



BRUNA ROBERTA VELAME MORAES

DESIGN VERNACULAR:
UM REGISTRO DE ARTEFATOS PRODUZIDOS POR ARTESÃOS DA ALDEIA HIPPIE
(AREMBEPE-BA)

Feira de Santana – Bahia
2023

BRUNA ROBERTA VELAME MORAES

DESIGN VERNACULAR:
UM REGISTRO DE ARTEFATOS PRODUZIDOS POR ARTESÃOS DA ALDEIA HIPPIE
(AREMBEPE-BA)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade da Universidade Estadual de Feira de Santana, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade.

Orientador: Dra. Selma Soares de Oliveira.

Área de Concentração: Desenho e Cultura.

Linha de Pesquisa: Desenho: História, Cultura e Interatividade.

Feira de Santana – Bahia
2023

Ficha catalográfica - Biblioteca Central Julieta Carteado - UEFS

Moraes, Bruna Roberta Velame

M818d Design vernacular: um registro de artefatos produzidos por artesãos da aldeia hippie (Arembepe-BA) / Bruna Roberta Velame Moraes. - 2023.
100 f.: il.

Orientadora: Selma Soares de Oliveira

Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Feira de Santana.
Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, 2023.

1. Artefatos - Aldeia hippie - Arembepe, Bahia. 2. Artesãos . 3. Aldeia hippie - Arembepe, Bahia. 4. Contracultura. 1. Oliveira, Selma Soares de, orient. li. Universidade Estadual de Feira de Santana. Ili. Título.

CDU: 745/746(814.22)

Rejane Maria Rosa Ribeiro - Bibliotecária CRB-5/695

FOLHA DE APROVAÇÃO

BRUNA ROBERTA VELAME MORAES

DESIGN VERNACULAR:

UM REGISTRO DE ARTEFATOS PRODUZIDOS POR ARTESÃOS DA ALDEIA HIPPIE
(AREMBEPE-BA)

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade da Universidade Estadual de Feira de Santana, na Área de Concentração Desenho e Cultura, Linha de Pesquisa História, Cultura e Interatividade., como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre em Desenho, Cultura e Interatividade.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dra. Selma Soares de Oliveira
Universidade Estadual de Feira de Santana – UEFS (orientadora)

Prof.^a Dra. Manuela Barreto de Araújo
Universidade Estadual da Bahia – UNEB

Prof. Dr. Denilson Lima Santos
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira – UNILAB

Aprovada em:

Feira de Santana - Bahia
2023

À minha mãe Dilma, que em suas andanças me fez ter a oportunidade de conhecer a Aldeia *Hippie*, minha inspiração de vida e Arte. Meu esposo e meus filhos que andam comigo nos caminhos alternativos traçados por nosso Deus e Senhor. Aos artesãos *hippies* de Arembepe que me ensinam constantemente o que é amor e paz.

AGRADECIMENTOS

Ao meu Senhor e Rei, por ter me sustentado e encorajado a chegar até aqui; receba toda minha gratidão.

Ao meu esposo, que sempre me mostrou com amor e sabedoria, o valor de persistir no que quero ser;

À minha mãe, que sempre me disse que eu seria o que quisesse ser e sempre admirou a arte contida nas minhas mãos;

Aos meus filhos, que são como uma válvula na minha vida e me fazem ir em busca, cada vez mais, de conhecimento como um legado;

À minha querida amiga, orientadora e aconselhadora, professora Selma Soares, pelo apoio, confiança e parceria nesta jornada;

Aos professores do Programa de Pós-graduação em Desenho, Cultura e Interatividade; em especial à professora Ana Rita Sulz que me mostrou um lado incrível do desenho;

À minha banca de qualificação, que de forma tão profissional e afetiva dividiram melhorias para este trabalho.

Aos colegas de turma, Gabriel e Ailma pelo incentivo, trocas e carinho. A pandemia não foi um limite para nós!

À UEFS, por me receber no programa de forma positiva e oferecer-me o convite como pesquisadora junto à FAPESB, tornando essa pesquisa um caminho possível para a ciência.

Por fim, agradeço à Aldeia *Hippie* por fazer parte da minha vida e me acolher como família, em especial o sr. Walter César, um poeta artesão muito acolhedor. Nunca poderei expressar com totalidade o que sinto toda vez que adentro esse lugar. O que vivi e vivo sempre que estou nesse paraíso não cabe no papel, mas no desenho subjetivo da minha alma.

RESUMO

MORAES, Bruna Roberta Velame. **Design Vernacular**: um registro de artefatos produzidos por artesãos da Aldeia *Hippie* (Arembepe-Ba). 2023. 100 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Feira de Santana, Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, Feira de Santana, 2023.

Esta pesquisa é uma investigação sobre as tecnologias empregadas no *design* de artefatos populares produzidos pelos artesãos da Aldeia *Hippie*, localizada em Arembepe município de Camaçari-BA. Esse saber artesanal atrelado ao movimento *Hippie* de contracultura (Anos 60) contexto histórico onde a Aldeia nasce, é considerado um patrimônio cultural. Por meio de registros fotográficos, compreende como tais objetos refletem os saberes e fazeres locais. Esta pesquisa tem como objetivo a análise da relação entre o *Design*, Cultura e Tecnologia estabelecida nos artefatos dos *hippies*, registrar e difundir o saber popular a partir da sua cultura material, imaginário e pertencimento social. O problema de investigação desta pesquisa é: Qual é a relação entre *design*, cultura e tecnologia estabelecida nos artefatos dos *hippies* da Aldeia em Arembepe-BA? A metodologia é baseada no método de análise da pesquisa documental, utilizando-se de referenciais teóricos acerca do *design* vernacular e análises dos artefatos *hippies* coletados na comunidade. Ademais, os artefatos populares criados pela comunidade abordada nesta pesquisa, são entendidos não só como meros artesanatos, mas como uma atividade simbólica que expressa os saberes e fazeres deste povo num processo técnico-criativo do *design* vernacular. Reproduzido a partir dos hábitos e memórias que estes indivíduos vivenciam, expressam e produzem suas ideias cotidianamente e que justificam o seu reconhecimento e perenização cultural

Palavras-chave: Aldeia *Hippie*; Artesanato; Artefatos populares; *Design* vernacular; Cultura Material e Imaterial.

ABSTRACT

MORAES, Bruna Roberta Velame. **Vernacular Design**: a record of artifacts produced by artisans from the Hippie Village (Arembepe-Ba). 2023. 100 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Feira de Santana, Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, Feira de Santana, 2023.

This research is an investigation into the technologies used in the design of popular artifacts produced by artisans from Aldeia Hippie, located in Arembepe, in the municipality of Camaçari-BA. This artisanal knowledge linked to the Hippie counterculture movement (1960s) historical context where the Village was born, is considered a cultural heritage. Through photographic records, it understands how such objects reflect local knowledge and practices. This research aims at analyzing the relationship between Design, Culture and Technology established in the hippies' artifacts, registering, and disseminating popular knowledge from their material culture, imaginary and social belonging. The research problem of this research is: What is the relationship between design, culture and technology established in the artifacts of the hippies of the Aldeia in Arembepe-BA? The methodology is based on the documentary research analysis method, using theoretical references about vernacular design and analysis of hippie artifacts collected in the community. Furthermore, the popular artifacts created by the community addressed in this research are understood not only as mere handicrafts, but as a symbolic activity that expresses the knowledge and practices of this people in a technical-creative process of design. Reproduced from the habits and memories that these individuals experience, express and produce their ideas on a daily basis and that justify their recognition and cultural perpetuation.

Keywords: Hippie Village; Craftsmanship; Popular artifacts; Vernacular design; Material and Immaterial Culture.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Fotografia da autora com seu pai (<i>in memoriam</i>) na Aldeia <i>Hippie</i> -Ba. | 13 |
| Figura 2 – Artesão comercializando artesanato da Aldeia <i>Hippie</i> -Ba | 38 |
| Figura 3 – Símbolo <i>hippie</i> | 41 |
| Figura 4 – Placas informativas sobre a Aldeia <i>Hippie</i> -Ba voltadas para o turismo local | 43 |
| Figura 5 – Centro de artesanato da Aldeia <i>Hippie</i> – Ba | 43 |
| Figura 6 – Casa “Usina de arte” na Aldeia <i>Hippie</i> | 44 |
| Figura 7 – Poeta artesão e morador da Aldeia <i>Hippie</i> produzindo artesanato com coco | 45 |
| Figura 8 – Definição do conceito e variáveis do trabalho artesanal | 58 |
| Quadro 1 – Traços de um produto de <i>design vernacular</i> | 67 |
| Figura 9 – Colares usados por artesão <i>hippie</i> | 69 |
| Figura 10 – Alguns insumos utilizados na confecção de artigo <i>hippie</i> | 70 |
| Figura 11 – Colar em aço (35 cm) com pedra ágata caramelo | 71 |
| Figura 12 – Colar (30 cm) em aço com pingente de cabaça do peixe baiacu | 72 |
| Figura 13 – Colar de couro | 73 |
| Figura 14 – Bolsas de couro | 73 |
| Figura 15 – Bolsa tira-colo de couro | 74 |
| Figura 16 – Bolsas, carteiras e cartucheiras de couro | 74 |
| Figura 17 – Pingente feito do fóssil de uma mão de lagarto unida a um cristal | 75 |
| Figura 18 – Colar de couro com vértebras de cobra | 76 |
| Figura 19 – Colar (25 cm) de vértebra de cobra com pingente feito do dente do jacaré | 77 |
| Figura 20 – Colares de macramê com pingente de pedra e sementes | 78 |
| Figura 21 – Colar (23 cm) com pingente feito com garfo e pedra ametista | 79 |
| Figura 22 – Vista ampliada do pingente feito com garfo | 79 |
| Figura 23 – Colares difusores em madeira com corrente de couro | 80 |
| Figura 24 – “Pau de chuva” peça decorativa e instrumental | 81 |
| Figura 25 – Processo de grafismo do “pau de chuva” | 82 |
| Figura 26 – Machadinho (40 cm) esculpido em madeira | 82 |
| Figura 27 – Machado (80 cm) esculpido em madeira | 82 |
| Figura 28 – Ocarina em barro | 84 |
| Figura 29 – Escultura de duende feita por artesão <i>hippie</i> | 85 |

| | |
|---|----|
| Figura 30 – Marica “lâmpada Louca” (vista lateral) | 86 |
| Figura 31 – Marica “lâmpada Louca” (vista frontal) | 86 |
| Figura 32 – Encaixes/roscas de garrafa pet | 86 |
| Figura 33 – Utensílios de cozinha feitos de coco | 87 |
| Figura 34 – Estágios do coco até chegar no produto | 88 |
| Figura 35 – “Cachimbo da paz decorativo” | 88 |
| Figura 36 – Cachimbos <i>hippie</i> feitos de bambu | 89 |
| Figura 37 – Suportes para incenso feitos de bambu | 89 |
| Figura 38 – Marica feita de cabaça (vista lateral) | 90 |
| Figura 39 – Suportes para incenso feitos de bambu (vista frontal) | 90 |
| Figura 40 – “Filtro dos sonhos” feito de cabaça | 91 |
| Figura 41 – Maraca (7x9 cm) feito de cabaça pelos artesãos <i>hippies</i> | 91 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|-------------|--|
| AMAH | Associação dos Moradores da Aldeia <i>Hippie</i> de Arembepe |
| CAPES | Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior |
| IBICT | Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia |
| PRODETUR/NE | Programa de desenvolvimento do turismo no Nordeste |
| SECULT-BA | Secretaria de Cultura da Bahia |
| UEFS | Universidade Estadual de Feira de Santana |
| UFBA | Universidade Federal da Bahia |
| UNIFACS | Universidade Salvador |

SUMÁRIO

| | | |
|----------|--|----|
| | MOTIVAÇÕES | 12 |
| 1 | INTRODUÇÃO | 16 |
| 2 | CAMINHO METODOLÓGICO: ABORDAGEM DA REALIDADE | 23 |
| 2.1 | METODOLOGIA | 23 |
| 2.2 | LÓCUS DA PESQUISA | 24 |
| 2.3 | INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS E SUJEITOS | 24 |
| 2.4 | PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS | 26 |
| 3 | CONTEXTO HISTÓRICO DA “ALDEIA MÃE”: DO MOVIMENTO <i>HIPPIE</i> À COMUNIDADE | 28 |
| 3.1 | TURISMO NO “PARAÍSO PERDIDO” | 32 |
| 4 | <i>DESIGN</i> VERNACULAR: ARTEFATOS COMO PRODUÇÃO CULTURAL HIPPIE | 37 |
| 4.1 | ARTESANATO: UMA FORMA SIMBÓLICA HIPPIE | 37 |
| 4.2 | O ARTESANATO COMO UM PRODUTO DE <i>DESIGN</i> | 44 |
| 5 | TECNOLOGIA APROPRIADA | 51 |
| 5.1 | ARTESANATO E <i>DESIGN</i> : RELAÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS | 56 |
| 6 | ARTESANIA <i>HIPPIE</i> | 64 |
| 6.1 | REGISTRANDO OS ARTEFATOS | 65 |
| 6.1.1 | Artefatos em aço | 70 |
| 6.1.2 | Artefatos em couro cru | 73 |
| 6.1.3 | Artefatos naturais e minerais | 75 |
| 6.1.4 | Artefatos em fio | 77 |
| 6.1.5 | Artefatos em madeira | 79 |
| 6.1.6 | Artefatos em barro | 83 |
| 6.1.7 | Artefatos em epóxi | 84 |
| 6.1.8 | Artefatos em coco | 86 |
| 6.1.9 | Artefatos em bambu | 88 |
| 6.1.10 | Artefatos em cabaça | 89 |
| 7 | CONSIDERAÇÕES FINAIS | 93 |
| | REFERÊNCIAS | 95 |

MOTIVAÇÕES

A Aldeia nunca saiu de mim.

Como *designer*, escrever sobre as motivações que influenciaram minha trajetória e a respeito do tema desta pesquisa, significa registrar afetivamente um pedaço do mundo que me promove paz e criatividade. As memórias infantis vividas em Arembepe lembram as cores contidas nos pedaços de madeira, a moradia simples e exuberante, o coco seco feito de vaso, a água de coco feita de suco, o rio com água quente à noite, o barulho das ondas do mar, o vento batendo na palha que cobria o telhado, os *hippies* conversando, criando e expondo sua arte.

Arembepe, tratado como um paraíso chamado “Aldeia *Hippie*”, localiza-se a cerca de 30 km de Salvador, no município de Camaçari, no litoral norte da Bahia, é uma comunidade considerada como “legítima Aldeia *Hippie*” por ter abrigado os primeiros indícios da fixação dessa cultura no País, no final da década de 1960, influenciada pelo “Movimento *Hippie* Internacional”, popularmente conhecido como Movimento “paz e amor”.

Um estilo de vida que alimentou a “loucura” de minha mãe, foi assim que familiares e amigos denominaram a atitude dela ao vender os nossos pertences e ir morar numa cabana na Aldeia em busca de paz e liberdade. O “paraíso perdido”,¹ refúgio para alguns que, como ela, queria sair do movimento da cidade grande e experimentar a vida com simplicidade. A atitude de minha mãe mudou totalmente o meu modo de ver a vida.

Nasci em Salvador, capital da Bahia, em 1988.

Aos 8 anos de idade, conheci a Aldeia.

O gosto pelo desenho acompanhava-me desde os 3 anos de idade, mas o desenho da Aldeia era diferente, ele tinha vida e brilhava como a água do rio com a luz da lua. A noite não era escura e tínhamos o fogo e os fifôs para iluminar a cabana de palha. Moramos lá durante um bom tempo. Posteriormente, passei a morar com meu pai (em memória) em Salvador, por conta dos estudos, retornando sempre aos finais de semana para Arembepe em sua companhia.

A Aldeia nunca saiu de mim.

Para a minha sorte, meu pai era um frequentador assíduo do local. Ele possuía uma casa de veraneio na fronteira com a Aldeia. Aos fins de semana, o nosso passeio já tinha endereço

¹ Um dos nomes dados à Aldeia *Hippie* na década de 60. Para maiores discussões, ver Getúlio Cavalcante de Sousa. Um olhar histórico sobre a comunidade de Arembepe (1970-2012): (re) significações da contracultura *hippie*. 2014. Tese de Doutorado. Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza

fixo: o restaurante de Roque (um dos moradores mais antigos e cozinheiro de “mão cheia”) e o banho de rio.

Figura 1 – Fotografia da autora com seu pai (*in memoriam*) na Aldeia Hippie -Ba.



Fonte: Acervo da autora.

Ainda criança, decidi o que queria ser a partir de um teste de aptidão vocacional aplicado na escola. Não tive dúvidas e já sabia onde encontrá-lo. Ao sair da escola prestei vestibular para o curso de Desenho Industrial, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia (UFBA).

Como discente numa escola de arte, o desenho começou a fazer parte diretamente dos contextos que cercavam a minha vida. Desenvolvi nesse estágio de aprendizado, o interesse pelo tema “*Design vernacular*” uma área do *design* que trata da produção cultural de um povo. Refere-se à fabricação manual de artefatos e conseqüentemente sua ligação com temas como: artesanato, desenho manual e cultura material. Ingressei em estágios voltados para essas categorias, e ao longo de seis anos e meio pude desfrutar do universo vasto que é a Arte.

Em 2013, desenvolvi o projeto de conclusão do curso no campo do artesanato e *design* voltado para cooperativas. Estudei a importância do *designer* enquanto profissional/agente social, através de um projeto de coleção de moda inspirado na Feira de São Joaquim-Ba feito a partir de artigos populares vendidos neste local. Consistia em modelagens de peças com um *design* regional para acessórios como chapéus e bolsas em palha, disponibilizadas por meio de

um catálogo expositivo do passo a passo para confecção das peças, voltadas para cooperativas e grupos de mulheres, acessíveis em formato digital e impresso.

Para concluir a graduação em Moda na UNIFACS (2014), adaptei o projeto apresentado na UFBA para um plano de negócios, que posteriormente foi inscrito no Edital de Cultura da SECULT-BA, na categoria Economia Criativa. O projeto foi selecionado em terceiro lugar (11ª posição) como suplente entre 365 inscritos e despertou-me para o potencial científico do tema.

Depois de algumas vivências e participações em editais de cultura que contemplavam o artesanato e suas perspectivas, elegi a Aldeia *Hippie* como foco de minhas pesquisas e ciência do meu papel social, enquanto pesquisadora, ex-moradora e *designer* por formação. Intrinsecamente, ela já influenciava as minhas escolhas, os materiais que sempre trabalhei eram os mesmos que pude ter contato lá. Acredito, hoje, que tudo inconscientemente me fez chegar até aqui.

O apreço por arte manual, os contextos de infância e os últimos anos que me antecederam como pesquisadora, fizeram-me entender a relevância deste tema. Percebo a Aldeia *Hippie* como uma cultura viva, um local de vasto conhecimento e fatos que fizeram parte da nossa história Brasileira – uma época de ditadura militar e censura da liberdade de expressão. Fatos que foram marginalizados pela sociedade afluenta da época e que impactam negativamente, até os dias de hoje, na forma como os *hippies* e sua arte são vistos pela sociedade.

Para mim, registrar essa cultura através do desenho e suas inúmeras possibilidades transdisciplinares de traduzir a sociedade, é pontuar aspectos latentes de um povo, construir sentidos em meio à contemporaneidade, conectar e perenizar saberes. É localizar de forma sensível e ao mesmo tempo científica, o *design* enquanto conhecimento erudito e como traço de um povo. Uma ferramenta eficiente no registro e perenização de saberes populares. Um campo que colabora para a valorização do artesão e do artesanato, ao evidenciar o artefato popular como um produto de *design* produzido rusticamente por meios de tecnologias locais, que envolvem processos e métodos semelhantes a processos do campo tecnológico/projetual; reconhece a importância do conhecimento popular enquanto meio para desenvolvimento de novos experimentos e inovação; colabora para a quebra de paradigmas formados sobre a Arte, Ciência e Cultura, pois destaca o campo das artes como área científica; contribui para o *design* brasileiro; e amplia os conceitos sobre o papel social do *design* enquanto área de formação.

Uma pesquisa dessa natureza possibilita, de certo, a elucidação de questões acerca da relação do homem com a criação de objetos, com a arte e com a tecnologia para atender suas necessidades materiais e imateriais.

O ARTEFATO, O DESIGN, O DESENHO E O ARTESÃO...

1 INTRODUÇÃO

“Feito com as mãos, o objeto artesanal guarda impressas, real ou metaforicamente, as impressões digitais de quem o fez.” (PAZ, 2006, p. 51).

Os artefatos fazem parte do contexto humano. São objetos fabricados e consumidos pelo homem, de acordo com sua função ou necessidade (caça, adorno, decoração etc.). Quando produzidos por um determinado grupo ou sociedade são carregados de símbolos que representam um povo. Uma forma de entender o consumismo e, conseqüentemente, o consumo de produtos como um fenômeno sociocultural.

Nesse contexto, o artesanato, devido ao seu modo de fabricação manual, possui fortes ligações com o homem, constituindo-se em objetos que, no caso desta pesquisa, também são conhecidos como artesanatos. Objetos que se configuram como uma atividade presente em diversas comunidades; que resiste ao tempo e ao espaço. Produzidos a partir de materiais encontrados pelo artesão em seu contexto de vida, tais como: cocos, búzios, conchas, sementes, palha, couro, barro etc.

Peças que refletem condições culturais e tecnológicas de uma comunidade caracterizada por sua arte irreverente, sinônimo de resistência e pertencimento. Sentimentos que estão presentes na Aldeia *Hippie*, um museu vivo que persiste em meio à cidade litorânea através dos *hippies*. Vale ressaltar que o *hippie* nesta pesquisa é um termo genérico associado à figura do artesão, um sujeito “paz e amor” que faz do corpo um suporte para carregar sua verdade alternativa. Essa é a forma como os moradores da Aldeia se consideram. Um produto da Contracultura (1960), (re)significado ao longo do tempo (tendo em vista que a cultura é mutável) e que traz em sua essência uma característica que atravessa gerações: a liberdade. Diante disso, alguns questionamentos surgiram: pode ele não imprimir algo de si e da sua cultura no que cria? como ele cria? o que ele usa (técnica, ferramentas, materiais)? para que ele cria?

É vital a esta pesquisa perceber como os objetos artesanais registrados nesta pesquisa promovem reflexões sobre os artesãos como agentes transmissores e transformadores criativos de um significado dentro da sua identidade e imaginário social. Sendo o artesanato a principal fonte de renda aliada ao turismo comunitário, essa produção aparece como uma atividade carregada de expressões culturais e traços representativos próprios, que norteiam o processo criativo dos artesãos *hippies* e revelam um contexto cultural em que o artesanato e o *design* se configuram como uma atividade projetual, uma habilidade criativa presente no cotidiano produtivo do artesão abordado nesta pesquisa pelo *design* vernacular.

Para um melhor entendimento sobre o objeto de estudo, faz-se necessário explicar o emprego do termo “*design*” que, segundo o historiador Rafael Cardoso Denis, está na sua origem em latim “*designare*”, um verbo que

[...] abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar. Percebe-se que do ponto de vista etimológico, o termo já contém nas suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e o outro concreto de registrar/configurar/formar. (DENIS, 2008, p.16).

