



Instituto BRASIL SOLIDÁRIO  
educação - saúde - meio ambiente - cultura - inclusão social

# CIRCULAÇÃO DE IDEIAS



# ÍNDICE

Prefácio   Não leia!	<b>3</b>
Capítulo 1   Conceitos e dicas	<b>4</b>
Capítulo 2   Brinquedos	<b>7</b>
Capítulo 3   Instrumentos musicais	<b>18</b>
Capítulo 4   Acessórios	<b>22</b>
Capítulo 5   Decoração	<b>24</b>
Capítulo 6   Arte	<b>31</b>
Anexo 1   Qual é o pente que te penteia?, por Mariana Sgarioni	<b>36</b>
Anexo 2   A estética do acesso, por Alex Sander Alcântara	<b>40</b>
Para pesquisar   Dicas de leituras e sites	<b>44</b>
Agradecimentos	<b>46</b>



## NÃO LEIA!

O grupo Circulação de Ideias no facebook nasceu da necessidade de divulgar ideias de Sustentabilidade, Cultura e Educação de forma simples e rápida a todas as pessoas que atendemos nos projetos do Instituto Brasil Solidário e demais interessados.

O espaço foi criando vida própria e hoje temos muitos colaboradores que, desenvolvendo projetos criativos em seus municípios, os compartilham generosamente com todos os integrantes do grupo.

O objetivo do Circulação de Ideias é justamente tornar as ideias criativas acessíveis à todos, possibilitando a execução dos projetos - que se valem de procedimentos simples e materiais reaproveitados - em qualquer lugar do Brasil ou do mundo.

Sendo assim, o grupo Circulação de Ideias torna-se uma base importante para a divulgação de:

- ideias para o reaproveitamento de resíduos sólidos, capazes de colaborar na geração de renda em cada localidade, originando uma economia criativa, além de amenizar o problema do descarte de lixo;
- dicas de sustentabilidade, oferecendo propostas de economia dos recursos naturais;
- propostas educativas desenvolvidas nas escolas, capazes de motivar professores e gestores;
- cultura brasileira e universal, ampliando o repertório cultural de todos os participantes.

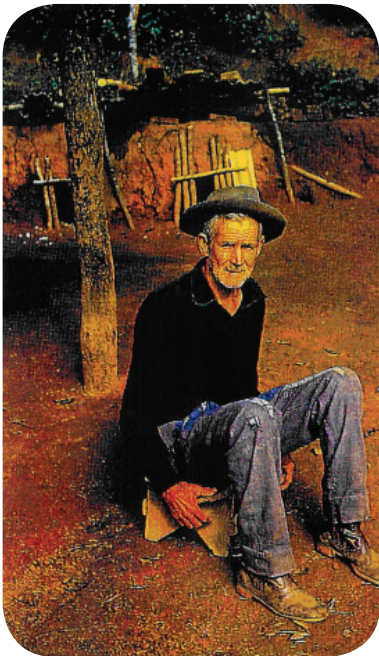
Esperamos que este material contribua ainda mais para o desenvolvimento de atividades sustentáveis e criativas dentro e fora do universo escolar.

*Se você foi desobediente e leu esse prefácio até o fim, saiba que a ideia do "não leia" foi da professora Zenai-de Campos Farias, de Natal, que encontrou uma forma de despertar a curiosidade de seus alunos com este aviso, aproveitando-se de um comportamento comum aos jovens: a rebeldia.*

Carolina Lopes

## O que é design?

Design é uma palavra inglesa que significa “desenho”. O desenho está presente em tudo o que podemos visualizar. No Brasil, utilizamos a palavra “design” para nos referir ao **desenho técnico** realizado para criar e desenvolver objetos e produtos, onde a forma está relacionada aos seus conteúdos e sua funcionalidade.



