

Possibilidades de Legitimação do Design Vernacular

Possibilities on Legitimation of Vernacular Design

CARDOSO, Fernanda de Abreu; MSc.;
PUC-Rio / SENAI Cetiqt
fernandadsg@uol.com.br

Resumo

Este trabalho pretende examinar as possibilidades de legitimação do design vernacular, uma produção não institucionalizada como forma de produção de peças de design. A partir de uma exposição de objetos produzidos por moradores de rua e ambulantes foram analisadas as circunstâncias em que o design vernacular foi legitimado pelos campos de produção oficiais da arte e do design. A análise parte da avaliação dos objetos expostos e material impresso publicado sobre e para a exposição.

Palavras Chave: design popular, design vernacular, legitimação.

Abstract

This paper intends to verify the possibilities on legitimation of vernacular design, a non-institutionalized production as a form of production of design pieces. From an exhibition of objects produced by people who live or work in the streets an analysis of the circumstances in which vernacular design was legitimated by the official field of production of arts and design is made. The analysis is made through the evaluation of the displayed objects and published material about and for the exhibition.

Keywords: popular design, vernacular design, legitimation.

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

Este trabalho pretende analisar as possibilidades de legitimação do design vernacular ou popular. A partir da exposição *Ruas dos Inventos*¹ foi realizada uma análise das circunstâncias em que o design vernacular foi legitimado pelos campos de produção institucionalizados da arte e do design. Para tanto, iniciamos nossas considerações com o conceito de campo de produção de bens simbólicos, algumas considerações sobre o design popular e a análise desse processo de legitimação

Como metodologia empregada, foi realizada uma análise do material produzido para a exposição, da matéria publicada em jornal sobre o evento e as impressões da pesquisadora registradas a partir da visita à exposição.

Sobre o Campo do Design Vernacular

Neste trabalho apresentamos o campo de produção do design dividido em dois grandes grupos: o design institucionalizado e o design vernacular. O primeiro representa um campo estruturado, onde se produz o design "oficial", reproduzido nos meios universitários e nos escritórios de design. Relacionado à cultura hegemônica, é associado às camadas sociais de maior poder econômico. Em oposição a este campo, encontra-se o design vernacular, um campo de produção informal que representa a produção de indivíduos pertencentes às classes populares, desfavorecidos economicamente

Comparamos o processo de formação do campo do design institucionalizado com o processo de formação de um campo intelectual artístico autônomo conforme apresentado por Bourdieu (1974, p.99-181). Um campo cujas relações de circularidade entre as instâncias de produção, reprodução e consagração sustentam sua atividade e determinam critérios de legitimação. Com convenções estabelecidas e regras a serem seguidas, suas instâncias e instituições constituem organizações sociais formais..

Apesar de ser considerado uma produção menor, o design vernacular também constitui um campo de produção estabelecido com suas próprias instâncias de consagração que garantem sua manutenção, sendo estas diferentes das instituições sociais que legitimam o design oficial. Devido ao caráter informal, seus limites são menos rígidos, legitimados por outros agentes sem normas formalizadas.

Ambos os campos são legitimados socialmente, mas a estrutura do campo do design "oficial" seria mais complexa, suas instituições mais definidas e bem estruturadas que as do design vernacular. Os dois podem coexistir em uma mesma sociedade mas se formam e se mantêm para atender às necessidades de grupos sociais distintos.

Algumas características gerais do campo do design popular seriam: a falta de educação formal na área por parte dos produtores, sendo estes autodidatas ou discípulos de outros profissionais; a linguagem visual característica; o processo artesanal de produção e o uso de recursos reduzidos.

Sobre o Projeto

O projeto *Rua dos Inventos* idealizado por Gabriela Pereira teve origem em sua monografia de conclusão do curso de graduação em Design na PUC-Rio e com a obtenção de uma bolsa da RioArte² e patrocínio da IBM (com recursos da lei Rouanet³) resultou em

¹ Exposição exibida entre os dias 5 de setembro e 6 de outubro de 2002 no Museu Nacional de Belas Artes do Rio de Janeiro.