Ainda nesse contexto, o autor Luiz Vidal Gomes faz questão de salientar que o termo em inglês “*design*” tem a mesma origem latina do português “desenho” e pode também referir-se ao campo produtivo de artefatos.

[...] o termo design, como verbo ou substantivo, possui em inglês as mesmas denotações dos termos portugueses desenho e desenhar, por outro lado denota um grande campo de preparação de prescrições para um artefato ou sistema de artefatos à luz de todos os relevantes requisitos funcionais, construtivos, econômicos, mercadológicos, ergonômicos e estéticos, principalmente pelo debuxo de produtos para a produção artesanal ou industrial em série. (Gomes, 1996, p. 88).

Para o campo cultural, o *design* também pode ser considerado como “uma forma de resgatar as origens simbólicas que permeiam as identidades de determinados grupos de pessoas, cidades ou regiões” (FINIZOLA, 2010, p. 29). Ou seja, ele se configura como um produto cultural inspirado na cultura popular. Assim, o *design* não se refere apenas a projetos desenvolvidos com base no conhecimento científico, mas também pode ser usado para a produção artesanal ou semi-industrial de artefatos que foram configurados, arranjados e estruturados para atender às necessidades específicas de um indivíduo, grupo ou comunidade. Nesse sentido, a pesquisa adota o termo “*design vernacular*” como sinônimo de *design* popular, um termo que deriva da expressão latina “*vernaculus*” e significa nativo ou de um lugar específico (FARIAS, 2012), cuja manifestação não deve ser entendida como algo “insignificante”, marginal, mas como uma produção que utiliza uma espécie de dialeto local e combina diferentes línguas que se relacionam com diferentes culturas (DONES, 2004).

Nessa perspectiva, vale destacar que a figura do artesão, nesta pesquisa, também será tratada como um “desenhador e *designer*”, tendo em vista o caráter artesanal atribuído à sua produção manual.

O desenhador é qualquer indivíduo que formula um plano para algum produto ou sistema de produtos à luz de uma série de requisitos. Se o tema do projeto é uma máquina, o desenhador será um engenheiro [...], se um novo produto alimentício, o desenhador será um mestre-cuca [...] o desenho engloba qualquer produto ou sistema de produtos e se aplica a qualquer das habilidades criativas. (GOMES, 1996, p.88-89).

Assim, o sentido englobador do desenho, permite entender o artefato *hippie* como um produto que requer planejamento, ainda que informal (sem patentes ou registros de metodologias em meio legal) tendo em vista a sua forma e funcionalidade. Um produto resultante de uma ação humana, pensado e criado para atender a uma necessidade ou desejo. Conforme afirma Simone Peixoto ao elencar diversas atividades que podem ser facilmente associadas ao contexto produtivo *hippie*.

A palavra desenho tem uma origem semântica bem interessante. No latim, desenho vem da palavra *desígnio*, que significa projeto, plano ou propósito, e confunde-se com o desejo. Designar é desejar criar, projetar, planejar. Desenhar, originalmente, está ligado a essa primeira ideia, ao primeiro vislumbre de uma realização, ou seja, o desenho está presente em qualquer ação humana. (PEIXOTO, 2013, p. 12).

Neste sentido, o artefato *hippie* pode ser considerado o resultado da ação do homem, produzido sob aspectos que contemplam o campo do desenho enquanto objeto que foi realizado, ou seja, desejado e materializado pelas suas próprias mãos. Uma peça autoral que reflete o seu contexto cultural. Uma peça artesanal que pode conter em sua forma um traço da sua identidade, do seu imaginário.

[...] se tecnicamente dois desenhadores estão aptos ao desempenho de suas funções, e se a eles é solicitado o desenvolvimento de um projeto, considerando-se que ambos têm referências culturais diferentes, o uso das habilidades inerentes a cada um, certamente, trará na materialização do projeto elementos denunciadores de sua cultura. (FERREIRA, 2005, p. 8).

Esses “elementos denunciadores”, citados pelo autor, refletem o repertório visual e cultural do desenhador por meio de traços e símbolos contidos nas peças. Além da estética, a artesanaria *hippie* carrega a filosofia do artesão que “não pode ser definida por sua nacionalidade ou religião, mas por sua prática: o ofício, nela reside um universo social regido por suas leis. Seu trabalho [...] raras vezes é solitário, e não é exageradamente especializado como na indústria” (PAZ, 2006, p. 10). Logo, pode-se inferir que ele atua em menor escala produtiva como um *designer*, diferentemente do designer industrial, à medida que

produz suas peças sob aspectos criativos que utilizam elementos próprios do cotidiano e do seu patrimônio cultural como inspiração.

A fonte que inspira e motiva boa parte das produções locais, corresponde, na verdade, a elementos próprios do cotidiano dos habitantes de determinado lugar, entre os quais os artistas desenhadores são parte integrante e cuja dinâmica também vivenciam. (FERREIRA, 2005, p.7).

Embora sejam produzidos de forma empírica e intuitiva, são objetos produzidos de forma criativa, onde nada é descartado sem ao menos ser experimentado. A sustentabilidade presente nas peças promove soluções alternativas, tecnologias criadas localmente como forma de sanar necessidades locais (BONSIEPE; RIBEIRO, 1983). Objetos produzidos de forma popular que são considerados para esta pesquisa a cultura material de um povo. Contextualizada através do “*design vernacular*”, termo que se refere à produção de artefatos populares feitos a partir de adaptações e materiais locais para atender necessidades locais (DENIS, 2000).

Assim, o artefato é visto como o objeto que se configura entre o ato de fazer, como relação afetiva, como instrumento participativo e como objeto de *design* pela sua própria existência. Ele é o desenho que permite marcar a história de quem o criou, seja ela de um indivíduo, grupo ou comunidade.

Todavia, para entender essas relações produtivas nesta pesquisa, deve-se considerar o artesanato como uma espécie de artefato² e reconhecê-lo como um produto de *design vernacular*, ou seja, não erudito, mas que possui um projeto (popular, não registrado, não patenteado, não especificado em meio formal) que envolve planejamento e contempla aspectos do desenho enquanto um projeto de produto (necessidade, tecnologia, confecção, materiais, público-alvo) e cultura material (artesanato, saberes, habilidades e tradições).

Para tanto, a investigação abordará três obras que darão suporte fundamental ao tema de estudo enquanto uma análise do ponto de vista cultural e do *Design*.

Para entender a cultura, a obra *Ideologia e Cultura moderna*, do autor John B. Thompson (1998), que dialoga com o objeto de pesquisa, considerando-o uma expressão cultural simbólica. O autor acredita na importância de analisar a cultura a partir dos contextos sociais que formam uma “hierarquia estratificada de estruturas significativas” que devem ser compreendidas e interpretadas a partir de um olhar qualitativo. Justifica que, “[...] embora possam ser analisadas pormenorizadamente por métodos formais ou objetivos, inevitavelmente

² Refere-se aos objetos produzidos de forma manual, diferentemente de objetos naturais ou acidentais (DENIS, 2000).

apresentam problemas qualitativamente distintos de compreensão e interpretação” (THOMPSON, 1998, p. 175-358). Ou seja, ao interpretar, as pessoas utilizam não apenas o seu próprio conhecimento lógico, racional e formal, mas também o conhecimento que derivam das suas próprias experiências, observações, intuições, emoções e impressões atribuindo à cultura noções de valores.

Para entender o *design*, a obra *Metaprojeto como modelo projetual*, do autor Dijon De Moraes (2010) e *Design vernacular: uma discussão sobre seu conceito*, dos autores Fátima Finizola, Solange Coutinho, Virgínia Cavalcanti (2012). A primeira, por abordar o *design* como uma área multidisciplinar projetual, teoriza como perceber e decodificar mensagens complexas e dinâmicas, materiais e imateriais em conteúdos contemporâneos, ou seja, em conteúdos resultantes da “interação entre pessoas, produtos e lugares.” (DE MORAES, 2010, p. 9). Propõe referências produtivas que colocam o contexto em que o produto opera ou irá operar em evidência. A segunda, para identificar traços e semelhanças dos artefatos produzidos pelos artesãos da Aldeia *Hippie* em Arembepe-Ba com o *design*, enquanto produto, a fim de legitimar que assim como um *designer* formal, o artesão possui potencial criativo para criar objetos e soluções que buscam atender uma necessidade que surge dentro do seu contexto regional, rústico, nativo.

Ademais, a pesquisa não tem o intuito de focar numa perspectiva antropológica da Aldeia *Hippie* no que tange a um aprofundamento de sua história, mas evidenciar a relação do *design* com os artefatos produzidos pelos artesãos nesta comunidade e com a cultura. Assim, o presente projeto intitulado “*Design vernacular: um registro de artefatos produzidos por artesãos da Aldeia Hippie (Arembepe-Ba)*” pretende investigar os artefatos produzidos pelos artesãos da Comunidade, localizada no município de Camaçari na Bahia, situada a aproximadamente 27 Km de Salvador, e propõe como tema a relação entre o *design*, cultura e a produção de artefatos.

Para tanto, o desenvolvimento desse trabalho levou em conta os seguintes objetivos:

Objetivo geral: Analisar a relação entre o *design*, cultura e tecnologia estabelecida nos artefatos dos *hippies* da Aldeia em Arembepe – BA.

Objetivos específicos:

- a) Apresentar a relação entre o *design* e a cultura presente nos artefatos da Aldeia *hippie* (Arembepe - BA);
- b) Identificar a tecnologia empregada na produção dos artefatos da Aldeia *hippie* (Arembepe- BA) e
- c) Registrar o saber popular dos artefatos produzidos atualmente pela Aldeia *hippie* (Arembepe - BA).

Quanto à estrutura deste trabalho, ele foi dividido em seis capítulos. Primeiramente expressa, por meio de um texto de abertura intitulado “motivações”, as razões para escolha do tema. As vivências e afinidade da autora com a cultura *hippie*. As demais partes estão distribuídas em:

Capítulo 1- “Introdução”, que aborda de forma conceitual os termos e relações a serem feitas durante a pesquisa, a partir da ótica do *design*, com a proposta do objeto de pesquisa e os objetivos traçados.

Capítulo 2 - “Metodologia”, descreve o tipo de abordagem metodológica, coleta de dados e procedimentos feitos durante a pesquisa.

Capítulo 3 – “Contexto histórico da Aldeia Mãe: do movimento *hippie* à comunidade” aborda o contexto histórico da comunidade *hippie*, e os cenários políticos e culturais que tornaram possível o surgimento desta comunidade.

Capítulo 4 – “*Design* vernacular: artefatos como produção cultural”, que trata da produção artesanal *hippie* dentro do contexto do artesanato popular e suas relações com a cultura e o *design*.

Capítulo 5 – “Tecnologia apropriada”, aborda o uso de técnicas produtivas locais e suas relações com o *design*. O ato de projetar empiricamente, a partir de tradições técnicas e culturais, com materiais naturais e de baixo custo para atender necessidades locais.

Capítulo 6 – “Artesania *Hippie*”, aborda o artesanato produzido pelos *hippies* através de uma contextualização cultural e tecnológica por meio da adaptação de duas metodologias de *design*: *Metaprojeto: o design do design* do autor Dijon De Moraes (2010) e *Design vernacular: Uma discussão sobre seu conceito*, dos autores Finizola; Coutinho; Cavalcanti (2012), que analisarão estes artefatos enquanto um projeto de produto vernacular, suas referências culturais, características formais e funcionais.

**CAMINHO METODOLÓGICO:
“ABORDAGEM DA REALIDADE”**

2 CAMINHO METODOLÓGICO: ABORDAGEM DA REALIDADE

2.1 METODOLOGIA

Para dar conta dos objetivos mencionados anteriormente, o caminho metodológico utilizado na pesquisa desenha um estudo de caso etnográfico, de abordagem qualitativa, em que se utilizou o método da pesquisa documental.

Esta pesquisa refere-se a uma produção de cunho cultural e identitário de um povo, cujo objeto de estudo está necessariamente ligado a quem o produz. Uma reflexão sobre como esses objetos se relacionam com o cenário cultural no qual estão inseridos, através de uma abordagem qualitativa, por entender que esta “[...] trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.” (MINAYO, 2002, p. 21-22). Ou seja, ela possibilita ao pesquisador observar e vivenciar o contexto, num fenômeno dinâmico sensível que conta com a sua criatividade, sua experiência, sua capacidade pessoal e sua receptividade.

Trata-se de um estudo de caso etnográfico devido ao seu caráter singular em relação ao objeto de pesquisa, que enfatiza a interpretação deste objeto em seu próprio contexto. É, portanto, uma metodologia que se preocupa com um fenômeno contemporâneo, uma situação e relaciona-se diretamente com um grupo natural ou microcultura (LÜDKE; ANDRÉ, 1986, p. 17), um método que se baseia na abordagem da realidade social, considerada por Minayo como “[...] a cena e o seio do dinamismo da vida individual e coletiva com toda a riqueza de significativos dela transbordante. Essa realidade é mais rica que qualquer teoria, qualquer pensamento e qualquer discurso que possamos elaborar sobre ela.” (2002, p. 14).

Neste contexto, a pesquisa documental assegura o caráter singular do objeto deste estudo, pois caracteriza-se por uma análise de “materiais que não receberam ainda um tratamento analítico, ou que ainda podem ser reelaborados de acordo com os objetivos da pesquisa” (GIL, 2007, p. 66). Ou ainda, materiais que permitem fazer análises descritivas, comparações culturais, tendências, entre outras (RUDIO, 1999). Sendo utilizada nesta pesquisa para registrar e descrever os artefatos produzidos pelos artesãos sob a perspectiva do *design* vernacular.

2.2 LÓCUS DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada na Aldeia *Hippie*, em Arembepe, distrito de Camaçari, Bahia, considerada como uma “autêntica Aldeia *Hippie*” do Brasil que surgiu no fim da década de 1960. Uma comunidade conhecida por sua arte e belezas naturais. Que sobrevive do turismo aliado ao comércio de artesanatos.

2.3 INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS

Foram utilizadas como técnicas de investigação, a observação participante e a análise documental. Essas técnicas permitiram o contato direto com os artefatos pesquisados e a contemplação do processo de fazimento dos artesãos que estão constantemente produzindo suas peças, enquanto expõem seus produtos no “barracão” ou centro de Artesanato.

Na técnica da **observação participante**, o pesquisador sempre interage até certo ponto com a situação em estudo, influenciando-a e sendo influenciado por ela. Requer tempo, encontros frequentes com o objeto de estudo em seu contexto cultural, para poder fazer análises e revelar seus inúmeros significados, onde o pesquisador mantém a sua ótica no universo pesquisado, distanciando-se dos seus juízos de valor (LÜDKE; ANDRÉ, 1986).

Ademais, a relevância dessa técnica para esta pesquisa consiste no fato de poder “[...] captar uma variedade de situações ou fenômenos que não são obtidos por meio de perguntas, uma vez que, observados diretamente na própria realidade, transmitem o que há de mais imponderável e evasivo na vida real.” (MINAYO, 2002, p. 59-60). Ou seja, no processo de observação desses indivíduos em seu contexto natural, pode-se captar informações espontâneas, uma vez que estão livres para “viajar” e fazerem suas criações sem serem direcionados por perguntas em sua performance.

Para a **análise documental** utilizou-se como base para a pesquisa, num primeiro momento, referências que procedem as definições de conceitos abordados e estabelece teóricos que subsidiam a análise do objeto de estudo, processos importantes para toda pesquisa acadêmica, conforme descreve Fonseca:

[...] a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. (2002, p. 32).

No que tange à teoria, foram considerados os estudos que tratam do *Design* e da cultura e sua relevância no Brasil e na Bahia encontrados nas bases de busca, como o banco de dissertações e teses da CAPES, a biblioteca do IBICT e Google Acadêmico. Neste grupo fazem parte da pesquisa bibliográfica os estudos que têm no título e palavras-chave “artesanato e *design*”, como é o caso da pesquisa de Lima (2017); “gestão do *design*”, grupo do qual a pesquisa de Laurentino (2016) se destaca; “produção de artesanatos”, representada pelo estudo de Silva (2011); “artesanato no Brasil”, da qual a pesquisa de Torres (2016, 2019) se destaca. Também utiliza como referência neste grupo as pesquisas de Santos (2015) e de Nonato (2015) que tratam do artesanato no Nordeste e na Bahia. Os estudos que mostram os aspectos histórico do local de Arembepe que tem como suporte teórico: Souza (2013, 2014), as quais apresentam um resgate histórico e cultural do local. E para fundamentação da metodologia as obras *Metaprojeto: o design do design* (DE MORAES, 2010), *Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade* (MINAYO, 1994), *Ideologia e Cultura Moderna* (THOMPSON, 1998) entre outros.

Já num segundo momento, na pesquisa de campo, a técnica consistiu em registrar fotografias dos artefatos produzidos por esses artesãos e posteriormente analisá-los por meio do *design*, como documentos que ainda não foram analisados em meio acadêmico (MARCONI; LAKATOS, 2010) considerados como uma manifestação cultural. Tais informações são importantes para coletar e explorar os dados empíricos, responsáveis por elementos característicos da Comunidade.

Assim, esses registros possuem grande relevância por conter em sua estética traços reais da cultura local, fotos que funcionam como provas de que há uma história por detrás das peças produzidas, retratadas sob um contexto material e imaterial de um povo, seus costumes, técnicas e necessidades. Conforme afirma Santaella, sobre o valor documental da fotografia como um registro: “ela registra o fato, o acontecimento. Sem o registro, um acontecimento deixa de existir, perde-se nas brumas e poeiras do tempo. Nada mais eficaz do que uma foto para fornecer provas indiscutíveis de que algo aconteceu” (2012, p. 84).

Para a autora, a foto documental possibilita um registro para além do que se pensa ser visível.

Como toda foto documental, ela necessita do fundo histórico do qual emerge. É por isso que fotos documentais são sempre acompanhadas de textos, sem os quais elas não desempenham inteiramente o seu papel de documento. Sem a referência ao campo contextual a que se aplicam, por mais eloquentes que possam ser, as fotos documentais, por si mesmas, não conseguem limitar a abertura e certa indefinição referencial que ronda toda imagem, uma

indefinição que, no caso da função documental, precisa ser sanada com o auxílio do texto. (SANTAELLA, 2012, p. 86).

Nessa perspectiva, foi possível realizar um registro dos saberes e fazeres da Cultura *hippie*, a partir de uma análise dos materiais e técnicas expressas em seus artefatos como meio de difusão desse conhecimento às gerações futuras.

2.4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Utilizou-se como procedimento metodológico a análise documental dos registros fotográficos, adquiridos através das visitas estratégicas ao “Centro de Artesanato da Aldeia *Hippie*” em Arembepe-Ba. Partiu-se do pressuposto de que a metodologia utilizada segue um ciclo de pesquisa baseado em três fases necessárias para se chegar ao produto, conceituados por Minayo como processos necessários ao ciclo de uma pesquisa e adotados neste projeto:

1ª parte - Fase exploratória: processo fundamental para toda pesquisa científica que consiste numa revisão bibliográfica para reunir arcabouço teórico suficiente para fundamentar o tema, bem como a teoria e o método escolhidos para a pesquisa. Uma etapa focada na “construção do projeto de investigação” (MINAYO, 2007, p. 26).

2ª parte – Trabalho de campo: entendimento da forma como os objetos são produzidos no contexto (recorte empírico) da Aldeia *Hippie* em Arembepe-Ba e suas relações com o *design* vernacular, por meio de visitas à comunidade para aquisição de peças artesanais vendidas e tomada de dados sobre o produto. A constante presença com os membros da comunidade possibilita identificar aspectos culturais materiais e imateriais que influenciam na produção material local.

3ª parte – Tratamento do material (ordenação, classificação e análise): análise do artefato enquanto produto vernacular de *design* e sua tecnologia utilizada sob o protocolo de análise de um produto vernacular propostos por Finizola; Coutinho; Cavalcanti (2012) e De Moraes (2010) em suas obras sobre metodologias projetuais em *design/projeto* de produto. Foram selecionados 24 objetos para análise. As peças foram escolhidas conforme a matéria-prima utilizada (coco, palha, couro, madeira entre outras) como material básico produtivo. Dessa forma, o estudo apresenta a diversidade de insumos e técnicas utilizadas para cada material, suas restrições enquanto suporte e meio produtivo.

SOBRE A ALDEIA, OS *HIPPIES* ARTESÃOS E A NATUREZA

...

3 CONTEXTO HISTÓRICO DA “ALDEIA MÃE”: DO MOVIMENTO *HIPPIE* À COMUNIDADE

Este capítulo traz o contexto histórico do surgimento da *Aldeia Hippie*, suas raízes históricas e as principais características, que fazem deste local um ambiente que resiste em meio à paisagem urbana. “Aldeia Mãe” é a forma simbólica e afetiva na qual os *hippies* se referem à aldeia *hippie* de Areembepe. Dizem extrair dela tudo o que precisam para sobreviver em paz. Um local que surgiu a partir da contracultura e traz em sua história e cultura traços do movimento *hippie* internacional.

Por uma variedade de razões políticas, econômicas, sociais e culturais, a década de 1960 foi referida na imaginação ocidental como os “anos da rebelião”. Nesse período, o processo de expansão capitalista iniciado na era moderna (séculos XVI-XVIII) foi alimentado pelo alto índice de crescimento da economia mundial, nas décadas seguintes ao fim da Segunda Guerra Mundial (HOBSBAWM, 1995).

Durante esta década, o processo de modernização iniciado no Velho Mundo entre os séculos XVI e XVIII foi internacionalizado à medida que o capital, a educação e as indústrias culturais se expandiam. Apelidado de “a Era de Ouro” pelo autor Eric Hobsbawm, o período após o fim da Segunda Guerra Mundial, que durou cerca de 30 anos, foi marcado, entre outras coisas, pela expansão econômica mundial:

A economia mundial [...] cresceu a uma taxa explosiva. Na década de 1960, era claro que jamais haveria algo assim. A produção mundial de manufaturados quadruplicou entre o início da década de 1950 e o início da década de 1970, e, o que é ainda mais impressionante, o comércio mundial de produtos manufaturados aumentou dez vezes. (HOBSBAWM, 1995, p. 257).

Com o rápido desenvolvimento dos transportes e das comunicações, a economia tornou-se transnacional. Essa expansão da economia e da comunicação ocasionou mudanças na cultura e no comportamento das pessoas em diferentes regiões do planeta, principalmente na classe média urbana dos países desenvolvidos. Com isso, jovens se posicionavam contra o capitalismo, o conservadorismo e a opressão política em diversos lugares do planeta. Esse movimento atingiu seu auge durante a intervenção militar dos Estados Unidos no Vietnã. Esse contexto também foi moldado pelo movimento estudantil, pela luta pela igualdade de direitos civis dos negros, pela igualdade de gênero e pela revolução moral (KAMINSKI, 2018).

Nesse cenário, a cultura *hippie* surgiu como um movimento de “contracultura” mais icônico dos acontecimentos de 1968. O autor define o termo a partir de duas interpretações.

De um lado, o termo contracultura pode se referir ao conjunto de movimentos de rebelião da juventude [...] que marcaram os anos 60: o movimento *hippie*, a música rock, uma certa movimentação nas universidades, viagens de mochila, drogas, orientalismo e assim por diante. [...] Trata-se, então, de um fenômeno datado e situado historicamente. [...] De outro lado, o mesmo termo pode também se referir a alguma coisa mais geral, mais abstrata, um certo espírito, um certo modo de contestação, de enfrentamento diante da ordem vigente, de caráter profundamente radical e bastante estranho às formas mais tradicionais de oposição a esta mesma ordem dominante. [...] Uma contracultura, entendida assim, reaparece de tempos em tempos. (PEREIRA, 1986, p. 20).