*Conforme a sabedoria popular, o banco caipira, com seu assento em forma de “V”, faz com que a coluna fique certinha. É um banco baixo, que nos remete à postura herdada dos povos indígenas.*

Em alguns objetos notamos que foi dedicado um cuidado maior na sua elaboração, ou seja, no seu desenho. Para elaborar desenhos melhores e mais eficientes, muitas pessoas matriculam-se em um curso superior de Desenho Industrial. Porém, nem só as pessoas que frequentam o curso de Desenho Industrial são capazes de criar objetos, pesquisar materiais e desenvolver produtos que sejam capazes de solucionar algum problema ou suprir alguma necessidade. O povo brasileiro é conhecido por sua criatividade e no Brasil, vários objetos de design popular são elaborados, executados e muito utilizados por pessoas como você.

## Arte aplicada

Arte aplicada refere-se ao trabalho artístico orientado para o dia-a-dia das pessoas, ou seja, é a aplicação da Arte na criação de objetos, peças e construções úteis ao homem. O conceito surgiu no século XIX com a Revolução Industrial na Inglaterra como uma forma de trazer a Arte para a vida prática, democratizando seu acesso.

Portanto, é sempre aconselhável estar em contato com as Artes, seja pessoalmente ou através de reproduções. Também é importante estar atento à sabedo-

ria popular, transmitida de geração em geração: os conhecimentos tradicionais revelam uma compreensão do mundo de épocas em que o ser humano estava mais integrado à natureza e seus ciclos e, por conta disso, mais aberto à experiências estéticas significativas.

### **Criatividade**

Quando imaginamos algo, ou seja, produzimos uma imagem em nosso pensamento, estamos construindo a partir de referências que já conhecemos. Não há como imaginar a partir de coisas que nunca foram vistas ou sentidas: cada um cria a partir de suas próprias experiências. Quanto mais conhecemos do mundo, maior a possibilidade de ampliarmos nosso potencial criativo. **Portanto, ser criativo é algo que depende do nosso empenho em sermos curiosos, observadores e abertos ao aprendizado.** Sempre criamos com um determinado objetivo e, geralmente, a partir de uma necessidade, seja ela de ordem prática ou expressiva.

Não há criatividade sem a concretização da imaginação, ou seja, precisamos materializar o que pensamos para que a criatividade se manifeste. Portanto, é muito importante dominar os meios pelos quais damos vazão à nossa criatividade. Por exemplo, se sou um músico, devo dominar os elementos indispensáveis à composição musical, tais como harmonia, melodia, ritmo. Se sou um marceneiro, devo dominar o conhecimento das madeiras, cortes, encaixes, etc. **Ou seja, a criatividade está intimamente ligada à qualquer trabalho prático, pois está relacionada à busca de soluções para concretizar uma tarefa.**



*Banco criado pelo designer Carlos Simas, inspirado no tradicional banco caipira. Verdadeiro quebra-cabeças, não utiliza pregos e reaproveita pedaços de madeira descartados. Este banco é a solução de um problema: optando por viver em uma Reserva Particular do Patrimônio Natural (RPPN) em Minas Gerais, o arquiteto não tem acesso fácil à zona urbana, o que dificulta a compra de materiais simples como pregos. A solução foi elaborar um banco construído apenas com encaixes.*



**Coleta** | ao coletar os materiais, limpe-os ou lave-os antes de armazená-los, pois embalagens sujas podem atrair insetos e outros bichos indesejáveis.

**Pesquisa** | pesquise sempre as qualidades de todos os materiais que irão compor os objetos que pretende construir - durabilidade conforme a função, cor, brilho, textura, etc. Todas estas características refletem no produto final.

**Organização** | separe os materiais coletados de acordo com suas características e mantenha os materiais de apoio sempre a mão. Os materiais podem ser mantidos em caixas organizadoras reaproveitadas, que podem ser decoradas com forro de sua preferência, e etiquetadas. Nas caixas, os materiais ficam mais protegidos do que em sacos plásticos.

**Visualização** | para melhor visualizar os materiais que tem em mãos e poder analisar suas características, desfaça-se de rótulos, estampas e quaisquer outras interferências gráficas que atrapalhem a observação da forma do objeto. Observando sua forma, sua textura e demais características físicas, a própria matéria pode inspirar ideias sobre como utilizá-la.