² O Instituto Municipal de Arte e Cultura (RioArte), vinculado à Secretaria de Cultura da Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro foi extinto em 2003.

³ A Lei Federal de Incentivo à Cultura, (Lei Rouanet) foi concebida em 1991 para incentivar os investimentos culturais. Para beneficiar-se dos incentivos fiscais, o investidor escolhe projetos que tenham recebido o aval do Ministério da Cultura, através da Comissão Nacional de Incentivo à Cultura (CNIC).

uma exposição, um livro⁴ e um CD-ROM. A designer documentou objetos criados de forma improvisada por pessoas que estavam nas ruas, morando ou trabalhando, realizando entrevistas e colhendo depoimentos dos criadores. Seu foco eram objetos desenvolvidos a partir de elementos encontrados nas ruas para atender às necessidades específicas de seus criadores.

A exposição se dividia em duas partes: "inventos ambulantes" e "inventos perambulantes". A primeira parte contemplava criações de pessoas que trabalham nas ruas, objetos como o "forno para amendoim", as caixas de madeira usadas por engraxates, uma pá de lixo feita a partir de lata recortada e cabo de vassoura e os ganchos para sacos de balas usados por vendedores em ônibus. Na segunda parte podiam ser vistos móveis de sucata, carrocinhas e outros objetos criados por moradores de rua. Todos os objetos expostos eram criados com materiais reaproveitados, muitos deles produzidos com lixo ou sucata.



Figuras 1, 2, 3 e 4: forno para amendoim, caixa de engraxate, pá e gancho para balas.

Design ou Desenho?

O título do livro que acompanha a exposição, *Rua dos inventos - ensaio sobre desenho vernacular* induz à reflexão sobre a classificação dos objetos expostos. A idealizadora do projeto não utiliza a palavra design para classificar esses objetos e sim desenho. Em depoimento, ela diz que "desenhar também é planejar, conceber" (Pereira, 2002) e ao analisar os objetos expostos e o texto que os acompanha, nota-se o destaque dado ao planejamento na construção de um objeto. Com isso, os termos design e desenho assumem sentidos semelhantes. Sua visão remete à de Papanek (1985), que argumenta que todos os homens seriam designers pois o planejamento e a padronização de qualquer ação em relação a um objetivo a ser alcançado constituiria o processo de design em si.

Este ponto de vista vai de encontro à noção de classificação de peças de design como tal a partir da estrutura do campo e suas estratégias de legitimação. Conforme aponta Becker (1982) a partir do momento em que existe um campo de produção, este define que objeto podem ser aceitos ou não como pertencentes ao campo. Portanto, é possível produzir algo parecido com design mas que não pode ser legitimado como tal por não ser produzido dentro da estrutura do campo. Por mais que apresentem soluções criativas, objetos criados por pessoas que não estão inseridas no campo de produção do design oficial, não podem ser considerados como peças de design.

Desta forma, as peças expostas não poderiam ser consideradas como design nos moldes "oficiais" e algumas delas nem mesmo como design vernacular. Apesar do campo do design popular não ter os limites tão bem definidos, os produtos criados pelos moradores de rua se apresentam distantes da produção do campo do design popular. Um carrinho de feira

⁴ PEREIRA, Gabriela de Gusmão. **Rua dos inventos: ensaio sobre desenho vernacular**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 2002.

utilizado para guardar pertences, não representa exatamente a criação de um novo objeto e sim uma nova forma de utilização do carrinho. Outros exemplos seriam o uso de uma grade de ferro como varal para estender roupas e um caixote de madeira para guardar roupas.

As criações dos moradores de rua seriam bem diferentes dos objetos criados ou copiados por trabalhadores. No caso do "forno de amendoins", a partir da lata, que inicialmente não tinha função de armazenar ou aquecer os amendoins, foi criado um novo objeto com a incorporação de novos elementos. Além disso, o projeto do "forno" é copiado e reproduzido "em série" artesanalmente, assim como o gancho com sacos de balas.