Dos muitos grupos que moldaram os protestos pela paz nos Estados Unidos, esse grupo chamou a atenção por suas características destoantes do padrão social. O movimento *hippie* fez parte dos protestos da década de 1960, não apenas nos EUA, mas em outros países e caracterizava-se como uma “cultura de oposição política”, particularmente contra a tecnocracia conceituada pelo autor Theodore Roszak como “ideal que geralmente as pessoas têm em mente quando falam de modernização, atualização, racionalização, planejamento” (1972, p. 16) para uma sociedade e o complexo militar-industrial pós-guerra. Era formado por jovens barbudos e de cabelos compridos que usavam roupas extravagantes e carregavam brincos, colares, pulseiras e anéis, produtos diferentes dos modelos usuais. Eles se autodenominavam *hippies*. Assumiam uma atitude crítica em relação à sociedade de consumo, ao sistema de comunicação de massa e à economia de mercado. Alguns deles se ofereceram para viver em comunidades urbanas ou rurais e ganhar a vida vendendo artesanato e produtos de origem hortaliça (CAPELLARI, 2007).

Nesse contexto, o desenvolvimento do artesanato e a possibilidade de um mercado informal, uma característica marcante dos *hippies*, pode ser entendida como uma prática consciente de negação da sociedade tecnocrática que fornecia as infraestruturas necessárias ao complexo industrial e militar. Para além do artesanato, podemos entender que esta atividade era uma forma de repressão aos valores da época, uma revolução artística e intelectual denominada como “revolução psicodélica” por Roszak (1972, p.62).

No Brasil, essa revolução acontece em um cenário de ditadura militar e, conseqüentemente, censura da liberdade de expressão.

[...] no Brasil, toda e qualquer forma de manifestação crítica ao governo tornou-se proibida, sobretudo a partir do AI-5 de 1968, que jogou na clandestinidade a oposição ao regime da qual uma parcela acabou optando pela luta armada. Nessas condições, as formas pelas quais a contracultura se difundiu no Brasil, foram bastante peculiares, não podendo contar com um

dos elementos que a distinguiram nos EUA e na Europa: as grandes manifestações de repúdio ao sistema, limitando-se assim, à incorporação de um novo “estilo de vida”, a partir de seus referenciais estéticos e intelectuais introduzidos por intermédio das artes plásticas, da literatura, da música e de jornais alternativos, como O Pasquim. (CAPELLARI, 2007, p.10).

Assim, com a repressão política provocada pelo auge da ditadura militar na época, muitos jovens resistiram e começaram a questionar o sistema. No entanto, o movimento *hippie* pregava “paz e amor”. Para eles, a atitude de protesto assumiu a forma de “desbunde”, um novo estilo de vida que consistia em “sair do sistema” em busca de novas experiências. O desbunde foi um estigma criado sobre os *hippies* que, de certa forma, limitou uma discussão historiográfica sobre essas comunidades alternativas.

[...] este tema se encontra bastante limitado tanto pelas pesquisas e análise de fontes, como pela discussão historiográfica. O *hippie*, vinculado a temas como ambientalismo, drogas, trabalho autônomo ou comunidades alternativas, poucas vezes está isento nas discussões teóricas do estigma do “desbunde”, o que lhe atribui de certa forma, ausência de postura política, além do que, suas práticas sociais e culturais são vistas ou consideradas sem importância para a historiografia no processo histórico. (VALÉRIO, 2014, p. 33, grifo do autor).

Os que adotavam a filosofia “paz e amor” se recusaram a resistir à ditadura militar utilizando armas. O desbunde foi o meio que gerou novos rumos e propiciou as mudanças do movimento *hippie*. Inicialmente, o movimento era de natureza urbana e pacífica, mas à medida que a sua popularização foi seguida de intensa cobertura mediática, o ambiente urbano tornou-se hostil a quem procurava serenidade.

Um dos locais escolhidos para o desenvolvimento deste estilo de vida foi o povoado de Arembepe em Camaçari, no Estado da Bahia, onde a Aldeia *Hippie* nasceu como um “paraíso perdido”. Não se sabe, ao certo, a data exata do início da Aldeia *hippie* de Arembepe-Ba, mas alguns documentos datam sua existência entre as décadas de 1960 e 1970 (SOUSA, 2014). Um refúgio movido pela arte, a principal voz do povo brasileiro, que no País teve maior destaque na música, através do tropicalismo e sua performance baseada na estética psicodélica.

Alguns dos principais traços que irão marcar o tropicalismo são: a crítica aos intelectuais de esquerda e o namoro com os canais de massa. Com cabelos longos, roupas coloridas, a crítica política dos jovens baianos, de maneira cênica ou existencial, passou a ter uma dimensão de recusa de padrões de bom comportamento. (SOUSA, 2014, p. 36).

Os tropicalistas foram, sem dúvidas, grandes representantes desta cultura no Brasil, influenciados pela contracultura. Segundo a literatura oficial, esse movimento, que surgiu na segunda metade da década de 1960, pode ser entendido como um precursor das tendências *hippies* no país, pois expressou preocupação com a situação política e cultural da época. Na luta

contra a ditadura, o tropicalismo procurou criar as condições para uma reflexão política cultural associada à música e aos jornais alternativos (VALÉRIO, 2014). Esses dois meios de comunicação são exemplos importantes para a identificação das características contraculturais desse período, e nos permite refletir ou questionar sobre o legado do movimento contracultural no Brasil e a importância de reconhecê-lo a partir da sua produção cultural material e imaterial que resiste através dos *hippies* contemporâneos.

Assim, Arembepe tornou-se um dos locais mais visitados por *hippies* brasileiros e estrangeiros. Onde alguns que visitaram, ficaram e viveram de forma alternativa dentro de suas ideologias de vida. Os jovens da Bahia, Brasil, e de outras partes do mundo, iniciaram o movimento para criar um espaço alternativo para viver seus ideais, sonhos e projetos que não atendessem aos padrões de “boa conduta” de uma sociedade conservadora e tecnocrática.

A pesquisa de Getúlio C. Sousa traz um olhar histórico sobre a comunidade de Arembepe e faz uma importante abordagem ao enfatizar a importância da diversidade das relações sociais, e dos significados dos códigos culturais em uma perspectiva dinâmica, produzida por estes sujeitos sociais. Segundo ele, na história da Aldeia, pode-se observar três momentos distintos: a primeira fase, que vai do final dos anos 1960 aos anos 1970, com a prática de naturismo, meditação e uso de substâncias psicodélicas; a segunda fase, na década de 1980, marcada por uma acirrada disputa territorial perante o Tribunal de Justiça Federal e a criação da Associação dos Moradores da Aldeia *Hippie* de Arembepe - AMAH, que defendia a conquista da posse da terra como forma de resistência dos moradores e suas organizações; e a terceira fase, a partir da década de 1990, quando o poder público foi regulamentado pelo município de Camaçari e o terreno foi regularizado e transformado em “vila turística”.

Vê-se que, diante da trajetória histórica dos *hippies* e devido ao seu estilo de vida alternativo, embora novas gerações tenham nascido neste local e novos hábitos culturais tenham sido incorporados, ainda persiste o estigma do desbunde e sua associação à marginalidade; o mito de que são pessoas ilegais, com hábitos e costumes psicodélicos. Na mesma proporção, a aldeia ainda é vista, por muitos, como um local perigoso, inapropriado para crianças e idosos, onde as pessoas fazem uso de substâncias tóxicas a céu aberto e praticam nudismo deliberadamente. Esses tipos de estigmas, alimentados pejorativamente pelo sistema sociopolítico desde a década de 1960, prejudicam os moradores que sobrevivem da cultura local e conseqüentemente do turismo.

A aldeia é mais conhecida entre os estrangeiros do que pela população brasileira. Isso se justifica pelo fato da nossa história não conter em sua literatura oficial a importância do movimento *hippie* no Brasil, como uma revolução política, artística e cultural que permitiu

discussões sobre os direitos das minorias sociais, tão debatidos atualmente através de temas relacionados ao feminismo, movimento negro, comunidade LGBTQIAPN+, sustentabilidade etc.

Abordá-la de forma científica, permite a visibilidade sociocultural de um povo e a desmitificação de histórias preconceituosas construídas pela sociedade ao longo dos anos. A Aldeia não é só um local que foi frequentado por famosos como Janis Joplin, Alan Delon, Mick Jagger, Gilberto Gil, Caetano Veloso, Raul seixas, Roman Polansky e tantos outros. É um lugar onde cultura e arte sobrevivem de forma harmoniosa por meio do trabalho manual, uma atividade expressiva e de valorização humana onde o *hippie* também é referência histórica para o Brasil.

3.1 TURISMO NO “PARAÍSO PERDIDO”

Como uma região que se destaca pela atividade turística, a partir de 1990 foi possível implementar equipamentos e oferecer infraestrutura ao local através da criação de vias de acesso (consolidação da segunda etapa da Ba-099 e do desenvolvimento do PRODETUR-NE³), atraindo o capital privado para a realização de

[...] investimentos em empreendimentos de suporte para o setor de lazer, reaquecendo a atividade de especulação imobiliária, tanto por parte dos agentes do capital estrangeiro quanto da população da capital baiana e de sua região metropolitana advinda de outras cidades e estados para exercer atividades no setor industrial que se expandia no município. (SILVA, 2016, p. 5).

Para fomentar o turismo, a gestão local, aliada à iniciativa privada, criou diversos projetos para crescimento da atividade turística, conhecido como os "Caminhos dos Sete Paraísos", *marketing* utilizado para atrair os visitantes por meio da melhoria na estrutura física e desenvolvimento de atividades de lazer, como participação em trilhas, mergulho, banho de rio e visitas ao “Projeto Tamar”, conhecido pela preservação de espécies ameaçadas de extinção como tartarugas-marinhas, localizado ao lado da Aldeia (SILVA, 2016).

De acordo com informações da prefeitura de Camaçari (2019), há um projeto promissor de revitalização da Aldeia intitulado “O paraíso da liberdade e da contracultura”, por meio do qual o espaço passará a ser um parque ecológico e museu a céu aberto, com o objetivo de

³ Programa de Desenvolvimento do Turismo no Nordeste que visa melhorar a qualidade de vida da população apoiando ações turísticas e governos municipais (IPAC, 2023). Disponível em: <http://www.ipac.ba.gov.br/conservacao-e-restauro/prodetur>.

preservar a natureza, a história e a cultura local. O projeto visa a preservar as 31 unidades habitacionais, transformando-as em obras de arte por artistas (internacionais, nacionais e locais), que construirão painéis de mosaicos nas fachadas, esculturas e objetos singulares nos jardins.

O plano propõe transformar a Aldeia em um parque ao ar livre, com obras de arte na natureza, consolidando-a como um importante destino turístico internacional, cujas principais atrações serão a apreciação da cultura a fim de valorizar a história local, seus importantes personagens e os principais temas da filosofia *hippie*.

Os temas abordados serão:

[...] a história da Aldeia *Hippie* de Arembepe; a história do movimento *hippie*; os *hippies* visionários e a tecnologia para o bem comum; a Bahia dos anos setenta; o tropicalismo; o rancho de Janis Joplin; os Novos Baianos e o mistério do planeta; e os neo *hipsters* do século XXI. Também serão temas abordados Raul Seixas e a sociedade alternativa; circuitos *hippies* pelo mundo; Ney Matogrosso / Rita Lee / Os Mutantes; os primeiros ecologistas; reciclagem e energias renováveis; fauna, flora e ecossistemas da região de Arembepe; Jorge Mautner o poeta do caos; o corpo cósmico / visão holística do homem; a arte psicodélica; as filosofias orientais; os *Beatles* e os *hippies*; as novas comunidades do século XXI; esoterismos e a Era de Aquário; rodas de conversa sobre os *hippies* e a Nova Era; e as filosofias da liberdade, da paz e do bem-estar. (CAMAÇARI, 2019, on-line).

Ademais, a proposta prevê o desenvolvimento do comércio sustentável para os habitantes, com ofícios especializados, comércio de artefatos, calendário de eventos culturais para atrair turistas durante o ano todo (PREFEITURA DE CAMAÇARI, 2019). Esse reconhecimento será importante para o local ganhar maior visibilidade no cenário nacional e, conseqüentemente, atrair mais turistas para a região, além de atrair investimentos e estrutura por parte do governo.

Diante das inúmeras propostas sobre a Aldeia *Hippie*, revela-se a sua importância cultural para a história brasileira e internacional. Mesmo assim, nota-se que a comunidade requer maior atenção governamental e reconhecimento patrimonial através do seu tombamento. Uma grande oportunidade de fomentar medidas culturais e políticas que promovam melhorias para a comunidade, o turismo e o artesanato local.

O desenvolvimento e a modernização da sociedade devem ser capazes de promover a preservação de um patrimônio cultural material e imaterial, pois o progresso e as atividades econômicas são essenciais para a humanidade. Dela advém o sustento e dignidade que os indivíduos precisam enquanto cidadãos. Contudo, não deve ocorrer em detrimento de uma cultura ou povo, de suas histórias e relações sociais.

Projetos dessa magnitude precisam ser pensados a partir do povo, suas necessidades e história. Cada cultura possui o seu desenho, seus valores e traços simbólicos que perpetuam os contextos que a cerca. E nesse quesito, os *hippies* são caracterizados por um estilo de vida baseado na simplicidade e liberdade artístico/cultural que, segundo eles próprios, significa “não depender do sistema” em uma espécie de ideologia baseada no desapego, de se ter o necessário para viver bem, com qualidade de vida longe da poeira da cidade grande, das grandes metrópoles, da intensa busca por dinheiro.

De fato, essa ideologia tem suas raízes no movimento ocorrido nos anos 1960, mas ao buscar entender o estilo de vida desses indivíduos numa perspectiva contemporânea, nota-se que a própria história e o processo de formação do povo brasileiro contam com uma miscigenação oriunda das inúmeras dinâmicas sociais e culturais, numa relação tempo/espaço que por aqui ocorreram e que alimentam a cultura num processo dinâmico de constante transformações (KAMINSKI, 2018). Assim, a contracultura foi um movimento relevante para um processo de inclusão e visibilidade das chamadas "minorias" (negros, mulheres e homossexuais) para a história social, bem como a discussão sobre temas sustentáveis e ecológicos (CAPELLARI, 1970).

De acordo com a literatura, a partir dos anos 1980, diferentes termos passaram a circular entre o meio *hippie* quando o assunto é mobilidade. Neste meio, existem indivíduos circulantes intitulados “pés na estrada, ou Br”, vivem viajando, conhecendo cidades e possuem poucos artesanatos e insumos para sobrevivência e aventuram cada dia uma nova experiência

[...] sem necessariamente praticar o artesanato e o comércio. O “*hippie artesão*” é aquele que confecciona o artesanato. O “*hippie comerciante*” apenas revende o produto fabricado pelo artesão. O “*hippie artesão e comerciante*” é o que pratica as duas atividades ao mesmo tempo. Essas duas categorias geralmente se fixam e passam a viver numa comunidade hippie. Há ainda o “*hippie chique*”, aquele que vive sustentado pela família, renda ou herança. Afirma ser *hippie*, pois viveu intensamente o movimento, por não precisar trabalhar e ter liberdade de conversar sobre o uso das drogas e outros assuntos tabus com filhos e netos. O oposto no espectro dessa categoria está o “*hippie pombo sujo ou micróbio*” É aquele que “suja” a imagem do movimento, em geral não se importa com a estética das vestimentas ou higiene corporal e às vezes pratica o pedintismo. É o exemplo típico de aparência similar ao estereótipo carregado de preconceito do senso comum. Os termos são usados com tom pejorativo pelos próprios *hippies* e simpatizantes do movimento. (SOUZA, 2014, p. 58, grifo do autor).

Nesta premissa, pode-se entender que os *hippies* de hoje não são como os de antes, nem como a visão do senso comum acredita, o que termina por dificultar o turismo e as políticas públicas voltadas para esta comunidade. Esta visão acerca da figura do *hippie*, conseqüentemente, recai sobre a Aldeia de forma negativa, prejudicando o turismo e a

comercialização do artesanato local. Uma situação que pode ser justificada pelo que diz Canclini.

Na atualidade as diferenças regionais ou setoriais, originadas pela heterogeneidade de experiências e pela divisão técnica e social do trabalho, são utilizadas pelas classes hegemônicas para obter uma apropriação privilegiada[...]. Consagram-se como superiores certos bairros, objetos e saberes porque foram gerados pelos grupos dominantes, ou porque estes contam com a informação e formação necessárias para compreendê-los e apreciá-los, quer dizer, para controlá-los melhor. (CANCLINI, 2008, p. 195).

Logo, ao olhar as diferentes relações desses indivíduos com o espaço urbano, algumas permanentes e outras nômades, suas produções compartilham a identidade de um artista que vive do seu trabalho e promove sua arte. Nem todos usam *dreads*, estilo de cabelo com mechas grossas/tufos emaranhadas que lembram o “movimento rastafari” muito conhecido pela figura do cantor Bob Marley (1970), e roupas coloridas, colares e adereços que fazem parte do imaginário e remontam ao “Movimento Paz e Amor”, mas há um todo que inclui discursos, valores partilhados, uma certa forma de ver e viver a vida, trabalhar e viajar entendidos, nesta pesquisa, como os saberes e fazeres deste povo. Aspectos culturais que serão tratados no capítulo que segue, através de uma análise sobre o *design* e a cultura presente nos artefatos *hippies*.

DESIGN + CULTURA = DESIGN VERNACULAR

4 “*DESIGN* VERNACULAR”: ARTEFATOS COMO PRODUÇÃO CULTURAL *HIPPIE*

Ao contemplar os artefatos que fazem parte do nosso cotidiano, é possível identificar algumas manifestações espontâneas que acompanham o “*design*” formal⁴, por vezes perdidas em sua efemeridade por não terem sido registradas ou reconhecidas nem pela academia, nem pelo mercado. Seu valor é determinado pelo reconhecimento de que foram construídos de acordo com a tradição presente na vida cotidiana de um determinado local ou região.

Para esta análise, a linguagem do “*design*” deve ser percebida como um importante sinal cultural, uma vez que não há como pensá-lo sem considerar a cultura (SANTOS, 2015). Quem o produz se comunica com o mundo à sua volta com significados próprios e elementos que fazem parte do seu contexto.

Assim, o termo “*design* vernacular”⁵ foi adotado como sinônimo de *design* popular que corresponde à produção de artefatos que expressam a identidade de uma determinada sociedade, comunidade ou grupo (VALESE, 2007). Correspondem à cultura material, “uma maneira de entender melhor os artefatos que produzimos e consumimos, bem como a maneira como estes se encaixam em sistemas simbólicos e ideológicos mais amplos” (DENIS, 1998, p. 19-20). Um *design* que emprega técnicas tradicionais que são repassadas de geração para geração e, incorporam novos materiais que se adaptam segundo o contexto cultural do produtor (BONSIEPE, RIBEIRO, 1983; TEIXEIRA *et al.*, 2011). Uma produção artesanal e, portanto, não erudita, que transforma em linguagem simbólica a cultura e a história ao longo do tempo, por meio de objetos e tecnologias locais (CONSOLO, 2009, p. 17).

Presente de forma massiva no Brasil, um país rico em diversidade cultural, o *design* vernacular surge desprovido de conhecimento formal, como uma solução para problemas em meio às comunidades. Está presente no cotidiano, nos utensílios, ferramentas e diversos objetos criados a partir de materiais e adaptações locais. E intrinsecamente carrega consigo uma intenção, um propósito. Ações humanas inerentes ao campo do *design*, que expressam os saberes e fazeres de um povo (SANTOS, 2015).

4.1 ARTESANATO: UMA FORMA SIMBÓLICA *HIPPIE*

⁴ Termo atribuído à formação específica ou formação acadêmica na área (DENIS, 2000).

⁵ Termo atribuído ao *design* espontâneo, que é produzido fora do *design* convencional erudito. Invenções de origem popular também podem ser incluídas nesta categoria.

Registrar formas simbólicas, por meio de artefatos produzidos pelos *hippies*, é adentrar a sua cultura e o seu imaginário. Essas produções relacionam conceitos profundos e sensíveis de um sistema de produção artesanal auto-organizado que oferece autonomia ao artesão (figura 2) para que ele próprio elabore seu trabalho estimulando o desenvolvimento local, e atue como produtor de cultura. Um tipo de trabalho informal⁶, conhecido popularmente como “corre”, onde o artista sente-se à vontade para criar, sociabilizar e manter suas relações de pertencimento. Uma forma de resistência em meio ao contexto laboral expresso pelo artesanato como sustento e identidade (ZORZO; SOUSA, 2021), ao passo em que estimula o desenvolvimento local, contribuindo para o bem-estar coletivo. Além disso, na esfera social, ele é um importante instrumento de transmissão de conhecimento tradicional para as gerações (SATO DUARTE *et al.*, 2015).

Figura 2 – Artesão comercializando artesanato da Aldeia *Hippie* Ba



Fonte: Acervo da autora (2022).

O artesanato popular tradicional é um artefato característico da cultura de um grupo ou artesão específico, representativo das suas tradições e integrado no seu quotidiano. A confecção tende a ocorrer no seio familiar ou em grupo por meio da transferência de conhecimento das técnicas e processos artesanais entre os artesãos. A sua importância deriva do fato de ser o meio de preservar os acontecimentos passados e transmiti-los de geração em geração. A sua

⁶ Após a abertura das primeiras escolas de Desenho Industrial – ou *Design* – e a formalização da profissão, principalmente naqueles países onde a industrialização representou uma ruptura com os antigos métodos artesanais de produção, e não fruto de um desenvolvimento natural, muitos artesãos foram forçados à margem do mercado profissional ou passaram a trabalhar na informalidade.

importância deve-se, também, ao fato de ser parte integrante dos costumes e tradições de um determinado grupo e região, da necessidade de outros representantes, da obtenção de matérias-primas para a sua produção, bem como da sua comercialização e distribuição dos produtos. Ou seja, também estão envolvidos outros atores nas diversas etapas da cadeia produtiva artesanal tradicional. E essa participação pode ser desde a seleção da matéria-prima até o lançamento do produto (MASCÊNE, 2010).

Nesse contexto, para quem observa mais de perto o seu entorno, esses elementos, muitas vezes esquecidos no ritmo constante e dinâmico dos grandes centros urbanos, podem revelar algumas peculiaridades dos hábitos das pessoas, seus desejos, necessidades, ideias, ao mesmo tempo em que expressam algo periférico e sua contracultura. Relações de pertencimento que permanecem no contexto do *design* e da cultura. Traços vernaculares, que permitem analisar as relações e processos de construção social envolvidos na produção de artefatos. Conforme expresso por Gomes (1996, p.13) como

[...] uma das formas de expressão humana que melhor permite a representação das coisas concretas e abstratas que compõem o mundo natural ou artificial em que vivemos. O exercício sistemático desse tipo de expressão nos dá condições de discernir e expandir o conhecimento e a consciência crítica sobre, por exemplo, a qualidade, a funcionalidade, e a estética dos ambientes que nos abrigam, dos artefatos que nos servem e das mensagens com que nos comunicamos.