**Espaço** | trabalhar com artesanato exige espaço suficiente para que não aconteçam acidentes que possam danificar o projeto ou, pior ainda, machucar o artesão. A dimensão do espaço dependerá do tamanho das peças que o artesão produz. Mantenha o espaço organizado para que o trabalho renda.

**Acabamento** | os detalhes são o que faz a diferença no produto final. Portanto, realize cortes e colagens com capricho, e dispense uma atenção especial ao acabamento. Um produto bem acabado atrai mais compradores.

## BRINQUEDOS

**BONECOS** | podem ser feitos com uma infinidade de materiais diferentes. As próprias crianças podem fazê-los. Aqui, oferecemos alguns exemplos possíveis mas que não devem limitar-se à formulas: estimule sempre a criatividade das crianças, encorajando o surgimento de novas maneiras de construir as peças.



*Com revistas velhas e embalagens alongadas podemos fazer bonecas.*



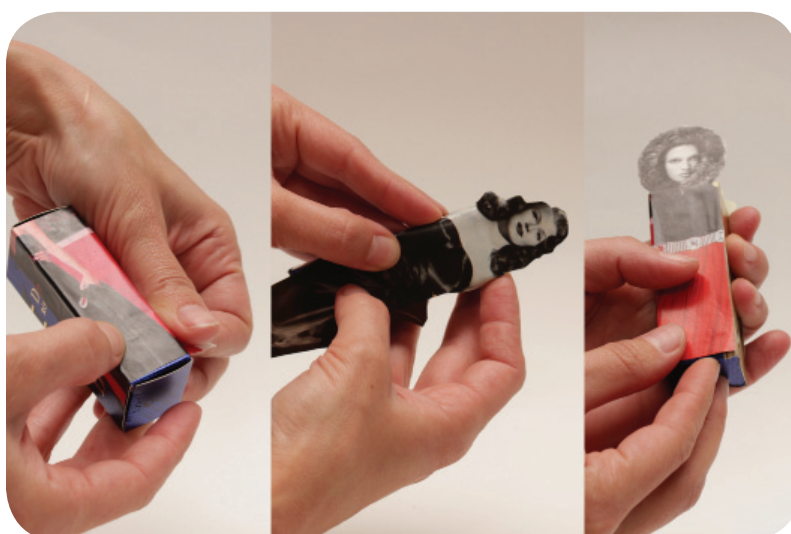
*Recorte as figuras das revistas contornando a cabeça e deixando uma margem maior para o corpo. Os braços e outros detalhes, dependendo do caso, são cortados separadamente, conforme a imaginação de quem está executando o projeto.*



*Para sustentar melhor a cabeça, podemos colar um papel mais firme nessa parte.*



*Ajuste os recortes à embalagem para colar. Você pode utilizar partes de diferentes imagens para compor seu personagem.*



*O resultado é uma boneca dupla: em cada lado você pode colocar uma imagem diferente, obtendo dois personagens.*



**O Médico e o Monstro** \_ livro do escritor escocês Robert L. Stevenson publicado em 1886, conta a história do Dr. Jekyll, honesto e virtuoso, que cria uma poção capaz de dividir sua face boa e sua natureza má, gerando dupla personalidade.



Com rolinhos de papel e tubinhos de desodorante também pode-se criar bonecos: canetas hidrográficas e permanentes servirão para executar os desenhos.

Após desenhar com caneta permanente sobre o plástico, o desenho deverá ser fixado com verniz, pois com o manuseio, a película de tinta descasca.



Você pode incrementar seus bonecos utilizando retalhos de tecido, fitas, lã ou qualquer outro material que possa ser colado nas superfícies.



**BICHOS** | não há limites para a criatividade quando o assunto é criar bichinhos divertidos para as crianças. Há uma diversidade grande de materiais a serem reaproveitados, bastando usar a imaginação. Dependendo do material, as crianças podem desenvolver seus próprios bichos. Seguem alguns exemplos.

