS, Charles; SILVER, Nathan. Adhocism: The Case for Improvisation [expanded and updated edition]. 2013.

LÖBACH, B. Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais. 1ª edição. **São Paulo: Editora Edgard Blücher Ltda.**, 2001.

PACEY, Philip. 'Anyone designing anything?' Non-professional designers and the history of design. **Journal of Design History**, v. 5, n. 3, p. 217-225, 1992.

PERRA, Daniele Pario. **Low cost design**. Milano: Silvana Editoriale, c.2010.

SANTOS, Maria Cecília Loschiavo. Reflexões sobre design e humanismo no mundo contemporâneo. **CELASCHI, F., DE MORAES, D. Cadernos Avançados em Design: Humanismo**. 2013

VALESE, Adriana et al. Design vernacular urbano: a produção de artefatos populares em São Paulo como estratégia de comunicação e inserção social. 2007.