Esses contextos atuam na produção e recepção de símbolos conceituados por Thompson como “expressões de um sujeito e para um sujeito (ou sujeitos)” (1998, p. 183) caracterizados como “ações, falas, textos que, por serem construções significativas, podem ser compreendidas” (THOMPSON, 1998, p. 357) e especificadas, conforme seus aspectos de ordem:

1) Intencional: o objeto é produzido por um sujeito para o receptor. Porém, o significado de quem o recebe pode divergir de quem produziu. Para ele “o significado de uma forma simbólica, ou dos elementos constituintes de uma forma simbólica, é um fenômeno complexo que depende de, e é determinado por, uma variedade de fatores” (THOMPSON, 1998, p. 185).

O significado por trás da forma envolve mais complexidades e permite diversas interpretações a partir do intuito inicial expresso por quem o produz. Essa afirmação corrobora com o tema e explica de forma analítica (imaterial e material, natural e sobrenatural, visível e não-visível) os processos envolvidos na produção cultural da Aldeia. Neste aspecto, no que tange à arte os significados, podem ser inúmeros e até mesmo divergentes do sentido original.

2) Convencional: neste aspecto, as formas simbólicas estão sujeitas à “[...] produção, construção ou emprego das formas simbólicas, bem como a interpretação das mesmas pelos sujeitos que as recebem; são processos que, caracteristicamente, envolvem a aplicação de regras, códigos ou convenções de vários tipos” (THOMPSON, 1998, p. 185).

3) Estrutural: as formas simbólicas possuem uma estrutura articulada formada por elementos que se relacionam uns com os outros dentro de uma análise formal. “A estrutura de uma forma simbólica é um padrão de elementos que podem ser discernidos em casos concretos de expressão, em efetivas manifestações verbais, expressões ou textos” (THOMPSON, 1998, p. 188). Uma simples mudança de um traço do todo, podem, significativamente, mudar o contexto da mensagem, do que se quer apresentar ou representar.

4) Referencial: “as formas simbólicas são construções que tipicamente representam algo, referem-se a algo, dizem algo sobre alguma coisa.”. Tais significados podem mudar de acordo com os contextos e “especificidade referencial” que, segundo o autor, “significa o fato de que, em uma dada ocasião de uso, uma figura ou expressão particular refere-se a um específico objeto ou objetos, indivíduo ou indivíduos, situação ou situações.” (THOMPSON, 1998, p. 190). Enfatiza o caráter denunciativo das formas encontradas em um objeto como “[...] formas simbólicas que tipicamente dizem algo sobre ele, isto é, afirmam ou declaram, projetam ou retratam” (THOMPSON, 1998, p. 191) independentemente do empirismo empregado para tal atividade, a cultura do seu criador.

5) Contextual: “as formas simbólicas estão sempre inseridas em processos e contextos sócio-históricos específicos dentro dos quais e por meio dos quais elas são produzidas, transmitidas e recebidas.” (THOMPSON, 1998, p. 192). Isso significa que essas formas variam conforme o contexto social e as instituições que geram, medeiam e mantêm o mundo social em questão.

Diante desses aspectos abordados pelo autor, pode-se fazer uma análise cultural sobre os artefatos produzidos como formas simbólicas inseridas em contextos culturais particulares relacionados a quem produz, como produz e quem recebe. Peças produzidas por indivíduos que “não absorvem passivamente as formas simbólicas, mas ativa e criativamente, dão-lhes um sentido e, por isso, produzem um significado no próprio processo de recepção”. (THOMPSON, 1988, p. 201)

Assim, não são apenas receptores passivos de formas simbólicas, eles atuam como agentes transmissores e transformadores criativos de um significado dentro da sua individualidade, posição ou campo social. (Re)significam suas produções e devolvem para o cenário cultural produtos que exprimem sua identidade, seu imaginário e pertencimento.

Fazendo um adendo, a identidade da Aldeia é marcada por um símbolo representativo muito forte da filosofia *hippie*: o símbolo “paz e amor” representado pela mandala (figura 3), criado na Inglaterra (1958) e posteriormente adotado pelo movimento.

Figura 3 – Símbolo *hippie*



Fonte: Dicionário de símbolos. Disponível em: <<https://www.dicionariodesimbolos.com.br/simbolo-hippie/>>. Acesso em: 06 jul. 2023.

Faz-se necessário explicar que o desenho é constituído das linhas que formam o símbolo dentro do círculo, que representam o movimento de duas bandeiras entre as mãos de uma pessoa. Na verdade, é baseado nas letras “N” para armas nucleares e “D” para desarmamento, no alfabeto das bandeiras. Na primeira posição, braços estendidos e bandeiras apontando para baixo simbolizam a insatisfação com a ameaça nuclear. Na segunda posição, braço direito levantado e braço direito abaixado, as bandeiras acompanham a posição da arma e indicam o desarme (SOUSA, 2014). Esse desenho simbólico aparece diversas vezes nas produções *hippies* e faz parte do imaginário do senso comum como algo que representa uma cultura “diferente”, que acredita na natureza, na energia das coisas, na liberdade, na paz e no amor, acima de tudo.

O artesão imprime em cada peça algum traço do que acredita.

Para além do artefato produzido, essa relação entre o artesão com o seu ofício confere sentido e valor à sua produção artesanal, que vai além da mera utilidade do objeto. Um contexto que estabelece o que o autor John B. Thompson chamou de “processo de valorização”, em que as formas simbólicas, no caso o artesanato, adquirem valor simbólico e econômico. Segundo ele, o valor simbólico é aquele em que as formas simbólicas possuem em virtude das maneiras como elas são apreciadas pelas pessoas que as produzem e recebem, em virtude das maneiras como são apreciadas ou denunciadas, queridas ou desprezadas por esses indivíduos” (THOMPSON, 1998).

O valor econômico, por outro lado, é o valor obtido com a venda de itens artesanais. Para os artesãos, o valor simbólico de sua arte é imensurável, ou seja, imaterial. No entanto, a comercialização de sua produção obriga o artista a atribuir um valor econômico às suas obras, valor determinado de acordo com as leis do “mercado”, a relação entre a oferta e a procura que envolve artesão e turistas (THOMPSON, 1995, p. 23).

A ênfase nessa conexão entre arte e capitalismo é bastante complexa, mas pode ser explicada por uma melhor compreensão do processo de valorização econômica das formas simbólicas estudado por Thompson. Nesse processo, o respectivo produto é percebido como um bem de consumo (mercadoria) sujeito à atribuição de um valor econômico e, portanto, à comercialização. Assim, no caso do artesanato, o valor simbólico atribuído não apenas pelos artesãos, mas também pelos turistas acaba por afetar diretamente o valor comercial (econômico). Um bem pode ser inversamente proporcional ao seu valor econômico, quanto menor for um bem, mais valor lhe é atribuído (THOMPSON, 1995, p. 205).

Neste sentido, embora seja possível distinguir analiticamente entre avaliações simbólicas e econômicas e as formas de conflito geralmente associadas a elas, na realidade, essas formas de avaliação e conflito muitas vezes se sobrepõem de maneira complexa. Em alguns casos, a aquisição de um produto que tem o seu valor atribuído por terceiros ou decorrente do prestígio acumulado pelo produtor, pode aumentar o valor econômico do bem simbólico. Todo esse processo de avaliação econômica não está, portanto, isento de conflitos, uma vez que o valor econômico atribuído pode variar de pessoa para pessoa e depende, nomeadamente, do contexto socioeconômico, do repertório cultural e do poder de compra. Bens simbólicos podem ser valorizados economicamente por diferentes indivíduos em diferentes graus, no sentido de que alguns indivíduos entendem que valem mais ou menos do que outros lhes atribuem. Podemos chamar esse conflito de “conflito de valoração econômica” (THOMPSON, 1995, p. 204 - 205).

Assim, pode-se entender que são atividades simbólicas que dizem muito a respeito de quem o fez e o que ele acredita, seu contexto visível e não visível, ou seja, a inspiração utilizada no processo de criar, em que o indivíduo recorre às suas “[...] memórias, imaginação e sentimentos para atribuir valor e significado às coisas” (CONSOLO, 2009, p.18), que também pode ser entendido como “viagem” interior, um termo utilizado pelos *hippies* para caracterizar o seu processo criativo, uma atividade que faz uso do seu imaginário sobre a Aldeia como “um lugar psicodélico de energias muito fortes”, o berço do movimento *hippie*, palco de inúmeras performances artísticas que mantém a comunidade viva, promove a criatividade, a circularidade cultural e, conseqüentemente, a arte local.

Nesse movimento cultural de intensas permutas criativas, o contexto visível da Aldeia pode ser entendido como um cenário natural mantenedor da Arte, cultura e economia local. Ao chegar na Comunidade, é possível encontrar placas que sinalizam o contexto local (figura 4) através das frases: “resistência, coragem e força no meio de nós” (à esquerda) e “centro da Aldeia onde os artesões produzem suas artes” e “há vendas com materiais naturais” (à direita).

Figura 4 – Placas informativas sobre a Aldeia *Hippie-Ba* voltadas para o turismo local



Fonte: Acervo da Autora (2023).

Da “Aldeia mãe” se extrai a matéria-prima e muitos elementos necessários para a produção de artefatos de uso cotidiano, que são comercializados no centro de artesanato (figura 5) ou nas circularidades *hippies*, verdadeiros mercados alternativos de cultura e arte que atuam como uma atividade cultural de resistência e pertencimento (KAMINSKI, 2018).

Figura 5 – Centro de artesanato da Aldeia *Hippie* - Ba



Fonte: Acervo da autora (2022).

No “barracão”, espaço conhecido como centro de artesanato (figura 6), os artesãos convivem, “viajam” e produzem arte. A “viagem” significa expressar suas ideias, suas motivações para criar, suas memórias e trocas culturais. Esse mesmo local funciona como vitrine de seu modo de vida, visível através de suas vestimentas, moradias, falas e atitudes. Desde a estrada de barro, até chegar ao coração da Aldeia, a arte se apresenta no portal, durante o caminho nas árvores e troncos esculpidos, nas casas rústicas ou cabanas e se reúne no coração da comunidade, o centro de artesanato.

Figura 6 – Casa “Usina de arte” na Aldeia *Hippie*



Fonte: Acervo da autora (2021)

Neste cenário cultural libertador que a “viagem” criativa transforma pensamentos e ideias em artesanato. Neste ponto geográfico, no coração da aldeia, a cultura resiste por meio do artesão e o produto de suas mãos. "Resistência", então, é manter um estilo de vida contra as pressões que tendem a suprimi-lo. É perpetuar a sua forma de existência em um país onde está cada vez mais difícil ganhar a vida com artesanaria popular, devido ao artesanato de imitação industrializado e superfaturado.

4.2 O ARTESANATO COMO UM PRODUTO DE *DESIGN*

Para os *hippies*, o artesanato é um estilo de vida, pois são artesãos natos, e a fabricação manual e venda dos produtos artesanais são o principal meio de subsistência, uma atividade artística e laboral que emprega os saberes e tecnologias criadas localmente para garantir sua sobrevivência e representar sua identidade. Nesse caso, o artesanato é “simultaneamente um

fenômeno econômico e estético, sendo não capitalista devido à sua confecção manual e seus desenhos, mas se inserindo no capitalismo como mercadoria”. (CANCLINI, 1983, p. 91).

Trata-se de uma condição produtiva simbólica

que não deve ser visto como algo “menor”, marginal ou antiprofissional, mas como um amplo território, onde seus habitantes falam um tipo de dialeto local. Não existe uma única forma vernacular, mas uma infinidade de linguagens visuais (LUPTON, 1996, p.109).

Uma categoria trans-histórica em contextos ético-políticos que expressam essa condição simbólica produtiva numa perspectiva contemporânea da criatividade e trabalho informal (ZORZO; SOUSA, 2021). Um saber nativo, um tipo de arte e atividade denominada por William Morris, líder do movimento *Arts and craft* (1880-1900) que significa “arte feita pelo povo e para o povo”. O movimento foi importante na medida em que defendeu o uso de instrumentos para melhorar a autonomia e qualidade de vida dos artesãos (BARCELLOS; BOTURA JR, 2018).

Uma produção contrária à indústria, por se pautar no fazer manual ou maquinaria simples (figura 7). Uma atividade que resiste ao tempo e ao avanço tecnológico que impõe novos padrões produtivos e atribuem valor ao que é manual. Essencial na produção de artefatos, ganhou destaque no período que antecedeu a Revolução Industrial, quando a produção artesanal exigia habilidades e técnicas executadas por um único indivíduo, que fabricava em pequena escala produtos com altos custo, tornando sua produção inacessível para as classes sociais mais pobres (SATO DUARTE *et al.*, 2015).

Figura 7 – Poeta artesão e morador da Aldeia *Hippie* produzindo artesanato com coco



Fonte: Perfil de Walter César no *facebook*
(<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2967416406845974&set=pb.100007329313933.-2207520000.&type=3>, Acesso em: 28 Jan. 2023).

Ademais, o artesanato é um produto de *design* se considerarmos que, em seu projeto, é preciso pensar no material que será utilizado, nas técnicas, no fator estético, no público para o qual foi desenvolvido, onde os artesãos geralmente trabalham a partir de uma seleção natural de resultados que são validados e testados pelo seu uso e olhar crítico. A cada modificação do objeto ocorre uma melhoria contínua. Por isso, o produto é observado no seu desenvolvimento, na evolução do método de reprodução e na combinação de fragmentos de sua história e origem. Desse modo, sua produção envolve aspectos técnicos, econômicos e funcionais que possibilitam sua utilização. Um processo artesanal que envolve reconhecimento e pertencimento, particularmente quando vinculados às questões identitárias e culturais, à medida em que são, na maioria das vezes, a principal fonte de renda das minorias.

Para os artesãos, o artesanato se configura como elemento ativo e criador de cultura material, recebendo influências e, ao mesmo tempo, influenciando a cultura e as tradições dessas comunidades (TORRES, 2016; TEIXEIRA et al., 2011). Objetos que compõem tradições específicas e fazem parte da identidade do grupo social, representam seus ideais, desejos, costumes, portanto, se relaciona intimamente com o patrimônio cultural de determinada comunidade (SILVA, 2015).

Para Nonato, na atualidade, após o *design* possuir maturidade institucional, vários *designers* identificaram a importância de resgatar as relações sociais com o fazer manual (2015, p. 37). “As ações de *design* podem melhorar os modos de produção e ampliar o alcance da atividade artesanal nos mercados local, regional e nacional” (NONATO, 2015). Essa aproximação começou a partir de 1980 e está contribuindo para a revitalização do artesanato brasileiro.

Na mesma perspectiva, Lima (2017) destaca que o artesanato, quando estabelece relações com o *design*, pode melhorar os aspectos produtivos, além de estabelecer melhor a relação entre a produção e mercado consumidor. Do mesmo modo, ressalta que o *design* ligado à atividade artesanal pode contribuir significativamente para seu processo projetual, por meio da instituição de uma diversidade de técnicas, formas, materiais e elementos estéticos culturais representativos.

Essa aproximação entre *design* e artesanato é estimulada pelas organizações governamentais e não governamentais (ONGS) por meio de programas de requalificação da produção artesanal. No Brasil, entidades como o Artesanato Solidário e o Programa SEBRAE

de Artesanato visam a valorizar e oferecer mecanismos para o desenvolvimento e sustentabilidade do artesanato no país (NONATO, 2015).

Vale ressaltar, ainda, que o *design* na atualidade é um elemento que pode agregar valor ao produto artesanal, além de valorizar as referências simbólicas, tornando a peça com valor diferencial para o mercado consumidor (LIMA, 2017). Neste sentido, Nonato afirma que “uma das mais eficazes estratégias para promover o artesanato é a criação de novas linhas de produtos, diversificando a produção, porém de forma sistêmica, sem perder a iconografia, o simbolismo e o valor estético que caracterizam a cultura local” (2015, p. 42).

Logo, o artesanato é entendido como uma produção material definida como um conjunto de artefatos/produtos de *design*. Suas técnicas produtivas envolvem soluções tecnológicas criadas localmente, sob condições rústicas à parte da tecnologia industrial, conceituadas por Bonsiepe (1983) e Papanek (1971) como “tecnologia apropriada” e De Moraes (2006) como “tecnologia alternativa”, termos que se referem ao ato de projetar intuitivamente a partir de tradições técnicas e culturais, com materiais naturais e de baixo custo para atender necessidades locais.

Como uma produção regional, entende-se que o *design* vernacular é uma forma de registrar manifestações nativas, incluindo a análise de seus processos de formação e produção, como os elementos formais e simbólicos que caracterizam a linguagem gráfica. Uma importante contribuição ao *design* formal, à medida que se torna o ponto de partida para uma produção se engajar na cultura e costumes locais de seu povo. Uma maneira de se destacar em meio ao cenário global formado pela hibridização cultural, apropriação de linguagens nativas, e, conseqüentemente, tendências estéticas na arte e no *design* (FINIZOLA; COUTINHO; CAVALCANTI, 2012).

A hibridização cultural é um termo abordado por Canclini como

[...] processos socioculturais nos quais estruturas ou práticas discretas, que existiam de forma separada, se combinam para gerar novas estruturas, objetos e práticas. Cabe esclarecer que as estruturas chamadas discretas foram resultado de hibridações, razão pela qual não podem ser consideradas fontes puras. (CANCLINI, 2008 p.19).

Para o autor, a hibridação valida estruturas ou práticas sociais discretas para gerar novas produções estruturais e novas práticas. Trata-se de um processo que ocorre a partir de eventos imprevistos como: migração ou motivos turísticos, comunicação e intercâmbio econômico. Porém, é mais encontrada na criatividade individual e coletiva; e é evidente não apenas na arte

ou na culinária, mas também nos desenvolvimentos tecnológicos e suas aplicações. É responsável por reconfigurar um conjunto de saberes e técnicas ou recursos patrimoniais de forma a integrá-los numa nova corrente produtiva e mercados mundiais, como por exemplo, o artesanato. Um contexto visível de “conversão econômica e simbólica em setores populares” para reformular culturas tradicionais de trabalho diante de novas tecnologias de produção ou leis de mercado (CANCLINI, 2007).

Um exemplo de processo de interação intercultural pode ser encontrado nos movimentos indígenas que reintegram suas reivindicações nas reivindicações norteadoras da política supranacional e até mesmo no discurso ambientalista, enquanto aprendem a lidar com tecnologias e meios de comunicação de massa como o rádio, a internet, o cinema ou o telefone celular conectado ao público. Esses processos de hibridização e apropriação de elementos culturais de diferentes grupos levantam questões éticas sobre como funciona o processo de intervenção de uma cultura para outra. Desse modo, o “*design* vernacular” também é um meio de analisar estes processos interculturais que influenciam o artesanato por meio de uma visão etnográfica de sua origem.

A intenção do enfoque conservador é proteger os artefatos de qualquer influência projetual que venha de fora, tratando os artefatos artesanais como objetos de estudo, que devem ter sua legitimidade preservada; o foco estético (também chamado *etnodesign*) eleva o trabalho dos artesãos populares ao status de arte e utiliza sua linguagem estética formal como referência para a produção de *design*; o foco produtivo busca no universo dos artefatos populares mão de obra barata e qualificada para a produção de objetos desenvolvidos e assinados por artistas e designers; o enfoque culturalista considera projetos locais desenvolvidos por artesãos como ponto de partida para a construção de uma identidade de *design* latino americano; o enfoque paternalista incentiva programas que auxiliem a produção artesanal como mediadora do processo, às vezes com altas margens de lucro; por fim, o enfoque promotor da inovação procura incentivar os artesãos a serem autônomos de forma a melhorarem a sua condições de vida. É importante destacar que essas posturas também podem aparecer de forma híbrida, com a combinação de mais de uma dessas atitudes. (BONSIEPE, RIBEIRO, 2011, p. 63-64).

Assim, é necessário reconhecer a relevância do produto vernacular enquanto objeto legítimo que carrega em sua forma elementos culturais do seu contexto produtivo, a fim de combater as inúmeras inspirações e apropriações lançadas no mercado como produtos de *design* sem o devido crédito ou referência à sua origem produtiva como, por exemplo, as tendências em moda e decoração (*boho, hippie chic, cult, folk etc.*), entre outras apropriações culturais que contribuem negativamente para a identidade de uma cultura. Como abordou Focillon, vivemos como um “Brasil que não conhece o Brasil” (1934, p. 25). Reproduzimos modelos que não são nossos, afastamo-nos da nossa cultura para viver a Arte de outras sociedades.

Acerca disso, a pesquisa de Finizola; Coutinho; Cavalcanti (2012) nos apresenta uma série de critérios analíticos de um artefato vernacular.

A 'origem' diz respeito à fonte de referência que ajudou a construir o repertório de cada autor - acadêmico ou não, nascido de tradições culturais transmitidas de geração em geração. O critério 'autoria' identifica e caracteriza a autoria do produto - seja especialista ou não especialista, *designer* ou artesão etc. O critério 'processo de planejamento' analisa o *design* do artefato - se é espontâneo, improvisado ou guiado por metodologias específicas de *design*. O 'processo produtivo' observa se o artefato foi desenvolvido de acordo com um processo de produção artesanal, manufatureira ou industrial, bem como observa as matérias-primas utilizadas neste processo. O 'usuário final' refere-se ao público ao qual o projeto se dirige, de acordo com gênero, idade, classe social, entre outros e analisa a proximidade entre o autor e o usuário, que em alguns casos pode ser o mesmo indivíduo. E, por fim, 'a linguagem da estética' diz respeito à linguagem utilizada como referência formal para a concepção do artefato (2012, p. 554, tradução nossa).

Para além da apropriação, é preciso entender como funcionam esses processos criativos espontâneos. A partir dos critérios abordados pelos autores, é possível compreender a importância do *design* vernacular enquanto meio de registro do que podemos considerar popular/local, visto que tais artefatos possuem características específicas do meio e de quem os produziu. E merece por parte da academia científica ser abordado como um meio de difusão de conhecimento para diversos campos de estudos além das Artes.

Portanto, o próximo capítulo reconhece a importância do *design* vernacular para o campo tecnológico e conseqüentemente acadêmico no que tange à uma produção artística, sustentável e econômica pautada na criatividade.

TECNOLOGIA + ARTEFATO = TECNOLOGIA APROPRIADA

5 TECNOLOGIA APROPRIADA

“O design se tornou a mais poderosa ferramenta com a qual o homem modela as suas ferramentas e ambientes (e, por extensão, a sociedade e ele mesmo).” (PAPANEK, 1971).

A tecnologia é um motor de mudança que afeta não apenas questões técnicas e científicas, mas também aspectos políticos, econômicos e socioculturais. Aspectos que se fundem ao tentar trabalhar processos e produtos, construindo um diálogo entre tecnologia e sociedade a partir do fazer criativo humano.

Sua definição é complexa, uma vez que costuma ser ilustrada ou representada por apenas uma parte do que vem a compor o universo tecnológico: objetos, sistema de objetos, processos e procedimentos. Essa definição acompanha o pensamento de Aberto Cupani em sua obra *A peculiaridade do conhecimento tecnológico*.

Aquilo que denominamos tecnologia se apresenta, pois, como uma realidade polifacetada: não apenas em forma de objetos e conjuntos de objetos, mas também como sistemas, como processos, como modos de proceder, como certa mentalidade. A essa presença múltipla devemos acrescentar uma patente ambiguidade daquilo a que aludimos como tecnologia. (CUPANI, 2011, p. 12).