*Pedaços ordinários de madeira podem se transformar em simpáticos cavalinhos.*



*O ilustrador americano Eric Barclay cria personagens em embalagens diversas, utilizando uma base sobre o plástico (primer) para que se possa fazer a pintura com tinta látex. Depois, é só envernizar.*

<http://ericbarclay.blogspot.com.br>





Garrafas pet podem ser reaproveitadas tanto em sua aparência natural, como vemos no cofre de porco, quanto coberto por papel, no caso do jacaré. A técnica utilizada é a do empapelamento, um tipo de papel machê em camadas, com tiras de jornal.



As estranhas e engraçadas criaturas acima foram criadas com caixas de lenço de papel. Para os olhos, foram utilizadas caixas de ovos recortadas.



Caixas longa vida e outras caixas de papelão também podem virar bicho!



Caixas de ovos pintadas podem se tornar uma divertida brincadeira na criação de vários bichos.



## CAIXAS DE PAPELÃO | caixas podem ser transformadas em brinquedos criativos para crianças pequenas com baixíssimo custo.

*Basta usar a criatividade para elaborar dobradiças, prateleiras, alças e com peças igualmente reaproveitadas, criar painéis, acessórios, botões e tudo que pode compor uma cozinha em miniatura.*



*Com caixas menores, como as de fósforo, é possível criar ambientes para casinhas de boneca, uma divertida imitação do mundo!*



*“Para a criança, o brinquedo representa uma parte do universo que conhece: é o microuniverso que ela inicialmente explora, para mais tarde expandir seu raio de ação.”*

*Luise Weiss  
Brinquedos & Engenhocas: atividades lúdicas  
com sucata*





*Caixa grande transforma-se em brinquedo educativo com alguns recortes, fita ou tinta colorida.*



*Com cortes estratégicos, surge uma casinha.*

*“ ‘O mundo é a minha imaginação’. Possuo tanto melhor o mundo quanto mais hábil for em miniaturizá-lo. Mas, fazendo isso, é preciso compreender que na miniatura os valores se condensam e se enriquecem. Não basta uma dialética platônica do grande e do pequeno para conhecer as virtudes dinâmicas da miniatura. É preciso ultrapassar a lógica para viver o que há de grande no pequeno.”*

*Gaston Bachelar  
A poética do espaço*

**CARIMBOS** | muitos objetos podem ser usados como carimbos para estampar papéis e tecidos. Para cada superfície, o que difere é a tinta a ser utilizada.

*Objetos variados podem tornar-se carimbos improvisados: peças de brinquedos, ossos, pés de borracha, rolhas, e até mesmo um taco envolto com barbante.*

*No exemplo ao lado, foi feita uma impressão sobre tecido.*

*Espalhando bem a tinta com rolinho de espuma, sem excessos, rolamos o rolinho sem pressionar sobre o carimbo de barbante.*

*Com o tecido esticado sobre uma folha de E.V.A., é só carimbar, realizando uma composição.*

*As estampas criadas podem ser aplicadas em camisetas e outras peças decorativas e de vestuário.*

*Papeis também podem ser estampados com tinta apropriada.*



*Os povos indígenas brasileiros utilizam carimbos feitos de madeira e outros vegetais para estampar grafismos em objetos, tecidos e até mesmo sobre a pele, produzindo pinturas corporais para situações diversas segundo a tradição de cada povo.*

## **JOGOS** | com materiais simples, podemos elaborar jogos tradicionais



*O jogo de damas reaproveita tampinhas de garrafa. Com um tabuleiro de tecido, pode ser guardado dentro de um pequeno saco de pano.*

*O tabuleiro de tecido pode ser facilmente estampado com um toco de madeira quadrado usado como carimbo com tinta para tecido, como mostrado anteriormente.*



*O colorido jogo da velha com tampinhas de garrafas pet só precisa de um tabuleiro desenhado sobre uma base mais rígida.*



*O dominó com caixinhas de fósforo pode ser produzido de inúmeras formas: com pintura, colagem e até mesmo impressão digital.*



## **OUTRAS IDEIAS** | não há limites para a criatividade: muitos materiais têm potencial para se transformar em brinquedos e jogos.