O que exclui o carrinho de feira e a grade do campo do design popular seria o fato de que não foram criados dentro de um sistema, da estrutura de funcionamento que caracteriza o campo do design popular. O processo de legitimação considera a forma como o objeto é concebido, produzido e consumido assim como quem é o criador.



Figuras 5 e 6: carrinho de feira usado para guardar roupas e grade de construção utilizada como varal.

O Que Legitima o Design Nessa Exposição?

Apresentamos aqui os processos de legitimação dos objetos expostos por parte das instâncias pertencentes aos campos da arte e do design oficial. O tema do projeto é o design popular, mas toda a execução do projeto foi desenvolvida nos moldes das instâncias dos campos institucionalizados. A exposição, os eventos que a antecederam e os que foram frutos dela, nos permitem analisar vários aspectos da legitimação do design popular. Os patrocínios para a pesquisa, a exposição em um museu de Belas Artes, o livro e a matéria em jornal refletem alguns desses processos de legitimação.

A primeira etapa deste processo seria a pesquisa realizada em uma faculdade de design que deu origem a uma pesquisa de mestrado. O projeto de conclusão de Gabriela abordou um tema que não costumava ser tratado em estudos de uma instância de reprodução do saber do campo do design oficial. A relevância do tema para a área acadêmica representa uma forma importante de legitimação.

Posteriormente, o projeto recebeu recursos financeiros do Estado, representado por uma instituição municipal e por uma lei federal, promovendo a divulgação da produção de um campo até então pouco conhecido.

No entanto, a principal forma de legitimação deste projeto seria a exposição. Neste caso, o Museu Nacional de Belas Artes que representa uma importante instituição de consagração da arte oficial abrigou uma exposição sobre inventos populares. Cabe ressaltar que a exposição era anunciada como uma exposição de inventores de rua, de designers populares, e não como obras de arte.

O título da matéria publicada no Jornal do Brasil, "Cacareco, não. Isso é design", revela como esses objetos são normalmente vistos: de pouca qualidade, mas dignos de curiosidade. O adjetivo "cacareco" desqualifica o objeto que adquire o sentido de algo com

pouco valor. No entanto, o texto os apresenta como meritórios de atenção ao serem classificados como design e expostos em um museu e não vistos nas ruas, o que muda totalmente a forma como são percebidos.

No texto do livro, Paulo Sergio Duarte, crítico de arte, questiona a posição desses objetos no campo da arte e a denominação do objeto de estudo. Ele argumenta que ao serem vistos em um museu, e não nas ruas, esses objetos teriam seu estatuto redefinido e legitimados de alguma forma. Essa produção não seria exatamente arte ou design da forma institucionalizada como conhecemos, e sim outro design. Observamos aqui a dificuldade de classificar e de estabelecer critérios de julgamento de objetos produzidos pelo campo de produção popular.

Todas as formas de legitimação relatadas anteriormente representam processos de legitimação por parte de instâncias do campo "oficial" da arte e em parte do campo do design. Apesar de por vezes algumas das instâncias de legitimação se mostrarem confusas em relação a esses objetos, o fato de serem apresentados em um museu, analisados e discutidos já configura um processo de reconhecimento do design vernacular. Porém, os processos internos de legitimação do campo e por parte do campo do design "oficial" ainda merecem um estudo mais aprofundado.

Referências

AZEVEDO, Eliane. **Cacareco, não. Isso é design.** Jornal do Brasil, Caderno B, Sábado 31 de agosto de 2002.

BECKER, Howard. **Art worlds.** Berkeley: University of California Press, 1982.

BOURDIEU, Pierre. O mercado de bens simbólicos. **In: A economia das trocas simbólicas.** Organização Sérgio Miceli. São Paulo: Editora Perspectiva, 1974, p.99-181.

PAPANEK, Victor. **Design for the real world: human ecology and social change.** Chicago: Academy Chicago Publishers, 1985.

PEREIRA, Gabriela de Gusmão. **Rua dos inventos: ensaio sobre desenho vernacular.** Rio de Janeiro: Francisco Alves, 2002.