Para este autor, a tecnologia está diretamente ligada à técnica, de modo que justifica que “tudo ou quase tudo a que nos referimos ao falarmos da tecnologia tem alguma vinculação com o que denominamos ‘técnica’” (CUPANI, 2011, p. 12). Trata-se de ações que “representam manifestações da capacidade humana de fazer coisas; também, o fato de que toda produção, técnica ou tecnológica, é manifestação de um saber” (CUPANI, 2011, p. 13); e cita Mitcham ao dimensionar a tecnologia: “como objetos, como um modo de conhecimento, como uma forma específica de atividade e como volição, isto é, como determinada atitude humana perante a realidade.” (1994, p. 16).

A tecnologia manifesta-se antes de tudo na forma de objetos, vale dizer, “todos os artefatos materiais fabricados pelo homem cuja função depende de uma específica materialidade enquanto tal” (MITCHAM, 1994, p. 161). Os artefatos assim definidos cobrem um amplo leque: roupas, utensílios, estruturas (v. g. moradias), utilidades (como pontes, estradas, reservatórios, redes elétricas), ferramentas (instrumentos operados manualmente), máquinas (ferramentas que não requerem energia humana, porém supõem condução humana, como uma furadeira ou um moinho) e autômatos (máquinas automatizadas ou cibernéticas, como um aquecedor de ambientes). Mitcham acrescenta à sua abrangente relação aquelas ferramentas “para agir ou executar” (como as letras, os números e os instrumentos musicais); os artefatos cujo uso consiste em serem contemplados (obras de arte) ou serem

meios de adoração (objetos religiosos, como as estátuas ou as medalhas); e os brinquedos, ou artefatos para brincar ou jogar. (CUPANI, 2011, p. 16-17).

Isso corrobora com a pesquisa, uma vez que esta aborda cientificamente artefatos como objetos de *design* produzidos por uma cultura, significando reconhecer, por meio da quebra de paradigmas estabelecidos em relação às Artes, que estes refletem condições tecnológicas adversas à academia, enquanto objetos fabricados a partir de técnicas artesanais para atender às necessidades locais. Uma atividade que reúne criatividade, sustentabilidade e inovação, principalmente ao considerarmos a forma como seu aperfeiçoamento tem impactado modos de vida e traços culturais ao redor do mundo.

Além de se manifestar em objetos e formas de conhecimento, a tecnologia corresponde a formas específicas de atividade humana, em que “o conhecimento e a volição se unem para colocar em existência artefatos ou para usá-los”. Mitcham relaciona como “tipos básicos” de atividade tecnológica: adquirir uma habilidade (*crafting*), inventar, projetar (*designing*), manufaturar, trabalhar, operar e manter. Nosso autor admite que se trate de atividades que se sobrepõem, e que podem ser classificadas como mais vinculadas à produção (adquirir habilidades, inventar, projetar) ou ao uso (as restantes), sendo que as primeiras representam ações e as últimas, geralmente processos. (CUPANI, 2011, p. 19).

Dessa maneira, pode-se inferir que o *design* tem muitos conceitos, mas todos indicam que sua principal responsabilidade está em projetar para melhorar as condições humanas. “Fora do contexto social, o *design* não existe” (KUNPER, 1995, p. 18). O *design*, portanto, é uma atividade intrinsecamente ligada ao homem, um tipo de tecnologia, uma manifestação

de determinada atitude ou propósito do homem na sua relação com a realidade. Essa volição é, diz nosso autor, “proteiforme”, vale dizer que parece apresentar diferentes e mutáveis aspectos, o que se reflete igualmente nas diferentes maneiras em que os estudiosos da tecnologia a têm caracterizado: como vontade de sobreviver, como vontade de controle ou poder, como vontade de liberdade, como procura da eficiência, como afã de realizar um ideal humano... Talvez a tecnologia seja um pouco de cada uma dessas coisas. [...] manifestação da tecnologia mais individualizado ou subjetivo: a maneira única como a motivação da pessoa se conecta com a produção, o uso e o conhecimento dos artefatos. (CUPANI, 2011, p. 22).

Nesse sentido, entende-se que o artefato *hippie* é um objeto produzido pelos artesãos a partir de técnicas e ferramentas industriais ou mecânicas. Um produto de *design* que possui um projeto para sua elaboração, o qual envolve os aspectos técnicos, funcionais e culturais. Relacioná-lo à tecnologia nesta pesquisa, significa abordá-lo como uma “tecnologia apropriada” (PAPANÉK, 1971; BONSIPE, RIBEIRO, 1983), uma ferramenta sustentável, um

tipo de solução que surge em meio à sociedade globalizada e capitalista de forma criativa e inovadora a partir de materiais que fazem parte do seu contexto.

O *design* é instrumento para a conexão do que é possível no campo das tecnologias limpas (sustentáveis) com aquilo que é culturalmente desejável no campo da crescente preocupação com o meio ambiente. Com essa capacidade de perceber e interpretar potenciais técnicos e expectativas sociais e projetá-los em novas soluções, o *design* pode, por conseguinte, acelerar positivamente a mudança de processos de produção e consumo (BONSIEPE, RIBEIRO, 1983).

Um conceito profundamente abordado por Victor Papanek (1971) como ideias de um *design* voltado para a escala humana, focado no desenvolvimento de tecnologias adaptadas às culturas e às vocações regionais, dos territórios, e ao meio ambiente, que começou a ser abordado depois de acontecimentos posteriores à Segunda Guerra Mundial, quando a tecnologia passou a ser utilizada em diversos aparelhos do cotidiano.

Numa análise mais recente, mas no mesmo contexto, o *design* como a criação intencional de meios, energias e processos para a realização de necessidades e desejos. O *design* é a pedra angular que inevitavelmente conecta cultura e natureza através da mudança na escolha de materiais, energias e usos (DENIS, 1998).

Para Victor Papanek, Gui Bonsiepe, a tecnologia apropriada possibilitou modificar o contexto de consumo a partir do *design* dos produtos. Os anos 1970 trouxeram a questão da criação de estilos de vida alternativos com a redução do consumo e o desenvolvimento de tecnologias ecológicas. Desde a década de 1990, especialmente com a contribuição particular do setor de *design*, foi levantada a questão da adequação dos “parâmetros” ao meio ambiente, na produtividade dos produtos em geral e na reestruturação dos valores sociais. Não mais do que um discurso de “desenvolvimento alternativo” totalmente entendido como o consumo material ou o uso de materiais naturais.

Os objetos feitos pelo homem sempre apresentam certo grau de transparência, dissociação entre suas partes e uma redução na definição das peças constituintes, o que, comparado à natureza, prova que sua origem é muito diferente. A natureza não cria a ordem que as máquinas possibilitam. O artesão pelo veio da madeira, da pedra, ou quaisquer materiais se nota respeito pela natureza, e sua necessidade prática (CAPELLARI, 2007).

Embora se reconheça uma maior interdependência entre as partes e a função do objeto, isso geralmente é confirmado pela mistura de materiais que, neste caso, permitiria os processos de reutilização posterior se o objeto não fosse programado para facilitar, desmontar e manter a dificuldade de "devolver" os materiais ao meio ambiente naturalmente. Quando analisados pela

ótica do *design* vernacular ou *design* popular, não erudito, permitem uma análise mais sensível de sua forma e funcionalidade (necessidade, tecnologia, confecção, materiais, público-alvo) e cultural: artesanato, saberes, habilidades e tradições (SANTOS, 2015).

Mesmo sendo uma atividade intuitiva, não se pode desconsiderar o seu caráter racional. Esse juízo de valor atribuído à Arte conseqüentemente interfere negativamente no reconhecimento das tecnologias alternativas utilizadas por artistas, frente à ciência.

[...] a intervenção da ciência na produção de artefatos é vista geralmente como geradora de uma diferença importante entre a técnica tradicional, baseada no conhecimento empírico do mundo, e a tecnologia, resultante da aplicação do saber teórico. Por “ciência” entende-se, nesse contexto, o tipo de pesquisa da Natureza (e da sociedade) que combina a observação e o experimento com a representação e o cálculo matemáticos, tal como se pratica no Ocidente a partir da Modernidade (CUPANI, 2016, p. 14).

De fato, inúmeros paradigmas cercam o entendimento da Arte como ciência. Isto porque o fazer artístico é um processo poético, sensível e reflexivo. Uma atividade baseada no saber nativo, que nesta pesquisa também é entendida como uma produção técnica. Vale destacar que, embora a produção técnica possa ser vista como o trabalho do homem como indivíduo (imaginando, por exemplo, que alguém faz ou usa uma ferramenta), na realidade, isso significa que a forma como os bens manufaturados são produzidos e usados, obviamente, depende do tipo de sociedade em que essas atividades ocorrem. Fazer artefatos para uso pessoal é diferente de fazer itens para venda, bem como produzir artefatos para um pequeno público difere da produção industrial de artefatos para consumo de massa (CUPANI, 2016, p. 14).

Dentro desse contexto produtivo de artefatos, entende-se que o *design* surgiu com a mudança do sistema produtivo artesanal para o industrial. Para Cardoso: “[...] a passagem de um tipo de fabricação, em que o mesmo indivíduo concebe e executa o artefato, para outro, em que existe uma separação nítida entre projetar e fabricar, constitui um dos marcos fundamentais para a caracterização do *design*” (2008, p. 21). Associado pela sociedade como uma área ligada à tecnologia e inovação, essa comparação deturpada, agravada pelo progresso tecnológico, conseqüentemente atribui juízo de valor ao que é artesanal como “arte menor” (SALDIVIA MALDONADO, 2007).

Essa desvalorização é um resquício da divisão entre ciência e educação, onde o conceito de cultura estava relacionado à civilização e que os países europeus colonizadores usaram esse discurso para tentar transmitir sua cultura para diferentes regiões. O conhecimento acadêmico rebaixou a produção manual em detrimento da produção intelectual.

O artesão pode ser analfabeto, isto é, incapaz de ler ou escrever, mas isso não o impossibilita de resolver empiricamente os problemas que surgem quando confecciona um artefato. Ele possui um conhecimento intuitivo e prático, condicionado por uma didática ativa projetada ao seu artefato e lhe confere significados relacionados à sua cultura. (SANTOS, 2015, p. 98).

A proposta de um novo produto, consciente ou inconscientemente, é resultado da interação dos atores envolvidos na concepção dos artefatos com a realidade sociocultural circundante. Isso pode ser visto com mais clareza na produção artesanal popular. O artesanato é resultado da convivência do homem com sua cultura, tradições, crenças e religiosidade nativas, que por sua vez se transforma em uma cultura material espontânea e popular. (DE MORAES, 2010, p. 70).

Para De Moraes, o artesanato é a evidência da construção de artefatos de acordo com sua realidade cultural (2006). De qualquer forma, essa dicotomia entre conhecimento empírico e intelectual é resultado de profundos problemas históricos em que as atividades manuais ainda são atribuídas às classes populares, enquanto a atividade intelectual é atribuída à elite. Uma narrativa preconceituosa que precariza a Arte e conseqüentemente o artesanato feito pelas mãos de pessoas marginalizadas pela cultura formalizada (SANTOS, 2015).

O pesquisador Gomes, ao abordar a questão artesanal em sua obra *Desenhismo* afirma que “referir-se ao desenho voltado para a indústria artesanal ou indústria manual ou maquinofatureira, não é simples” diante dos inúmeros conceitos existentes (1996, p. 89). Propõe como alternativa olhar o contexto no qual o desenho se aproxima para entender esta atividade como uma ideia, um projeto. Um dos mecanismos de expressão humana que permite representar coisas concretas e abstratas que compõem a sociedade.

Nesse sentido, o caráter empírico encontrado no fazer artesanal não faz dessa atividade uma tarefa desprovida de tecnologia. Entende-se que as tecnologias desenvolvidas pelos artesãos como soluções alternativas, envolvem criatividade e intuição, mas também abrangem processos projetuais e racionalidade (ZAMBONI, 1998). Nesse caso, o artesanato e o *design* se configuram como atividade projetual, ao considerarmos que o uso do raciocínio abduutivo⁷ em combinação com formas indutivas e dedutivas, dá ao *design* a capacidade não apenas de pensar e agir com base nos dados existentes, mas também de imaginar o que ainda não existe por meio do pensamento criativo e imaginativo. Assim, a concretude das ideias é uma das características mais úteis do *design* no processo de pesquisa e desenvolvimento, permitindo a tradução bem-

⁷ Nas suas reflexões sobre método científico e pragmatismo, Peirce enfatiza a importância de três tipos de raciocínio: abdução, dedução e indução. Essas três fases abrangem as etapas exigidas pelo pesquisador não apenas para desenvolver hipóteses sólidas, mas também para testá-las (PEIRCE, 1977).

sucedida de inovações para o mundo real por meio de um processo apoiado simultaneamente na empatia, no pensamento criativo e na experimentação (ARRUDA; FERROLI; LIBRELOTTO, 2017).

A relação entre *design* e tecnologia encontrada nas peças *hippies* ampara-se sob o conhecimento tecnológico e suas diversas explicações relacionadas a esta área. Cupani aborda em sua pesquisa *A peculiaridade do conhecimento tecnológico* que: “[...] é o *design* ou projeto aquele que contém a explicação tecnológica, mostra como, em termos de sua estrutura física, o artefato desempenha determinada função” (2006, p. 354). Uma vez que, os artefatos *hippies* são criados diante da relação do criador com o seu contexto e suas necessidades, pode-se entender uma relação de funcionalidade projetual na peça desenvolvida.

Ainda nesse contexto, na concepção de Silva o *design* é uma área de conhecimento que pode contribuir de forma relevante para o desenvolvimento de projetos que empregam técnicas alternativas para atender as necessidades da população local (2015). Pois o artesanato é um produto de *design* se considerarmos que seu projeto envolve um processo produtivo, onde o artesão precisa pensar no material que será utilizado, nas técnicas, no fator estético, no público para o qual foi desenvolvido.

Assim, o artesão idealiza e projeta artefatos de forma intuitiva e criativa de forma não erudita. Ou seja, utiliza técnicas e materiais que fazem parte do seu cotidiano baseados em experimentos tecnológicos que se diferem do conhecimento científico (CUPANI, 2006), mas que possuem racionalidade disposta em forma de tecnologias alternativas.

5.1 ARTESANATO E *DESIGN*: RELAÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS

Para entender as relações técnico-científicas existentes entre o artesanato e o *design*, faz-se necessário estudar sua contextualização, o desenvolvimento da sociedade capitalista e alteração da divisão do trabalho fundamentada nas características físicas, sexo, idade dos indivíduos. Neste processo, o trabalho artesanal e as atividades laborais aconteciam nas residências das pessoas, obedecendo à divisão “natural” do trabalho, cuja produção artesanal ou criação (projeto) era indissociada do fazer artesanal (manufatura), e produzida pelo próprio artesão (SULZ; TEODORO, 2014).

Contudo, com o advento da Primeira Revolução Industrial, a partir do século XVIII, surgiram as manufaturas e fábricas e o trabalho deixou de ser majoritariamente domiciliar, surgindo uma nova divisão do trabalho a partir da fragmentação das atividades em torno das máquinas e equipamentos. Posteriormente, novas formas de organização do trabalho surgiram

os sistemas de automação (taylorismo), a automação integrada às linhas de montagem (fordismo), as quais foram substituídas pela automação flexível (SULZ; TEODORO, 2014).

Essa divisão efetivou-se com a separação do trabalho intelectual do material, culminando no surgimento do desenho técnico estruturado e sistematizado, com função relevante na produção industrial, pois possibilitou a representação minuciosa das formas tridimensionais, proporcionando resultados mais precisos. Entre os séculos XVII e XIX Gaspard Monge (1746-1818), criou a Geometria Descritiva, a qual possibilitou a utilização do Desenho no desenvolvimento de projetos com descrição embasada nos princípios científicos matemáticos mais exatos e confiáveis (SULZ; TEODORO, 2014).

A partir do século XX, as transformações no modo de produção capitalista e produtiva e com o desenvolvimento de novas maneiras de classificação do trabalho fazem com que a promoção e proteção de atividades culturais e criativas se tornem cada vez mais relevantes, uma vez que a inovação e a criatividade se tornaram cada vez mais referências na organização do trabalho (TORRES, 2019). Nesse período, houve aperfeiçoamento das técnicas industriais e do desenho, e posteriormente, surgiram os primeiros sistemas de computação gráfica utilizados nas indústrias automobilística e aeroespacial, na engenharia e na produção industrial (SULZ; TEODORO, 2014).

Nesse contexto, o trabalho artesanal é oriundo das mudanças históricas nos ofícios e as atividades produtivas que marcaram o desenvolvimento da economia ao longo dos séculos. “É um fenômeno complexo de técnicas, formas de organização laboral, cultural e de sociabilidade que se estende pelos territórios e ambientes sociais” (TORRES, 2019, p. 387). Ou seja, uma atividade que se desenvolve sob aspectos técnicos, sociais e simbólicos que representam uma forma específica de produção determinada pelas necessidades e capacidades da população. Seus conceitos e variáveis, bem como sua relação com a organização do trabalho no sistema capitalista (figura 8) podem ser pensados da seguinte forma:

Figura 8 - Definição de conceitos e variáveis do trabalho artesanal



Fonte: Torres (2019).

Divisão técnica do trabalho – O “trabalhador artesanal” é um produtor com características técnicas e competências específicas no domínio da produção manual em geral. Nesse sentido, uma unidade produtiva pode ser definida na divisão do trabalho em ocupações que formam um grupo de trabalhadores de uma determinada população, por exemplo nos setores de manufatura, construção e serviços em geral, que também incluem habilidades manuais conceituadas por Daniel Torres como

[...] características técnicas e habilidades específicas para a produção de manufatura em geral, nesse sentido é possível definir o sujeito produtor dentro da divisão do trabalho nas ocupações que constituem o conjunto de trabalhadores numa população específica. (TORRES, 2019, p. 106).

O “objeto artesanal” pode ser considerado como um produto material do trabalho que leva em conta a forma técnica de produção, em oposição à produção industrializada onde uma parte maior do trabalhador está envolvida na produção manual ou no uso de ferramentas e máquinas simples (TORRES, 2019).

Divisão simbólica do trabalho – O “artesanato” pode ser definido como “um complexo de atividades de natureza manual, através das quais o homem manifesta a criatividade espontânea” (PEREIRA, 1979, p. 21). Pode também ser refletido na capacidade do homem colocar em prática ideias, utilizando diversos meios e materiais, valendo-se da criação e inspirado pela sua vivência pessoal. Uma espécie de objeto manual de expressão simbólica/cultural de um “conteúdo material com referência a um lugar específico, pelo valor estético dado em sua peculiaridade artística, ou de uma prática que expressa e representa uma

história ou atividade tradicional de uma população” TORRES, 2019, p. 106). Classifica-se segundo a origem do produto (tradicional, indígena, artesanato rural, folclórico, popular e local), como uma forma de integração cultural e étnica, para que o artesão se identifique como sujeito produtor de artesanato (LIMA, 2017; TORRES, 2019).

O “Programa do Artesanato Brasileiro” (PAB)⁸ classifica o artesanato da seguinte maneira:

a) Artesanato indígena: composto pelo trabalho produzido nas comunidades e etnias indígenas, no qual se identifica relação dos objetos valor de uso e aproximação social e cultural da Comunidade. A maioria dos produtos é resultante de trabalhos coletivos, que já fazem parte do cotidiano da vida na tribo;

b) Artesanato de reciclagem: resultante do trabalho que tem como base a reutilização de objetos reutilizados. Sua produção é um fator que contribui para a redução da exploração dos recursos naturais, e contribui para a conscientização dos cidadãos sobre a quantidade o lixo jogado na natureza;

c) Artesanato tradicional: corresponde ao conjunto de artefatos mais relevantes da cultura de um determinado grupo, representa suas tradições e são incorporados e indissociáveis dos seus usos e costumes. Essa produção, na maioria das vezes, é de origem familiar ou comunitária, possibilitando e favorecendo a transferência de conhecimentos técnicos, processos de produção e reprodução e desenhos originais. Possuem relevância e valor cultural pelo fato de preservarem a memória cultural de uma comunidade transmitida ao longo das gerações.

d) Artesanato contemporâneo conceitual: são considerados neste grupo todos os objetos que representam um estilo de vida, valores ou afinidade cultural. Nele, a inovação é o elemento principal que se faz presente, fato que o distingue desse artesanato.

O “artesão ou artesã” pode ser entendido como uma categoria cultural e simbólica, pois é definido a partir de narrativas tradicionais e locais, a identidade cultural é definida pelas condições territoriais, especialmente as rurais. São artesãos que criam uma identidade territorial específica e adquirem conhecimentos históricos e técnicos adquiridos ou herdados na área de produção (TORRES, 2019, p. 106).

Divisão social do trabalho – expressa pela classe social atrelada ao modo de produção dominante. Nesse sentido, é relevante a definição da empresa artesanal como eixo de explicação

⁸ O Programa Brasileiro de Artesanato – PAB - foi instituído em 1991 com a finalidade de coordenar e desenvolver atividades que visam valorizar o artesão brasileiro, elevando o seu nível cultural, profissional, social e econômico, bem como, desenvolver e promover o artesanato e a empresa artesanal, no entendimento de que artesanato é empreendedorismo. Fonte: <http://www.smpe.gov.br/assuntos/programa-do-artesanato-brasileiro>. Acesso em 19 de novembro de 2022.

e da classe dos artesãos como elemento da constituição social da produção. Em termos de organização política, a classe artesã pode localizar a sua posição social num espaço de poder e organização, separado das relações técnicas e culturais. Uma forma social de transição entre a classe trabalhadora e a classe capitalista no todo social histórico, que é o modo de produção capitalista, onde “[...] é possível identificar os artesãos na classe média como forma complexa de relações, tanto nas condições econômicas e políticas, quanto na classificação de pequenos proprietários, comerciantes, trabalhadores assalariados e trabalhadores por renda” (TORRES, 2019, p. 106) conceituados como:

“Pequenos proprietários” – produtores, indivíduos ou grupos que buscam o lucro na produção e detém os meios (ferramentas, matérias-primas, equipamentos etc.) necessários para confecção do produto. A maioria dos artesãos, *designers* e artistas urbanos podem adicionar seus projetos. A este grupo “[...] consideram-se tanto os trabalhadores autônomos como empregadores, pois a finalidade é obter uma valorização e acumulação no mercado (TORRES, 2019, p. 106).

Os “produtores comerciais” são aqueles que estão envolvidos na comercialização de outros produtos artesanais no mercado. A sua posição é flexível graças ao envolvimento da classe média como distribuidores ou atacadistas. Os “Trabalhadores assalariados”, artesãos que não possuem ferramentas ou meios produtivos próprios, assinando contratos salariais com empresas do seu ramo. E os “trabalhadores por renda”, subordinados indiretamente ao capital “[...] como alternativas de produção e distribuição ao sistema dominante. A organização de uma economia sem fins lucrativos ou economia social e solidária pode expor caminhos de organização no trabalho artesanal.” (TORRES, 2019, p. 107).

A “empresa artesanal”, que desenvolve uma atividade econômica legalizada por CNPJ no mercado. Sua estrutura é caracterizada por “número de empregados ou o tipo de atividade do setor artesanal em cada país” (TORRES, 2019, p. 107). A unidade econômica de produção depende das condições de mercado e do tipo de empresa. A empresa artesanal pode desenvolver-se tanto na forma de resistência ao capital, como na forma de submissão direta ou indireta ao capital.