*Bonecos variados executados com uma mistura de materiais. Nunca um fica igual ao outro.*



*Bonecos de papelão onde as pernas são os dedos. Ideia simples e rápida com diversão garantida.*



*Castelos e torres de tubos de papel podem até se transformar em porta lápis.*



*Locomotiva construída com diversos materiais reaproveitados.*



*Naves espaciais de frascos de shampoo, com detalhes em tampinhas.*



*Cidade desenhada sobre papel é o cenário para inúmeras brincadeiras com outros brinquedos.*



*Pequenas criaturas de rolinhos de papel: uma divertida forma de explorar a criatividade.*

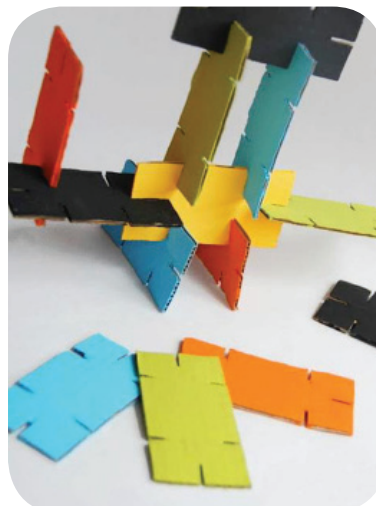




O site [www.fazeco.com.br](http://www.fazeco.com.br) ensina passo-a-passo a fazer uma bela casinha de bonecas reaproveitando caixas longa vida. Cerca de 700 caixas são retiradas do meio ambiente para produzir um brinquedo duradouro.



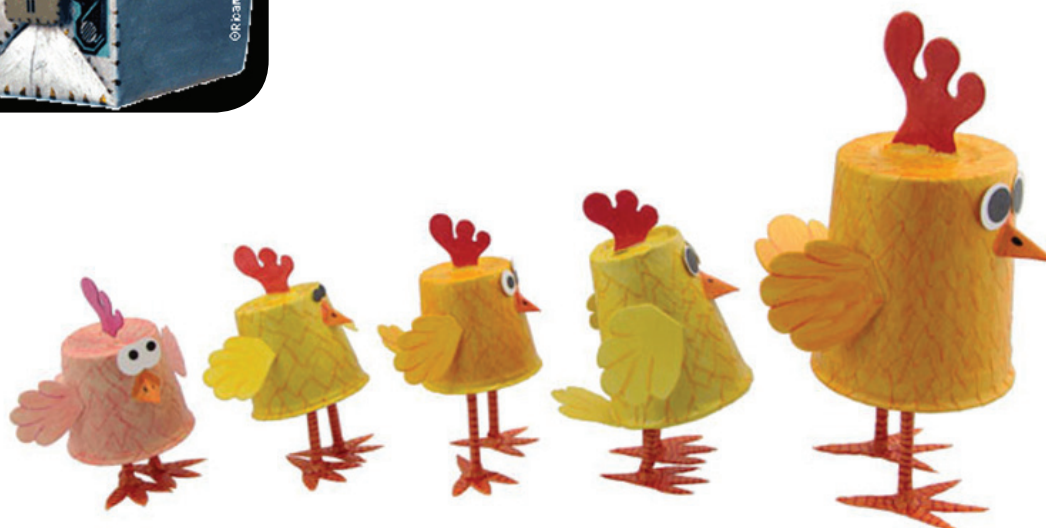
Garrafas pet viram jatos para dar asas à imaginação: basta pintá-las com tinta metálica em spray e colar tecidos representando o fogo.



Boneco construído com caixa longa vida dividida ao meio. Pode ser utilizado em representações teatrais, pois sua boca é manipulável.

Papelão microndulado de caixas se transformam em coloridas peças de montar.

Família de pintinhos reaproveitando copos descartáveis.