Assim, essa classificação conceitual sobre o trabalho artesanal é um importante indicador para a reflexão e identificação das atividades artesanais, bem como o posicionamento socioeconômico e a percepção subjetiva dos produtores artesanais em meio ao gigantismo tecnológico. Contexto no qual, o artesanato segue afastando-se, ou melhor, sendo afastado pelo sistema capitalista e globalizado como mera atividade manual, de menor valor. Onde o produtor, conseqüentemente, encontra-se na informalidade, à margem da sociedade,

(re)significando sentidos e encontrando na arte a motivação para continuar seguindo dentro dos seus valores e significados de vida.

Nessa perspectiva, a tecnologia pode ser entendida como um meio para resolver processos de caráter econômico, organizacionais do trabalho e dos indivíduos (MAMMANA, 1990) enquanto o conhecimento tecnológico, uma área de grande relevância para a produção de um objeto (artefato), previamente planejado, idealizado, conforme o *design* para atender as necessidades humanas (CUPANI, 2006).

Ademais, diante das inúmeras relações produtivas e conceitos ligados ao *design*, se considerarmos que o artesão desenha uma ideia na mente antes mesmo de materializá-la, podemos entender o que diz o autor ao usar a expressão “desenho interno” denotada por ele como “[...] a representação mental de uma coisa concreta ou abstrata, uma imagem ou ainda a concepção, o plano, o projeto, a elaboração mental-intelectual e criativa de algo” (GOMES, 1996, p. 57). Pode-se concluir que a produção de artefatos envolve aspectos técnicos, econômicos e funcionais que possibilitam sua materialização.

O desenho não é ciência nem arte, apesar de se poder ter um discurso artístico e científico sobre o problema. Para Bonsiepe, assim como para Archer e nós, o desenho é a intervenção concreta na realidade para se criar, desenvolver e produzir algo. (GOMES, 1996, p. 97).

Assim, pode-se entender o real sentido do fazer manual para os *hippies* uma materialização de sua arte, identidade e costumes a partir de elementos encontrados no seu contexto e expostos em múltiplos artefatos. Portanto, no processo produtivo, suas etapas envolvem métodos e materiais que podem ser abordados pelos campos científico e tecnológico.

Dada a construção e aplicação das dimensões do conhecimento, existe uma forte complementaridade entre ciência e *design*. Se a construção do conhecimento é o principal objetivo da atividade científica, o projeto visa principalmente o desenvolvimento de aplicações úteis do conhecimento científico através da investigação. Assim, o campo da ciência é o campo da teoria baseada na investigação e na descoberta, enquanto o campo do *design* é o campo da prática apoiada na cognição e na invenção. A inovação depende de ambos os paradigmas; se por um lado depende da geração de novos conhecimentos, por outro exige a sua efetiva aplicação (ARRUDA; FERROLI; LIBRELOTTO, 2017).

O caráter analítico e simbólico do pensamento científico é complementado principalmente pelo caráter sintético do *design* com foco na prática. Pode-se deduzir que, se o *design* também deve assumir a forma de um meio de produção de conhecimento científico, é necessário explorar ou enriquecer as características analíticas e simbólicas próprias da ciência

para enriquecer o processo de *design*. Ao olhar para os processos de *design* e inovação, essas características dizem respeito principalmente às fases de pesquisa e análise, onde são mais fortemente expressas.

Para Zamboni, “[...] as tecnologias foram e continuam sendo ferramentas com que o artista passa a contar para a expressão e a comunicação de suas ideias” (1998, p. 42). O real sentido do fazer manual para esse povo, uma forma de materializar de sua arte, identidade e costumes a partir de elementos encontrados no seu contexto e expostos em múltiplos artefatos. Sendo a tecnologia entendida como uma “[...] forma quase exclusiva de relacionamento com a natureza (externa e interna ao ser humano), a ponto de configurar o que estes autores veem como uma ordem ou um modo de vida específico, com sua mentalidade própria.” (CUPANI, 2016, p.187).

Dessa forma, pode-se entender que o desenho está para além de aspectos técnicos e formais, constituindo-se em uma das maneiras que o ser humano utiliza para enxergar e perceber o mundo, conseqüentemente, o auxilia no processo de reflexão da realidade. Sua utilização é variada, ele é responsável pelas atualizações, evoluções e modernizações, causa mudanças sociais, atua no desenvolvimento das ideias, influenciando o comportamento das pessoas (GOMES, 1996; MOREIRA, 1991).

ARTESANIA *HIPPIE*

6. ARTESANIA *HIPPIE*

“Entre o tempo sem tempo do museu e o tempo acelerado da técnica, a artesanaria é o latido do tempo humano é um objeto útil, mas que também é formoso; um objeto que dura, mas que se acaba e se resigna a acabar-se: um objeto que não é único como a obra de arte e que pode ser substituído por outro objeto parecido, mas não idêntico.” (PAZ, 2006, p. 11).

Este capítulo é uma forma de registrar a diversidade de artefatos produzidos pelos artesãos *hippies*, suas configurações materiais e técnicas; e, conseqüentemente, legitimá-los como desenhadores/designers enquanto indivíduos criativos e mantenedores de sua cultura.

No curso da migração para os grandes centros urbanos, o *design* nativo dos artefatos *hippies* parece manter uma eterna conexão “natural” da cultura com os seus cenários locais, sua identidade e pertencimento. Nota-se características simbólicas que se refletem na escolha de materiais, processos de produção e superfícies.

De fato, como já referido, os artefatos vernaculares são influenciados pelo meio em que foram criados, uma vez que visam satisfazer necessidades individuais ou coletivas e adaptarem-se aos produtores/utilizadores e modos de produção locais. Porém, ainda que reflitam uma produção material local, são permeados por inúmeras trocas e influências culturais providas pelo próprio estilo de vida do artesão. São influências que promovem criatividade e mantêm a arte *hippie* viva, agregam comunicação e conhecimento.

Nesse sentido, o artefato *hippie* é produzido num acervo de diferentes textos e linguagens, onde o Brasil pode ser compreendido como uma esfera global, composta por muitas outras esferas culturais e de classes sociais (esfera local), em que ocorre um complexo trânsito de mensagens entre esses sistemas, cuja dinâmica é a circularidade *hippie*, os festivais artísticos e as feiras de artesanato espalhadas pelo país. Na esfera global, há uma separação entre o centro e a periferia. No núcleo, estão os sistemas dominantes e protegidos do contato com as outras esferas. Por outro lado, a periferia pode ser entendida como a área mais permeável onde ocorrem as trocas de uma esfera para outra. No meio vernacular, o núcleo integra aspectos mais fechados e ocultos da cultura popular. A troca e o conforto entre diferentes sistemas ocorrem mais intensamente na periferia. Quando os artefatos migram para outras regiões, eles têm o efeito de se adaptar às condições locais. No entanto, seu núcleo cultural permanece intacto (CANCLINI, 2007). Essa troca pode ocorrer entre os mesmos sistemas e entre sistemas diferentes, por exemplo: entre o centro e a periferia, entre a sabedoria popular e o erudito, entre a economia formal e a informal (VALESE, 2007).

Outro ponto importante deve ser considerado: esses artefatos possuem muito mais do que o objetivo de atender a um público, ou da sua própria funcionalidade. Quem o produz de forma vernacular imprime sobre a peça um caráter autoral. Por sua criatividade, nenhuma peça é igual, ainda que contenham a mesma matéria-prima (EDWARDS, 1984). Peças autorais em forma de um desenho do momento, ainda que se repita, trará consigo uma diferença estética abordada pela indústria como “imperfeição, defeito, irregularidade” que imprime em cada artefato a beleza de ser único, do fazer manual.

São objetos caracterizados por elementos únicos e têm grandes semelhanças. São únicos porque carregam em si a subjetividade do ser produtor; também são gerais, refletindo os aspectos culturais e sociais da sua comunidade. Em geral, desenvolve-se com base nos conhecimentos adquiridos através da observação das práticas. O processo é imitado, mas o objeto não é replicado. O ato criativo se manifesta no primeiro contato, no primeiro movimento, no manuseio dos materiais e no uso das ferramentas. O reinventar inspira-se em novas ideias que partem de modelos antigos e oferecem soluções inusitadas. Objetos, usos e práticas adquirem novos significados por meio da ressignificação.

Assim, vemos que o artesanato *hippie* é rico em referências locais e materiais naturais de sua cultura. É da natureza humana construir de acordo com as nossas necessidades, e a criação de artefatos feita por estes artesãos é a prova viva disso. No entanto, com os avanços da tecnologia e as mudanças no comportamento humano pós-moderno, os modos de *design* também mudaram.

Diante da aceleração da informação por meio da disseminação da internet, tornou-se necessário pensar o *design* de forma plural, integral e em rede. Um *design* que faz parte do desenvolvimento socioeconômico e tecnológico de cada país, mas sobretudo está presente nas manifestações culturais representando características identitárias (SANTOS, 2015).

6.1 REGISTRANDO OS ARTEFATOS

Vê-se que, apesar de todas as condições relacionadas à criatividade dos *hippies*, tal como a informalidade, a minimização de sua arte e os contextos em que ela nasce. Os artefatos produzidos na comunidade são mais do que meros objetos comerciais, são o meio/forma/produto que expressam significados culturais e tecnologias eficazes responsáveis por manter a comunidade viva.

A fim de entender o saber fazer encontrado nestes artefatos produzidos na Aldeia *Hippie*, esta pesquisa propõe uma adaptação de dois métodos de *design*: os *critérios de análise do*

design vernacular proposto por Finizola; Coutinho e Cavalcanti (2012) e o *Metaprojeto: o design do design*⁹, proposto por De Moraes (2010), para analisar de forma sensível os diferentes aspectos que cercam este tipo de produção material. Os autores abordam a importância da incorporação de diversos elementos culturais, e da estética popular nacionalista e regionalista, visando conectar o local ao global, um fenômeno complexo de multiculturalismo e mestiçagem encontrado no nosso país que possibilita um caráter e sentido múltiplo para o *design* local (DE MORAES, 2006).

Na pesquisa de Finizola; Coutinho e Cavalcanti (2012) foram considerados os seguintes critérios de análise do *design* vernacular: autor, referência cultural, planejamento do processo, processo produtivo e a linguagem estética. Por entender que esses critérios correspondem à fonte de referência que ajudou a construir o repertório de cada autor, acadêmico ou não, com base nas tradições culturais passadas de geração em geração. Identificam e caracterizam a autoria do produto – seja profissional ou não, *designer* ou artesão etc. Analisam a criação de um produto de forma espontânea, improvisada ou guiada por métodos de *design* específicos. Examinam se um artefato foi desenvolvido por meio de um processo de produção artesanal, fabril ou industrial, bem como as matérias-primas utilizadas nesse processo. Analisam a proximidade entre o autor e o usuário, que em alguns casos pode ser a mesma pessoa. Por fim, identifica a linguagem utilizada como referência formal para o *design* de um artefato (FINIZOLA; COUTINHO E CAVALCANTI, 2012, p. 554).

Na segunda obra, o autor conceitua o Metaprojeto (2010) e o caráter reflexivo encontrado neste método.

O metaprojeto vai além do projeto, pois transcende o ato projetual. Trata-se de uma reflexão crítica e reflexiva preliminar sobre o próprio projeto a partir de um pressuposto cenário em que se destacam os fatores produtivos, tecnológicos, mercadológicos, materiais, ambientais, socioculturais e estético-formais, tendo como base análises e reflexões anteriormente realizadas antes da fase de projeto, por meio de prévios e estratégicos recolhimentos de dados (DE MORAES, 2010, p. 25).

Para tanto, nesta pesquisa foram considerados apenas os aspectos tecnológicos formais, sustentáveis, culturais e tipológicos de cada artefato. Vale destacar que os fatores mercadológicos não foram abordados por tratar do objeto do ponto de vista estratégico do *marketing mix*¹⁰, enquanto os objetos analisados nesta pesquisa se inserem no mercado

⁹ Nome idealizado pelo autor Dijon de Moraes, que faz referência à verbete: meta + projeto. Significa “Que vai além do projeto, que transcende o projeto, que faz reflexão crítica e reflexiva sobre o próprio projeto.” (DE MORAES, 2010, p. 28).

¹⁰ O marketing mix (ou mix de marketing) é uma ferramenta de planejamento com objetivo de estimular o desejo de compra do consumidor baseada nos 4Ps do marketing: produto, preço, praça e promoção.

alternativo à indústria, seu valor de produto advém de outras razões (materiais e imateriais). Os “aspectos sustentáveis” fundem-se aos critérios relativos à “tecnologia produtiva e materiais empregados” por se tratar de aspectos similares para esta pesquisa. Ademais, essa pesquisa não tem a intenção de descrever, neste último aspecto correspondente à tecnologia, o passo a passo do processo de fabricação artesanal para cada peça estudada.

Assim, os fatores comprovados para análise dos artefatos foram: “influências socioculturais” e “tipologia formal e fatores de uso (ergonômicos)”. A primeira, refere-se ao fato de o produto ser produzido de forma consciente ou não, à luz do contexto sociocultural no qual o produtor vive que irá “[...] definir a configuração de artefatos, tradições, manifestações culturais, festividades e alimentação, formando, por fim, o patrimônio material e imaterial de caráter marcante e simbólico e que determina o produto local” (MORAES, 2010, p.72).

Já a “tipologia formal e fatores de uso” é entendida como a configuração de uso desses produtos relacionados a aspectos sensoriais, emocionais e psicológicos.

É importante entender a expressão dos artefatos não somente como alusão a um plano funcional, mas também como local de mediação entre a mensagem e as intenções do uso. Ao interagir com os produtos por meio de ações como: perceber, cheirar, ver, sentir, tocar e experimentar, imaginamos o usuário fazendo perguntas virtuais na espera de posteriores respostas concretas. (DE MORAES, 2010, p. 91).

Esses aspectos perpassam o dia a dia do artesão, tendo em vista que ele confecciona artefatos de diferentes formas e funcionalidades. Suas intenções são materializadas de acordo com as suas necessidades e permitem o desenvolvimento de um *design* mais intimista com traços que correspondem à sua identidade cultural. Traços de um objeto/produto feito de modo artesanal ou manual, entendidos sob a ótica do *design*, enquanto um produto de *design* vernacular, que pode ser identificado a partir dos critérios elencados abaixo e seus respectivos significados:

Quadro 1 – Traços de um produto de *design* vernacular

| | Critério | Forma de expressão no <i>design</i> vernacular |
|----------------|--|--|
| Cultura | 1. Autor | Não especialista/ Anônimo em alguns casos |
| | 2. Referência conceitual | Não acadêmica/Informal. |
| | 3. Influências socioculturais | Contexto sociocultural material e imaterial do produtor. |
| Design | 4. Planejamento do processo | Intuitivo, mental ou esquemático. |
| | 5. Tipologia formal e fatores de uso (ergonômicos) | Relação homem/produto; Usuário final. |

| | | |
|-------------------|--|---|
| | 6. Linguagem estética | Em geral, refere-se à cultura visual dos subúrbios e de classes de baixo poder aquisitivo. Revela a ferramenta e os materiais usados pelo artesão. Utiliza cores e símbolos familiares do universo popular. |
| Tecnologia | 7. Processo produtivo | Artesanal ou manufaturado. Utiliza material nativo ou reciclado. |
| | 8. Tecnologia produtiva e materiais empregados | Utiliza técnicas e/ou ferramentas nativas; Utiliza tecnologia local; Utiliza tecnologia limpa; Utiliza materiais reaproveitados, naturais. |

Fonte: Adaptado de Finizola; Coutinho e Cavalcanti (2012) e De Moraes (2010).

O quadro relaciona de forma categórica os critérios pertencentes aos campos da cultura, *design* e tecnologia e conseqüentemente revela um produto, idealizado e materializado a partir de processos criativos que fazem parte do contexto material e imaterial do produtor.

Ademais, a obra *Metaprojeto* (2010) pontua aspectos inerentes ao *design* acerca da interatividade do homem com os objetos. Os fatores sensoriais, emocionais e psicológicos, além da sua funcionalidade e usabilidade. Como aborda De Moraes (2010, p. 89), “a funcionalidade e usabilidade são realmente muito importantes, mas outras relações devem também ser consideradas na interatividade do homem com os objetos como: o prazer, a alegria, a excitação, o medo, a ânsia dentre muitos outros mais.”

Assim, entende-se que, embora os artefatos possuam uma espécie de função primária, aquela que, ao olharmos para o objeto, já parece ser denunciada, estes podem possuir funções secundárias de acordo com o contexto sociocultural de cada indivíduo. Dessa maneira, podemos entender que “a forma não segue mais a função, mas a emoção e o bom-senso.” (DE MORAES, 2010, p. 92). Como é o caso desta pesquisa, onde os artefatos possuem uma função básica segundo a sua forma, mas assumem significados diferentes para quem cria ou adquire-os.

Um exemplo que reflete esta consideração são os colares utilizados por uma artesã na Aldeia *hippie* (figura 9), considerados amuletos espirituais e/ou objetos de culto.

Figura 9 – Colares usados por artesã *hippie*



Fonte: Arquivo da autora (2023).

A sua função primária é adornar, são colares rústicos em diferentes materiais, mas para quem usa, estes objetos possuem elementos, cores, texturas que mexem com as suas emoções, bem como traços de etnias variadas, influências orientais e naturalistas.

A figura do *hippie* se faz presente no imaginário coletivo como alguém caracterizado por seus adornos, cabelos com *dreads* e roupas despojadas, que usa colares sobrepostos e vende bijuterias diversas feitas com miçangas, penas variadas, couros, cordões, pedras naturais, “símbolo da paz” e óculos pequenos com lentes redondas e coloridas ainda são associados com os *hippies*. Cores chamativas, lenços ou faixas amarradas na altura da testa usados tanto por homens quanto por mulheres.

Ao visitar o “Barracão”, ou “Centro de Artesanato da Aldeia *Hippie*”, é possível contemplar uma infinidade de colares feitos pelos artesãos. São, sem dúvidas, o artefato característico de todo *hippie*. Além de colares, são comercializados diversos artigos feitos a partir de materiais naturais encontrados na Aldeia como: conchas, búzios, ossos de cobras, sementes, palha, coco, madeira entre outros. Além de criações com o reaproveitamento de materiais descartados como garrafas *pet*, garrafas de vidro, cabos de vassoura, vidros, dentre outros. Outros insumos e aviamentos como linhas, massa epóxi, aço cirúrgico e demais materiais de montagem são adquiridos no mercado urbano.

Para uma melhor organização e análise, os artefatos fotografados na Aldeia foram categorizados de acordo com a sua matéria-prima e técnica artesanal, tendo em vista que a produção material hippie abarca uma série de influências culturais de outros grupos. Isso significa que, analisá-los de forma individual, provocaria ambiguidades em conceitos relacionados às técnicas e processos construtivos de cada peça que, por muitas vezes se repetem e misturam-se com o cenário cultural abordado.

6.1.1 Artefatos em aço

Um dos materiais mais utilizados pelos artesãos é o aço cirúrgico, laminado à mão. Os colares, pulseiras e inúmeros artigos produzidos nessa estética remetem à cultura *hippie* e outros grupos étnicos que acreditam no esoterismo e poder das pedras como energizadoras humanas. Antes disso, esse tipo de linguagem estética (estilo coquetel) se propagou em 1950 como joia de imitação feita com metais raros ou mais acessíveis (figura 10). As formas utilizadas pelos *hippies* expressam organicidade natural e abstrata, e sugerem um padrão pseudo-oriental psicodélico, pois baseiam-se na natureza, nas flores, em animais voadores (DA SILVA, 2020).

Figura 10 – Alguns insumos utilizados na confecção de artesanato *hippie*



Fonte: Acervo da autora (2023).

Os colares *hippies* são considerados uma joalheria contemporânea que advém da arte e do artesanato da ourivesaria tradicional. Um tipo de adorno em que o trabalho é essencialmente feito à mão. As ferramentas e técnicas que os artesãos usam hoje são semelhantes às usadas séculos atrás, porém deve-se considerar que para cada artesão há a possibilidade de adaptar materiais que facilitem o seu contexto e atendam às suas necessidades.

Produzidos em um material economicamente acessível, que possui baixa oxidação e boa modelagem. Sua manutenção e limpeza pode ser feita com água e sabão neutro. As pedras e demais elementos decorativos são utilizados como elementos de estilo e são presas ao aço a partir de nós e técnicas de fixação que dispensam soldas.

O colar (figura 11) é um exemplo desse tipo de adaptação de material. Com um *design* orgânico, de fácil manuseio, textura agradável e produzido em aço resistente à oxidação. Sua característica marcante está nos detalhes circulares em forma de pequenos gomos unidos por encaixes. A pedra utilizada no pingente conhecida como ágata caramelo compõe o objeto e agrega valor à peça. Um tipo de elemento muito usado pelos *hippies*.

Figura 11 – Colar em aço (35 cm) com pedra ágata caramelo



Fonte: Acervo da autora (2023).

Além do valor comercial, a peça possui um valor espiritualizado abordado por De Moraes (2010) como uma “dimensão emotiva”. Nessa perspectiva, as peças feitas pelos *hippies* também são dotadas de significados diversos, tanto para quem produz como para quem usa, uma vez que [...] a experiência entre usuário e artefato é que define sua real significância.” (SANTOS, 2015, p. 96). De fato, as joias criadas ao longo da história produziram estilos e formas que satisfizeram as necessidades dos povos politeístas em agradar seus deuses em ritos sagrados nos quais as funções de poder espiritual eram determinadas por meio do uso de um anel, de uma pulseira específica ou de um talismã, ou de conteúdo simbólico que cada joia tinha (ROSA, 2006).

Para os *hippies*, esses artefatos têm o poder de afastar ou absorver o mal, o infortúnio e os feitiços, simbolizam a energia eterna, afastam o mau-olhado, trazem boa sorte e protegem,

afastam doenças, espíritos malignos, ou seja, operam sobre as interferências sobrenaturais que podem acometer nossas vidas. Outros símbolos, como chifres, pimentas, figos, trevo de quatro folhas, nomes cabalísticos, letras mágicas, imagens sagradas e pedras preciosas têm a mesma função de amuletos na pré-história, todos representando um poder específico (DA SILVA, 2020).

O esporão, um fóssil da cabeça do peixe baiacu, utilizado como pingente (figura 12) é um exemplo real da criatividade dos artesãos e de como eles se envolvem naturalmente com o seu contexto natural e de filosofia de vida, transformando boa parte do que encontram em seu caminho em artesanato. Isso confere à peça um *design* autêntico um valor simbólico da sua cultura.

Figura 12 – Colar (30 cm) em aço com pingente fóssil da cabeça do peixe baiacu.



Fonte: Acervo da autora (2023)

Nesse sentido, mesmo sendo um colar que possui como matéria-prima básica: o aço, o *design* está presente desde a preocupação com a utilização do produto, a forma do produto, o processo de fabrico, a sustentabilidade ambiental e social, a forma sustentável de abordar o produto, a utilização de novos materiais e a qualidade estética (BONSIEPE, RIBEIRO, 1983).

6.1.2 Artefatos em Couro cru

Outro material presente na estética *hippie* é o couro cru. É comum ver nas feiras *hippies* artigos produzidos nesse tipo de material. O diferencial do *hippie* em relação aos outros artefatos produzidos em couro ao longo do país está na forma como utilizam pedras e outros elementos para agregar valor no *design* das bolsas, colares, pulseiras, carteiras entre outros. Assim como a maioria dos artefatos criados pelos artesãos *hippie*, os produtos em couro também estão ligados à terra e mantêm uma tradição de saberes apreendidos que moldam sua identidade.

Figura 13 – Colar de couro



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 14 – Bolsas de couro



Fonte: Acervo da Autora (2023).

Na imagem à esquerda (figura 13), vê-se em destaque um colar feito basicamente em couro cru com ajuste regulável e detalhe de miçanga no pingente. Possui aproximadamente 20 cm e pesa 40g., e sua forma orgânica lembra uma folha da *cannabis sativa* (maconha), uma espécie de planta utilizada para fins medicinais e recreativos e que está presente no cotidiano dos *hippies*. À direita (figura 14), bolsas e cordões trançados em couro, uma moda muito utilizada no meio *hippie*, com peças fabricadas com pedaços de couro costurados à mão que dão forma à modelagem. As tiras de couro passam por dentro dos furos feitos com uma ferramenta típica para se trabalhar com esse tipo de matéria-prima: o vazador de couro.

Esse tipo de artesanato possui influências culturais rurais e é conhecido como “guasqueria”, um saber fazer secular que trabalha o couro cru em forma de artesanato e que

também se configura como uma tecnologia vernacular que sofre o desinteresse pela história sobre essa manifestação cultural, muito por ser vista como um trabalho primitivo de indivíduos sem técnica ou treinamento (STÜRMER, 2010).

Para obtenção da matéria-prima, o processo consiste no abate do animal e depois a retirada de sua pele. Essa pele é então limpa (com água e sabão natural) e embalada para secar ao sol. Após a secagem ela é retirada e selada, e os pelos que a cobrem são raspados com faca ou navalha com cuidado para que o material não se danifique. Essa pele é, então, cortada e depois compactada com um amassador, um pedaço de madeira usado para amaciar a pele (MACHADO, 2018).

Dadas essas circunstâncias, pode-se considerar que os artigos em couro também utilizam tecnologias limpas de baixo impacto ambiental. Os materiais utilizados são em quase sua totalidade de origem animal e natural: pedras e couro bovino, exceto algumas produções que utilizam pequenas quantidades de metal nos fechos e fivelas (figuras 15 e 16).

Figura 15 – Bolsa tira-colo de couro



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 16 – Bolsas, carteira e cartucheiras de couro



Fonte: Acervo da Autora (2023).

Essa abordagem sustentável é entendida em “*Metaprojeto*” uma metodologia que reflete sobre a cultura projetual, como “dimensão ambiental do *design*” que corresponde a importantes variáveis relacionadas à concepção de um produto como “utilização de materiais e processos de baixo impacto ambiental; consideração o ciclo de vida inteiro do produto e, por fim, a possibilidade de se ter o *design* orientado para a sustentabilidade ambiental.” (De Moraes, 2010, p. 61). E essas peças atendem à maioria das premissas ecoeficientes relatadas pelo autor, tendo em vista que se trata de peças feitas basicamente de uma matéria prima, e que, portanto, facilitam processos de reciclagem, desmembramento e substituição de componentes.

6.1.3 Artefatos naturais e minerais

Os *hippies* são artistas natos que fazem do seu contexto cultural e natural uma inspiração para criar através da ressignificação de materiais encontrados em seu meio. A Aldeia *Hippie* é um local litorâneo que possui em sua área uma flora e uma fauna ricas. Apenas as dunas dividem os rios do mar, mesmo assim, é um ambiente propício para encontrar materiais naturais inusitados. Como é o caso do colar feito de fóssil de lagarto (figura 17) vendido no barracão.

Figura 17 – Pingente feito do fóssil de uma mão de lagarto unida a um cristal



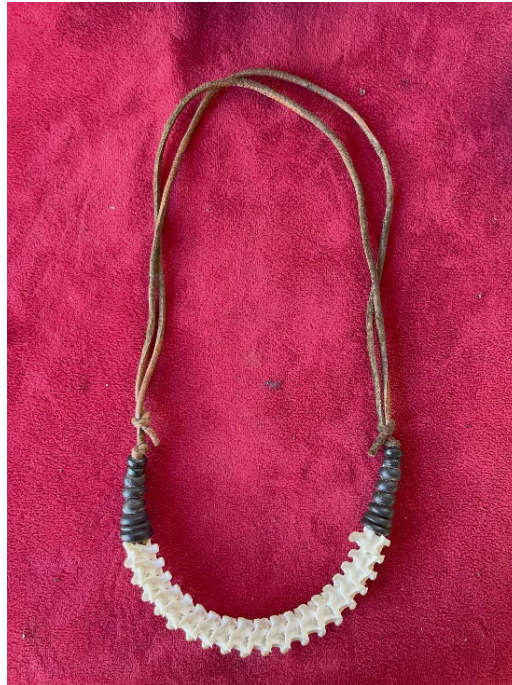
Fonte: Acervo da autora (2023).

Esse tipo de artefato é considerado uma “biojoia”, uma joia de aspecto bruto. Sua estética lembra os artefatos primitivos da “Idade da Pedra Lascada” em que se utilizava materiais de fácil manuseio encontrados na natureza, como “dentes de animais, vertebras de peixes, ossos e até pedras, alguns com formas naturais, outros eram decorados com riscos e desenhos geométricos.” (DA SILVA, 2020, p. 46). Uma tendência associada à sustentabilidade, ou seja, a valorização da natureza e a ideia de um *design* criativo feito a partir de uma tecnologia apropriada pelos *hippies* para unir a pedra ao fóssil da mão do lagarto: o epóxi, um tipo de resina que endurece ao ser misturada com um agente catalisador e possui alta aderência e durabilidade.

Outros modelos de biojoias encontrados na Aldeia *Hippie* são os artefatos que possuem influências culturais de tribos indígenas e africanas (figura 18). São colares produzidos com vértebras e dentes de animais encontrados na própria região como, por exemplo, o colar feito com vértebras de cobra que possui uma estética rústica que remete aos “tempos das cavernas”

onde a predominância dos tons terrosos e marfim conferem à peça naturalidade e leveza, pois possuem aproximadamente 50g. Quanto às vértebras usadas como elemento que agrega valor, estas possuem pontas achatadas, o que diminui o risco de perfurações quando em contato com a pele.

Figura 18 – Colar de couro com vértebras de cobra



Fonte: Acervo da autora (2023).

Outro modelo de biojoia *hippie*, é o colar (25 cm) de vértebra de cobra com o pingente feito do dente de jacaré (figura 19) preso ao colar através de um suporte feito em crochê. Seu processo de montagem utiliza menos sofisticação, como, por exemplo, a adesão por colagem do dente no suporte de crochê, o que implica menor durabilidade quando comparado ao processo que utiliza soldas e cravações (DA SILVA, 2020).

Figura 19 - colar (25 cm) de vértebra de cobra com pingente feito do dente de jacaré



Fonte: Acervo da Autora (2023).

Estes colares também possuem influências indígenas e africanas. Culturas caracterizadas por uma grande variedade de artefatos utilizados em rituais e cerimônias religiosas, por se tratar de um povo politeísta. As cores são dominantes em joias como brincos, pingentes, tornozeleiras, cintos, capas, tiaras, colares e pinturas corporais que transmitem significados através da riqueza de cores e formas da natureza, a saber, sementes, penas de pássaros, madeiras nobres e dentes de animais.

De fato, o desenvolvimento dessas peças evidencia o quanto a criatividade pode aflorar das necessidades do *hippie*. Um indivíduo que sobrevive do que produz e experimenta cotidianamente soluções que venham a potencializar o seu trabalho e, conseqüentemente, o contexto do grupo ao qual pertence. No contexto *hippie* a produção se dá de forma vernacular, não existe necessariamente um mérito dado ao criador, uma espécie de patente ou *design* assinado, como vemos no meio formal do *design* industrial. No meio desse povo, há tradição e trocas de ideias entendido por Dones (2004) como uma democratização tecnológica.

6.1.4 Artefatos em fio

Os artefatos *hippies* feitos com cordão se apresentam em grande quantidade e variedade de modelos. Geralmente o artesão utiliza esse material para confeccionar pulseiras, colares (figura 20), objetos decorativos, suportes para objetos entre outros, através do macramê, uma técnica de tecelagem manual desenvolvida a partir da união de fios e exploração de diferentes tipos de nós, e funciona como uma forma/material não só de decorar, mas de prender (objetos, pedras, sementes e outros) atuando no lugar de colas e outros materiais que dão liga.

Figura 20 - Colares de macramê com pingente de pedra e sementes



Fonte: acervo da autora (2023).

Sua origem está na Turquia do século XVIII, e seu nome é derivado de tecelões que trabalhavam com franjas em barras de toalhas. No entanto, existem vestígios da sua existência na China, Mesopotâmia e Egito. A técnica ficou esquecida por muito tempo e reapareceu na década de 1970 com o movimento *hippie* nos EUA. Dos anos seguintes até hoje, o macramê está presente na decoração, vestuário, acessórios, bijuterias entre outros (SILVA; PORTELA, 2021).

Além de possuir diferentes cores, existem diversos tipos de cordões que permitem agregar valor às peças artesanais. O cordão 100% algodão (similar a um barbante) usado no colar abaixo (figura 21 e 22), por exemplo, transmite um aspecto estético sofisticado à peça. Suas tramas ficam visíveis, além de sua durabilidade, espessura mais grossa e preço acessível.

Figura 21 – Colar (23 cm) com pingente feito com garfo e pedra ametista



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 22 – Vista ampliada do pingente feito com garfo



Fonte: Acervo da Autora (2023).

Os artesãos usam diferentes espessuras de fios para produzir as peças. A depender do tamanho da pedra, objeto ou semente que será utilizado, aspectos como brilho, textura e revestimento são avaliados para permitirem uma melhor estética aos produtos. O cordão preto utilizado (imagens 21-22) para o colar permitiu obter um nó apertado sem possibilidade futuras de danificar a peça. Conferiu ao produto uma maior durabilidade, funcionalidade, conforto e sofisticação por meio de um *design* minimalista que enfatiza o pingente enquanto uma reutilização criativa de um material descartado na natureza.

Pode-se dizer que este colar assume, a partir dessa visão construtiva, o fenômeno chamado “apropriação”. Uma peça artística produzida a partir de um objeto já existente, deslocando a sua função primária. Conforme expôs Duchamp (1914), “Usar um objeto é, necessariamente, reinterpretá-lo” (p. 21). Assim visto, a reutilização permite a ressignificação da forma já produzida.

6.1.5 Artefatos em Madeira

A madeira é uma matéria-prima encontrada com facilidade pelos artesãos/*hippies* em seu contexto natural, mas nem todos possuem habilidades para lidar com esse material, pois exige ferramentas e técnicas de média complexidade. Como uma tradição *hippie*, o colar

também se faz presente nesse material através de pingentes reservatórios de líquidos (figura 23). Uma espécie de pequenos difusores aromáticos que medem aproximadamente 4 cm. Um tipo de artesanato utilizado para práticas holísticas como a aromaterapia.

Figura 23 – Colares difusores feitos em madeira com corrente de couro



Fonte: Acervo da autora (2023).

Sua aparência rústica lembra um vaso de barro. Pequenos odres utilizados em civilizações antigas. Carregam uma simbologia espiritual reforçada pela ideia de amuleto, ou seja, um objeto de culto, uma prática muito comum entre os *hippies* que costumam sobrepor diversos colares sobre o pescoço, por acreditarem que cada um pode desempenhar um papel protetor através da sua significância. Ademais, são peças eco sustentáveis, uma vez que são produzidas com materiais limpos e técnicas manuais que não impactam negativamente no equilíbrio ecológico (DE MORAES, 2010).

Outro artefato que reflete o caráter eco sustentável encontrado no saber fazer local é o “pau de chuva” (figura 24), um objeto feito com madeira umbaúba e preenchido com cascalho do mar. Uma peça decorativa e ao mesmo tempo instrumental que, quando movimentada, emite um som agradável de “chuva se aproximando”. Sua usabilidade é similar a mover uma ampulheta que conta o tempo, porém numa velocidade mais rápida.

Figura 24 – “Pau de chuva” peça decorativa e instrumental



Fonte: Acervo da Autora (2023).

O tamanho deste artigo varia de acordo com a matéria-prima encontrada. O material é leve e oco. Sua linguagem estética é carregada de desenhos simbólicos que refletem o seu contexto sociocultural (símbolo da paz, cifras musicais, a paisagem e cabanas). Os desenhos são gravados por meio de um pirógrafo, um tipo de equipamento elétrico similar a uma caneta, que aquece e permite gravar diversos materiais através do calor. A pirografia é uma técnica ancestral considerada uma das primeiras tecnologias criadas pelo homem a partir da descoberta e do domínio do fogo (PELAYO; DA FONSECA, 2015).

No processo produtivo, nota-se que o artesão recorre ao seu universo simbólico e cultural (figura 25), rico em mitos e tradições que norteiam seu cotidiano, bem como sua percepção sobre a fauna e flora local.

Figura 25 – Processo de grafismo do “pau de chuva”



Fonte: Perfil de Walter César no *facebook*
(<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2967416406845974&set=pb.100007329313933.-2207520000.&type=3>, Acesso em: 28 Jan. 2023).

Outra produção material encontrada na Aldeia são os objetos cortantes esculpido em madeira (imagens 26-27) que possuem função decorativa e ao mesmo tempo são tratados como objetos de culto. Carregados de misticismo, eles se comunicam com diversas culturas existentes, visto que, inicialmente, remete-se a um objeto de caça, primitivo, rústico.

Figura 26 – Machadinho (40 cm) esculpido em madeira



Fonte: Acervo da autora (2022).

Figura 27 – Machado (80 cm) esculpido em madeira



Fonte: Acervo da Autora (2022).

Quanto à utilização de matérias-primas locais, constatou-se que os artesãos conhecem as matérias-primas utilizadas no fabrico de produtos de madeira, nomes de raízes, sementes e ouriços, e as épocas e locais de recolha e secagem. No processo de acabamento, os artesãos utilizam como ferramentas lixa elétrica e cortador elétrico. Ele concebe identidade e sentimento de pertença ao lugar onde vive. Os artesãos como um todo são capazes de transmitir elementos simbólicos do lugar e ao mesmo tempo se apropriar dos símbolos deste lugar. Este processo permite valorizar os produtos artesanais locais dando um significado imaterial às peças.

6.1.6 Artefatos em Barro

Das diversas matérias-primas utilizadas pelos artesãos deste local, somente uma bancada expositiva do “barracão” expõe artefato em barro na Aldeia *Hippie*. Embora seja uma técnica que passeia entre as diferentes culturas presentes em nosso país, conforme afirma Braga Junior (2019, p. 70), “bem se sabe que muito deste saber do uso da argila advém de todos os grupos que estiveram associados à formação da cultura brasileira: indígenas, quilombolas e colonizadores. O barro é matéria presente na cultura de todos estes grupos.” Nem todos os *hippies* dominam a técnica, tendo em vista que é preciso ter um forno para assar o barro.

Geralmente, esse tipo de ofício com barro fica para os artesãos que também dominam a técnica da escultura. O processo produtivo consiste, primeiramente, na colagem das peças de barro mole. “O barro é múltiplo. É vívido. Pois mesmos depois de seco, quebrado e fragmentado, se umedecido e revirado, volta a assumir seu estado amorfo e moldável” (BRAGA JUNIOR, 2019).

No barracão, foi possível achar uma peça curiosa em barro, na verdade a única que restava da última produção feita no forno do artesão: a ocarina (figura 28). Artefato popular e instrumental de sopro produzido artesanalmente na Aldeia, pesa aproximadamente 400g e mede 7x5 cm. Um pequeno instrumento que cabe na palma da mão, mas emite um som considerável. Seu formato orgânico lembra um caramujo como a maioria das ocarinas que possuem formas “zoomorfas”, ou seja, que lembram animais. (FERNADÉZ, 2019).

De estética rústica, por conta de o barro ser um elemento terroso, este instrumento é ancestral, mítico. Tem como premissa priorizar sempre uma forma ovoide para produzir o som em seu interior. Este objeto possui seis furos para os dedos e uma espécie de tubo que lembra um apito, e funciona como bocal para projetar o ar por dentro da peça.

Figura 28 – Ocarina em barro



Fonte: Acervo da autora (2023).

Ademais, por se tratar de um artefato produzido de forma totalmente natural, este tipo de artesanato configura-se como um produto eco sustentável, cumprindo todos os requisitos de um *design* ecologicamente correto. A duração desse tipo de material é atemporal, uma vez que permite ser desfeito e refeito com inserção de água (DE MORAES, 2010).

6.1.7 Artefatos em massa epóxi

Os artefatos criados pelos *hippies* possuem uma diversidade de significados, mas os artesanatos produzidos em resina costumam traduzi-lo com uma maior fidelidade cultural, como por exemplo: a figura simbólica dos gnomos, bruxas e duendes presentes como elementos holísticos conferidos a esse estilo artesanal ancorados sob a “Nova Era”.

A Nova Era possui um leque amplo de opções espirituais para aqueles que a buscam, perpassando desde a crença em duendes e outros seres elementais, à devoção de anjos, rituais de bruxaria, cerimônias xamânicas, terapias de medicina tradicional chinesa ou indiana, meditação, uso de velas, incensos e cristais, apreço pelas músicas New Age, entre outras formas de aperfeiçoamento do self. (ARAÚJO, 2020, p.71).

A massa epóxi está presente na maioria dos artefatos criados pelos *hippies*. Trata-se de um material bicomponente, um adesivo e a outra parte secante que precisam ser misturados para que haja reação química e o material endureça similar a uma pedra. Permite ser pintado, lixado, polido e furado. Confere uma estética mística que lembra a cultura celta pelo aspecto envelhecido que o material assume quando está seco. Esse material é utilizado não só como matéria-prima, mas como técnica para enfeitar, unir partes ou reparar danos em geral.

Nesse quesito, boa parte das produções *hippies* feitas com epóxi possui uma dupla usabilidade, como é o caso da escultura de um duende (figura 29) produzido com esse material. Um objeto decorativo que mede aproximadamente 12 cm de altura e que, também, pode ser utilizado como um objeto de culto, porta incenso e demais funções que ela venha assumir.

Figura 29 – Escultura de duende feita por artesão *hippie*



Fonte: Acervo da autora (2023).

Para os *hippies*, sua religião é a própria natureza, nela eles aprendem e trocam experiências acerca de tudo de que precisam para resolver suas necessidades e desafios diários. É o sentido da vida que se baseia sobretudo no

[...] respeito para com todos os seres. Essa percepção de respeito para com a natureza faz com que muitos [...] busquem formas de viver ajudando/protegendo o meio ambiente de alguma forma, seja através da reciclagem ou da redução do uso dos recursos naturais. Alguns se tornam ecologistas, ambientalistas, vegetarianos e sempre se preocupam com a situação ecológica da Terra, buscando a sua preservação. (ARAÚJO, 2020, p.79).

Partindo da análise de Araújo sobre religião e natureza, percebe-se que a identidade criada pelos *hippies* com a natureza alimenta o seu espírito inovador e sua capacidade sustentável de compreender o mundo à sua volta, a partir das “boas energias” que trocam neste local. Esse pensamento reflete no artefato “lâmpada louca” (figuras 30-31), um objeto denominado pelos *hippies* como marica (suportes para cigarros que evitam queimar os dedos), a partir do reaproveitamento de uma lâmpada queimada unida a um pedaço de bambu. Nele, o

usuário insere o cigarro que, quando for tragado, acenderá a lâmpada, evidenciado o símbolo “paz e amor” que aparece vazado em vidro no material.

Figura 30 – Marica “lâmpada Louca” (vista lateral)



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 31 – Marica “lâmpada Louca” (vista frontal)



Fonte: Acervo da Autora (2023).

O método de construção dos encaixes das maricas consiste no reaproveitamento de encaixes/rosca de garrafa pet (figura 32), unidas pela massa epóxi.

Figura 32 - Encaixes/rosca de garrafa pet



Fonte: Acervo da autora (2023).

O objeto permite desenroscar a tampa para fazer o descarte do resíduo e por ser protegido pelo epóxi, sua durabilidade é maior, porém requer cuidado pelo fato de o vidro ser um material frágil.

6.1.8 Artefatos em coco

Os artefatos em coco possuem uma forma orgânica determinada pela própria matéria-prima. Desde as sementes até a sua parte interior, existe aproveitamento. Os utensílios de cozinha (figura 33), por exemplo, são essencialmente naturais e feitos da casca do coco. Possuem formato redondo e imperfeito, o que, de certa forma, é o que vem a calhar na peça juntamente com a textura real do coco quando polido. A peça maior possui aproximadamente 10 cm de diâmetro e 10 de altura. Lembram farinheiras, açucareiros ou pimenteiros. Ao mesmo tempo, podem ser utilizadas como objetos decorativos por representar uma cultura nativa, de cunho artesanal.

Figura 33 - Utensílios de cozinha feitos do coco



Fonte: Acervo da Autora (2023).

Como processo produtivo, as ferramentas utilizadas são: motor para lixar, cortar e polir, bem como a exigência de se utilizar o coco ainda verde (figura 34). Isso implica na rigidez e durabilidade dos objetos fabricados.

Figura 34 – Estágios do coco até chegar no produto



Fonte: Compilado da autora.

6.1.9 Artefatos em Bambu

O bambu é uma matéria-prima muito utilizada pelos *hippies*. Graças ao seu corpo interno oco, ele permite produzir artefatos, em sua maioria, voltados para o uso de incensos e fumos. Dentre as inúmeras peças produzidas, o “cachimbo da paz decorativo” (figura 35) se destaca como um produto artesanal de fino acabamento.

Figura 35 - “Cachimbo da paz decorativo”



Fonte: Acervo da autora (2023).

Outra produção em bambu, muito presente na Aldeia, são os cachimbos e suportes para incenso (figuras 36-37). Decorados com epóxi e pedras originais, os pedaços de bambu funcionam como uma estrutura plana que permite cumprir a sua função básica de equilibrar um incenso. Além do que, o bambu é um material muito resistente, pois seu ciclo de vida é de 5 a 20 anos. Sua matéria-prima não é poluente e o seu tratamento se dá de forma tradicional a partir de técnicas limpas, como cura na mata, cura pelo fogo entre outros (SASAOKA, 2022).

Figura 36 –Cachimbos *hippies* feitos de bambu



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 37 – Suportes para incenso feitos de bambu



Fonte: Acervo da Autora (2023).

Ademais, as boas propriedades físicas do bambu, bem como sua forma geométrica particular, baixo custo e facilidade de aquisição o tornam um material amplamente utilizado. As lâminas de bambu podem ser descartadas na natureza se tratadas com métodos menos agressivos, permitindo que as lâminas sejam degradadas pelos microrganismos fechados.

6.1.10 Artefatos em cabaça

Os artefatos feitos de cabaça possuem em sua forma a organicidade natural que esta fruta oferece. É um artigo muito usado para artesanato no Brasil. Para os *hippies*, uma excelente opção de matéria-prima por sua tipologia formal e ergonômica. Seu interior oco, após o tratamento da peça, permite criações inusitadas a partir de referenciais locais.