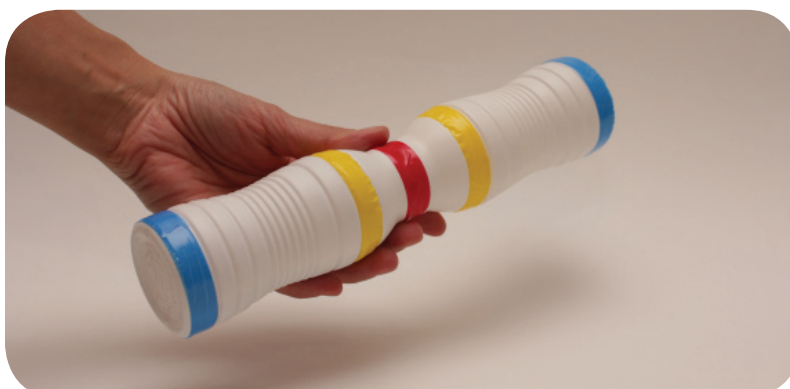


**CHOCALHOS** | nome genérico para vários instrumentos musicais que consistem num recipiente oco que contém pequenos objetos no seu interior. Entre os instrumentos que se podem considerar como chocalhos, temos as maracas, o ganzá, o caxixi, etc. (<http://pt.wikipedia.org/wiki/Chocalho>) Instrumentos fáceis de construir, os chocalhos conseguem adquirir uma variedade incrível de sons conforme o material utilizado na sua estrutura e para preenchê-lo.

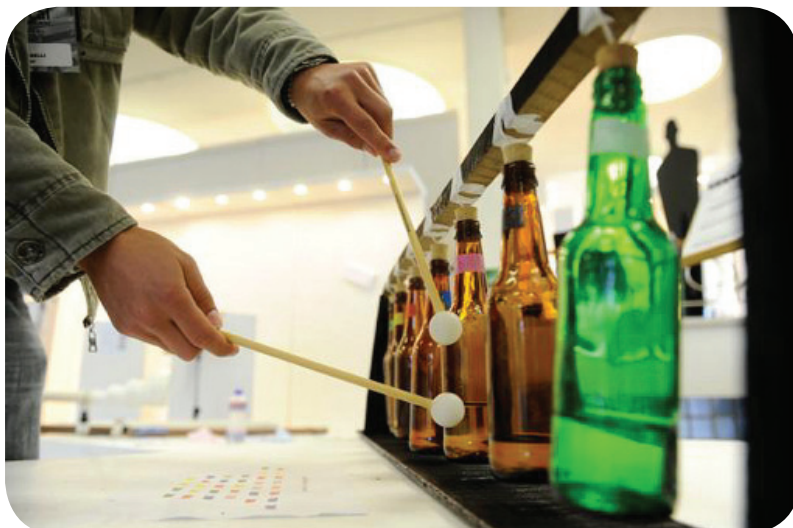
*Com duas embalagens de iogurte ou quaisquer outras embalagens, podemos construir um chocalho.*

*Podemos escolher entre milhares de opções os elementos granulados que serão colocados em seu interior para dar a sonoridade. A quantidade de grãos também é uma variante.*

*Nesse caso, foram usadas lentilhas e o chocalho foi fechado com fitas adesivas coloridas.*



**PERCUSSÃO** | instrumentos de percussão são um amplo campo de experimentações com materiais alternativos: qualquer matéria, se percutida, emite algum som. Portanto, basta buscar a sonoridade desejada pesquisando os materiais.



*É possível criar uma diversidade de instrumentos musicais alternativos, como a marimba de garrafas com água.*



*Tambores simples de lata e de barris plásticos possuem sons peculiares que podem perfeitamente ser introduzidos numa bateria.*

*A baiana Dona Edith do Prato ficou conhecida dessa forma por usar prato de porcelana e faca como instrumento de percussão no samba de roda.*