A trajetória do fruto cabaça ultrapassa gerações, etnias e culturas pois, além de servir de utensílio doméstico para os nativos indígenas e, depois, aos portugueses, paulistas e africanos, também adentra nos espaços domésticos das famílias da região caipira, que faziam as "gamelas de raiz de figueira, vasilhas de porunga, potes de barro, colheres de pau, fruto do "saber fazer"

local. É a tralha doméstica. [...] (ROCHA, 2022 apud FRANCISCO, 2008, p. 31, grifo nosso).

A marica (figura 38-39) feita da cabaça (10 cm), por exemplo, é um objeto utilitário para quem fuma. Na aldeia é possível achar diversos artefatos em cabaça de pequeno, médio e grande porte. Para esse *design*, vale destacar a rusticidade que a peça adquiriu devido às colorações e os materiais no fundo da peça desenrosca ao pressionar para fora (o encaixe funciona igual a rolha de garrafa de vinho.)

Figura 38 – Marica feita de cabaça (vista lateral)



Fonte: Acervo da autora (2023).

Figura 39 – Suportes para incenso feitos de bambu (vista frontal)

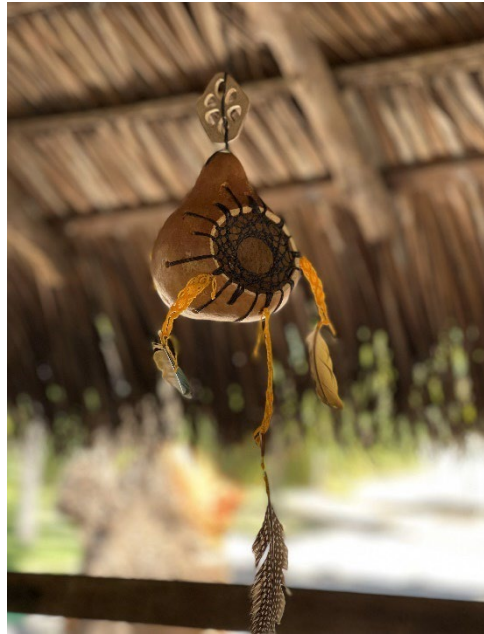


Fonte: Acervo da Autora (2023).

Para a seleção das cabaças, o artesão considera as formas que mais lhe agrada. Por ser um produto orgânico, requer primeiramente avaliar o material, para depois limpar por dentro, higienizar e criar. Para obter o brilho similar aos artefatos polidos por meio da indústria deve-se usar graxa de sapato, o que confere a eles uma cor suave e uma proteção com efeito natural.

Outros artefatos registrados no barracão foram: o “filtro dos sonhos” (figura 40), uma peça de 18 cm que tem abertura frontal e traseira que lembra a casa de um passarinho. As penas conferem leveza e sofisticação à peça. E conecta com a cultura indígena onde essa fruta seca é utilizada como “cuias” para recipientes de água.

Figura 40 – “Filtro dos sonhos” feito de cabaça



Fonte: acervo da autora (2023).

A cabaça também é utilizada para a confecção de utensílios domésticos, como vasilhas para beber, conchas e vasilhames, bem como instrumentos (figura 41) para usos diversos. As cabaças são ferramentas importantes no cotidiano dos povos indígenas sejam para transportar ou para armazenar alimentos.

Figura 41 – Maraca (7x9 cm) feita de cabaça pelos artesãos *hippies*



Fonte: acervo da autora (2023)

A maraca (17 x 9 cm) pesa aproximadamente 190g. Em sua estrutura reaproveitam-se cabos de vassouras encontrados na região. No seu interior, possui fragmentos como sementes que, ao balançar, emitem sons abafados de chocalho. Sua finalização é natural e todo o processo de montagem dispensa elementos metálicos e poluentes. Um objeto totalmente sustentável, com baixo impacto ambiental, feito a partir de uma tecnologia limpa (DE MORAES, 2010).

Ao analisar os exemplos anteriores, nota-se que, apesar da utilização de diferentes materiais e técnicas com ossos, couro ou fibras naturais, esses elementos aparecem sempre em ligação com outros materiais que caracterizam o objeto pela sua forma básica e trazem à tona traços característicos de outras culturas. Desse modo, pode-se entender o artesanato *hippie*, como uma “produção artesanal de referência cultural”, segundo o PAB na publicação da base conceitual do artesanato brasileiro (portaria nº 1.007-sei.11/2018) caracteriza:

[...] decorrente do resgate ou da releitura de elementos culturais tradicionais nacionais ou estrangeiros assimilados, podendo se dar por meio da utilização da iconografia (símbolos e imagens) e/ou pelo emprego de técnicas tradicionais que podem ser somadas à inovação; dinamiza a produção, sem descaracterizar as referências tradicionais locais.

Essas configurações permeiam os caminhos dos *hippies*, sua produção é plural. Toda a dinamicidade envolvida também o caracteriza como um “artesanato Contemporâneo-Conceitual”, conforme a portaria nº 1.007-sei.11/2018 conceitua:

produção artesanal, predominantemente urbana, resultante da inovação de materiais e processos e da incorporação de elementos criativos, em diferentes formas de expressão, resgatando técnicas tradicionais, utilizando, geralmente, matéria-prima manufaturada reciclada e reaproveitada, com identidade cultural.

Ademais, no artesanato contemporâneo, o valor monetário das peças pode ser agregado a partir de fatores considerados diferenciais como: aspectos de identificação cultural; raridade, causada pela criação de itens únicos; aspectos ergonômicos de facilidade de uso, conforto físico e bem-estar; bem como os aspectos ecológicos, que são cada vez mais levados em conta no desenvolvimento de produtos.

Graças à riqueza e à criatividade das diversas etnias que aqui chegaram, verifica-se uma verdadeira produção de várias formas de artesanato popular, o que evidencia a resistência do povo em colocar-se como produtor e guardião da sua própria cultura. Merecem ser considerados patrimônio cultural tangível para a apresentação de um objeto físico e como patrimônio cultural imaterial para a preservação do conhecimento (SANTOS, 2015).

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Abordar a cultura material da Aldeia *Hippie* em Arembepe-Ba, a partir do caráter englobador do *design*, é perenizar um saber fazer nas suas perspectivas mais sensíveis, visto que este se configura como uma atividade simbólica de resistência, sobrevivência e pertencimento. Os artefatos aqui registrados evidenciam as inúmeras relações existentes entre três categorias chaves nessa pesquisa: a cultura, o *design* e a tecnologia, campos de estudo que possuem relações homem/artefato em uma perspectiva material e imaterial. Além disso, reafirmam os artesãos enquanto sujeitos criativos e plurais.

Estudar esses artefatos e, conseqüentemente, os artesãos *hippies*, possibilitou entender a expressão manual desse povo como uma produção de *design* vernacular, onde ele é um *designer* ou *desenhador* no seu contexto natural, à medida que, no seu processo produtivo, idealiza, projeta, inventa e cria em menor escala e de forma não erudita, meios que atendem à sua realidade local. A cada visita ao local, como pesquisadora, foi possível perceber de forma sensível os aspectos latentes da arte genuína nesses indivíduos. O respeito à natureza, à forma como passam o dia produzindo e conversando, trocando experiências, se ajudando e enaltecendo a Aldeia que carinhosamente e misticamente chamam de “Aldeia Mãe”.

No que tange aos objetivos específicos, devido ao isolamento social causado pela Pandemia Covid-19 e o tempo determinado para a realização da pesquisa, o projeto teve o instrumento de coleta de dados limitado à observação participante. No entanto, todos os objetivos foram alcançados, pois o enfoque maior concentrou-se na produção de artefatos. Assim, foi possível manter o foco no artesanato local e, conseqüentemente, abordar o *hippie* em seu contexto cultural.

O primeiro objetivo consistiu em apresentar a relação entre o *design* e a cultura estabelecida na produção destes artefatos. Para tanto, os artefatos registrados em campo evidenciaram outras questões que contemplaram um ponto de vista para além do que se pensa ser o *hippie* para o imaginário do senso comum. Destaca-se, nesta premissa, aspectos importantes dessa cultura enquanto seu contexto social, relações de trabalho e contribuições para a arte e a ciência. Para compreender tais relações, o *design* vernacular foi o meio encontrado para contextualizar a produção nativa desta comunidade. Isso desencadeou um processo de sensibilização para o entorno, e permitiu observar como os artefatos populares se relacionam com o contexto no qual estão inseridos, bem como entender as inúmeras referências culturais que estes indivíduos possuem e (re)significam através de seus produtos.

O segundo objetivo consistiu em identificar a tecnologia empregada pelos *hippies* em suas produções. Evidenciou-se uma produção rústica, porém entendida pela perspectiva do *design* vernacular como tecnologia apropriada. Uma tecnologia que nasce em meio ao seu contexto cultural, a partir de materiais locais, desenvolvida para sanar necessidades locais. Um caminho encontrado pelos *hippies* e muitos povos, grupos ou comunidades que utilizam seus saberes e imaginário como forma de pertencimento, de resistência e sobrevivência.

O terceiro e último objetivo, consistiu em registrar o saber popular encontrado nos artefatos produzidos atualmente na Aldeia por meio dos artesãos, onde constatou-se que os artesãos *hippies* são *designers*, artistas, desenhadores, artífices, produtores e comunicadores culturais. São pessoas que fazem do seu ofício o seu modo de vida e, nele, desenvolvem soluções tecnológicas, um meio alternativo de sanar as suas necessidades individuais e coletivas.

Assim, o artefato *hippie* encontrado na Aldeia é para o *design* vernacular um objeto popular/regional, para a tecnologia – uma solução alternativa e para a cultura uma expressão produtiva humana. Na sociedade pós-industrial, é encontrado em forma de artesanato em várias partes do país, e, sobretudo onde ocorre intensas trocas culturais. O objeto não é apenas cor, textura, matéria-prima, forma e função. O objeto é história, contexto cultural, emoção, experiência sensorial e comunicação.

E, apesar de todas as condições relacionadas à criatividade dos *hippies*, tal como a informalidade, a minimização de sua arte e os contextos em que ela nasce, os artefatos produzidos nesta comunidade são mais do que meros objetos comerciais, são meios/formas/produtos que expressam significados culturais que mantêm a comunidade viva. É de suma importância entender tais atividades como expressões culturais regionais e ao mesmo tempo contemporâneas, por possuírem em seu caráter, aspectos alternativos de produção em meio a uma perspectiva industrial de consumo desenfreado.

Trazer um tema como esse para o meio acadêmico é entendê-lo como ciência e, conseqüentemente, colaborar para que futuras pesquisas possam ser realizadas acerca desta comunidade, que luta para ser reconhecida como Patrimônio, Histórico, Artístico e Cultural, no campo do *design* vernacular, enquanto área que trata da produção popular, do artesanato e do desenho como um meio de conhecimento e registro cultural.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Kallyne Fabiane Pequeno de. **Wicca, religião e natureza: bruxaria e espaços sagrados no Brasil**. 2020. 214f. Dissertação (Mestrado em História) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020.

ARRUDA, Amilton J. V.; FERROLI, Paulo Cesar Machado; LIBRELOTTO, Lisiane Ilha. **Ensaio sobre Design, Cultura e Tecnologia**. São Paulo: Editora Blucher, 2017. Série [designCONTEXTO]

BARCELLOS, Ekaterina Emmanuil Inglesis. BOTURA JR Galdenoro. **Design e Artesanato como Instrumento de Ressocialização: O Caso da DASPRE**. São Paulo: Atena Editora, 2018.

BASTOS, João Augusto. **O papel dos Centros Tecnológicos**. In: Coletânea Tecnologia & Interação. Programa de Pós-Graduação em Tecnologia – PPGTE. Curitiba: Centro Federal de Educação Tecnológica do Paraná – CEFET-PR, p 124, 1998.

BONSIEPE, Gui; RIBEIRO, Darcy. **A “tecnologia” da tecnologia**. São Paulo: Editora Blucher, 1983.

BOUFLEUR, Rodrigo Naumann. **A questão da gambiarra**. 2006. Dissertação (Mestrado em Design) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

BRAGA JÚNIOR, Amaro Xavier. **Entre o barro e a mão: técnicas e processos criativos no artesanato de barro em Capela-AL**. 2019.152f. Dissertação (Mestrado em antropologia social) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Ciências Sociais. Programa de Pós-graduação em Antropologia Social. Maceió, 2019.

BRASIL. **Programa de Artesanato Brasileiro**, 2018. Disponível em: <https://www.in.gov.br/materia//asset_publisher/kujrw0tzc2mb/content/id/34932949/do1-2018-08-01-portaria-n-1-007-sei-de-11-de-junho-de-2018-34932930>. Acesso em: 02 de mai. 2023.

CAMAÇARI. **Aldeia Hippie de Arembepe será requalificada e se tornará Museu Vivo**. Disponível em: <<https://www.camacari.ba.gov.br/?url=https%3A%2F%2Fwww.camacari.ba.gov.br%2Faldeia-hippie-de-arembepesera-requalificada-e-se-tornara-museu-vivo%2F>>. Acesso em 25 ago. 2021.

CANCLINI, Néstor G. **Culturas híbridas: Estratégias para entrar e sair da modernidade**. São Paulo: EDUSP, 2007.

CAPELLARI, Marcos Alexandre. **O discurso da contracultura no Brasil: o underground através de Luiz Carlos Maciel**. 2007. 256 f. 2007. Tese de Doutorado. Tese (doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História, na Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da USP). São Paulo, São Paulo. 2007.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Editora Blucher, 2008.

CONSOLO, Cecilia. **Anatomia do Design: Uma análise do design gráfico brasileiro**. São Paulo: Editora Blucher, 2009.

COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR (CAPES). **Portal de Periódicos CAPES**. 2021. Disponível em: <<https://www-periodicos-capes-gov-br.ez1.periodicos.capes.gov.br/index.php?>>. Acesso em: 23 jun. 2022.

CUPANI, Alberto. **Filosofia da tecnologia: Um convite**. Florianópolis, SC: Editora UFSC, 2011.

CUPANI, Alberto. A peculiaridade do conhecimento tecnológico. **Scientiae Studia**, São Paulo, v. 4, n. 3, p. 353-371, 2006.

DA SILVA, Jéssica Santos. Arembepe: de refúgio à polo turístico. **Seminários Espaços Costeiros**. Salvador, v. 3, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufba.br/index.php/secosteiros/article/view/18445>>. Acesso em: 12 fev. 2022.

DA SILVA, Priscila; DOS SANTOS PORTELA, Pablo Luís. MACRAMÊ: ARTE DECORATIVA QUE EMPREENDE SENTIMENTOS. **Anais do Seminário do Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade**. Feira de Santana, v. 1, n. 1, 2021.

DANTAS, Carolina; FALCÓN, Bárbara. Arembepe: aquilo que nos envolve. **Revista Ponto Móvel Cidade do Saber**. Camaçari, n. 4, p. 6, set. 2010.

DE MORAES, Dijon. **Análise do design brasileiro: Entre mimese e mestiçagem**. São Paulo: Edgar Blucher, 2006.

DE MORAES, Dijon. **Metaprojeto: O design do design**. São Paulo: Blücher, 2010.

DENIS, Rafael Cardoso. Design, cultura material e o fetichismo dos objetos. **Revista Arcos (ESDI/UERJ)**. Rio de Janeiro, v. 1, p. 14-39, 1998.

DONES, Vera Lúcia. As apropriações do vernacular pela comunicação gráfica. **Revista Gestão e Desenvolvimento**. São Paulo, v. 2, n. 1, 2005.

EDWARDS, Betty. **Desenhando com o lado direito do cérebro**. Rio de Janeiro: Ediouro, 1984.

FARIAS, Priscila Lena. Aprendendo com as ruas: a tipografia e o vernacular. **O papel social do design gráfico: história, conceitos Andamp**, p. 163-183, 2012.

FERREIRA, Edson D. Desenho e Antropologia: influências da cultura na produção autoral. In: **Anais do Graphica–Congresso Internacional de Engenharia Gráfica nas Artes e no Desenho**. Recife-PE, 2005.

FERREIRA, Edson Dias. Imagens da cidade: fé e festa nos janeiros da Cidade da Bahia. In: SANTANA, Marise de; FERREIRA, Edson Dias; NASCIMENTO, Washington Santos. **Etnicidades e trânsitos**: Estudos sobre Bahia e Luanda. Jequié: Programa de Pós-Graduação em Relações Étnicas e Contemporaneidade (UESB); Rio de Janeiro: Áfricas - Grupo de Pesquisa Interinstitucional (UERJ-UFRJ), 2017.

FINIZOLA, Fátima; COUTINHO, Solange; CAVALCANTI, Virgínia. Vernacular *design*: a discussion on its concept. In: **Design Frontiers: territories, concepts, technologies**. São Paulo: Blucher, 2012.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2010.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2007.

GODOY, A. S. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de Empresas**, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20- 29, 1995.

GOMES, Luiz Vidal. **Desenhismo**. Santa Maria, RS: Editora da UFSM, 1996.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva**. São Paulo: Vertice, 1990.

HOBBSAWM, Eric. **Era dos Extremos**: O breve século XX (1914-1991). 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. p. 257.

KAMINSKI, Leon Frederico. **A revolução das mochilas**: Contracultura e viagens no Brasil ditatorial. Niterói: Editora UFMG, 2022.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos da metodologia científica. In: **Fundamentos da metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LIMA, Marcela Fonseca. **Artesanato e design**: Os efeitos de um encontro. 2017. Dissertação (mestrado em Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design, 2017.

LÜDKE, Menga; André, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação**: Abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

LUPTON, Ellen. **Mixing Messages**: Graphic Design in Contemporary Culture. Nova York: Princeton Architectural Press, 1996.

MACHADO, Juliana Porto. **Artesanato em Couro cru (guasqueria) em Jaguarão-RS**, 2018. 139f. Dissertação (Mestrado em Memória Social e Patrimônio Cultural). Programa de Pós-Graduação em Memória Social e Patrimônio Cultural, Instituto de Ciências Humanas, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2018.

MAMMANA, Cláudio Zamiitti. Uma teoria da tecnologia. **Revista USP**, n. 7, p. 13-22, 1990.

MASCÊNE, Durcelice Cândida; TEDESCHI, Maurício. Termo de referência: atuação do Sistema SEBRAE no artesanato. **Brasília: Sebrae**, v. 20, 2010.

MINAYO, Maria C. **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**. 7. ed. Rio de Janeiro, Petrópolis: Vozes, 1994.

MOREIRA, Ana A. **O espaço do desenho: A educação do educador**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 2002.

MOTTIN, Artur Caron. **DESIGN E MATERIAIS: Estudo de novas aplicações de materiais em adornos produzidos em macram**, 2014.

NONATO, Clarissa Borges. “**A rede nossa de cada dia**”: um estudo de caso sobre a rede de dormir artesanal na Associação Xique-Xique em Pedro II. 2015. Dissertação (Mestrado em Design). Universidade Federal de Pernambuco, 2015.

ORTÍZ FERNÁNDEZ, Santiago Andrés. **La Ocarina Zoomorfa: método de construcción cerámico sonoro de las culturas ancestrales ubicadas en la zona central norte del Ecuador**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso. Quito: UCE.

PAPANÉK, Victor. **Design for the real World**. Michigan: University of Michigan, 1971.

PAZ, Octavio. **O Uso e a Contemplação**. Tradução; Alexandre Bandeira. São Paulo: Editora Cultura e Ação, Revista Raiz n.3 p.82-89. 2006.

PEIXOTO, Simone. **Pensar o desenho: Linguagem, história e prática**. Guarapuava: UNICENTRO, 2013. Disponível em: <<http://repositorio.unicentro.br:8080/jspui/bitstream/123456789/913/5/PENSAR%20O%20DESENHO%20-%20LINGUAGEM%2C%20HIST%3%93RIA%20E%20PR%3%81TICA.pdf>>. Acesso em: 26 maio 2021.

PEIRCE, C. S. **Semiótica**. Tradução José Teixeira Coelho Neto. São Paulo: Perspectiva, 1977.

PEREIRA, Carlos Alberto Messeder. **O que é contracultura**. São Paulo: Nova Cultural/Brasiliense, 1986.

POLLAK, Michael. Memória, esquecimento, silêncio. **Estudos Históricos**. Rio de Janeiro, v. 1, n. 3, p. 3-15, 1989.

ROCHA, Camila Ferreira de Oliveira. **A interdisciplinaridade do design e território para revalorizar, repensar e ressignificar um design tradicional da terra caipira paulista**. 2022. Dissertação (mestrado em Desenvolvimento, Tecnologias e Sociedade). Universidade Federal de Itajubá, 2022.

RODRIGUES, Ana Leonor M. Madeira. **O que é Desenho**. Portugal: Quimera Editores. 2003.

ROSA, Ana Paula Fernandes. **Jóias em aço inoxidável: Modelo para confecção artesanal de jóias**. Florianópolis, 2006. Dissertação (Mestrado em Ergonomia) – Programa de Pós-graduação em Engenharia de Produção, UFSC, 96p.

- ROSZAK, Theodore. **A contracultura**. Petrópolis–RJ: Editora Vozes LTDA, 1972.
- RUDIO, Franz Victor. **Introdução ao projeto de pesquisa**. 25. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.
- SALDIVIA MALDONADO, Zenobio. Epistemologia, progresso e *design*. **Revista Colombiana de Filosofia da Ciência**, v. 8, n. 16-17, pág. 61-69, 2007.
- SANTAELLA, Lucia. **Leitura de imagens**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.
- SANTOS, Tamires M. L. G. **Memórias brincantes: O *design* de brinquedos artesanais das marisqueiras do bairro Paripe em Salvador-BA**. 2015, 152f. Dissertação (Mestrado em Desenho, cultura e Interatividade). Universidade Estadual de Feira de Santana, Programa de Pós-Graduação em Desenho, Cultura e Interatividade, Feira de Santana, 2015.
- SASAOKA, Silvia. **Bambu, design social, autonomia: uma cooperação entre universidade e comunidade local**. 2022. Tese (Doutorado em Design). Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho. 2022.
- SATO DUARTE, A. Y. O conhecimento tradicional e o desenvolvimento de produtos artesanais no campo do design. **Interfaces Científicas - Exatas e Tecnológicas**, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 11–20, 2015. DOI: 10.17564/2359-4942.2015v1n2p11-20. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/exatas/article/view/2224>. Acesso em: 11 set. 2023.
- SILVA, Rita Caroline da. **A joia: História, simbolismos e emoções**. 253 f. il. 2020. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Escola de Belas Artes, UFBA, Salvador, 2020.
- SOUSA, Getúlio C. **Um olhar histórico sobre a comunidade de Arembepe (1970-2012): (re) significações da contracultura hippie**. 2014. 171 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual do Ceará, Centro de Humanidades, Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa, Curso de Mestrado Acadêmico em História, Fortaleza, 2014.
- TEIXEIRA, Marcelo Geraldo *et al.* Artesanato e desenvolvimento local: o caso da comunidade quilombola de Giral Grande, Bahia. **Interações (Campo Grande)**, v. 12, p. 149-159, 2011.
- THOMPSON, John B. **Ideologia e Cultura moderna**. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- TORRES, Daniel Roberto Vega. Campo artesanal e produção acadêmica: artesanato e artesãos no Brasil. **Revista Cesumar – Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**, v. 21, n. 2, p. 385-405, 2016.
- ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte um paralelo entre arte e ciência**. Autores Associados, 1998.
- ZAPPA, Regina; SOTO, Ernesto. **1968: Eles só queriam mudar o mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.