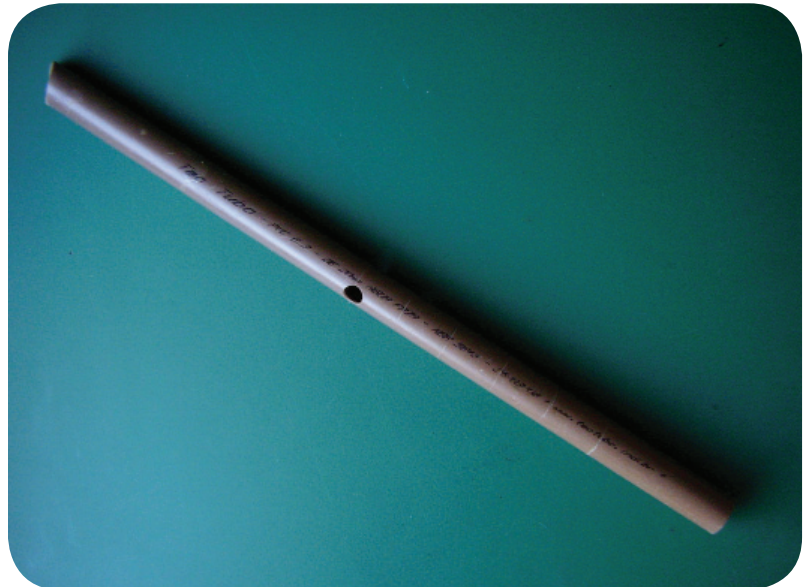


*Mariene de Castro e outros músicos também adotam a percussão no prato.*

**SOPRO** | instrumentos de sopro podem ser construídos com materiais simples, como caniços de bambu, PVC, e de outras formas mais elaboradas, com madeira e metal. O simples ato de soprar a boca de uma garrafa de vidro pode produzir som.

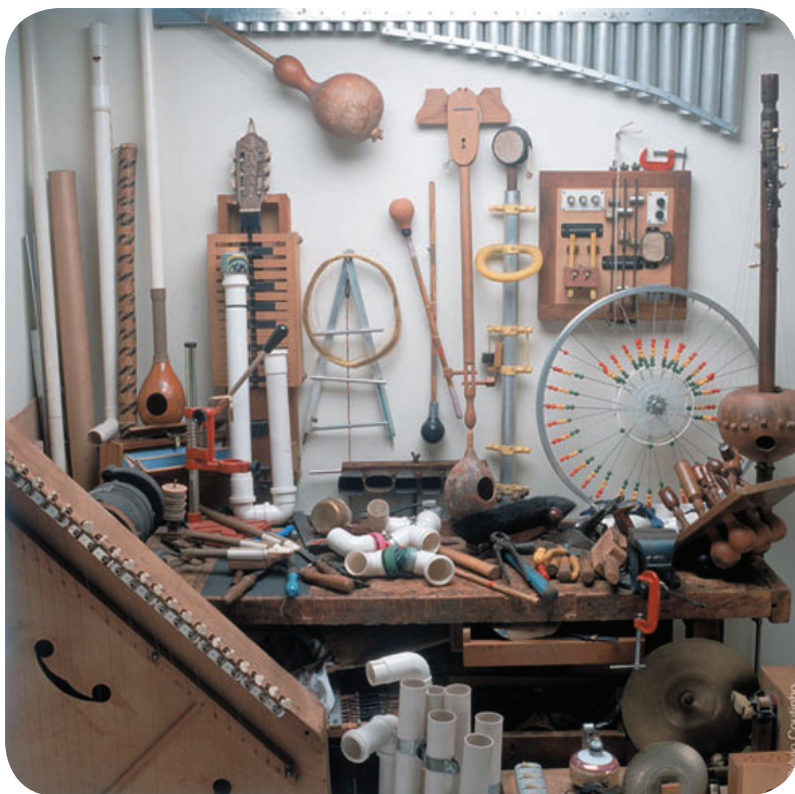
*Esta é a flauta produzida artesanalmente por Mestre Gobira, de Canudos, Bahia.*

*De tubo de PVC, a flauta possui em seu corpo seis orifícios na frente e mais um atrás.*



*No bocal, o pequeno toco de madeira encaixado antes do orifício em formato geométrico, deixa uma pequena fresta para o ar passar.*





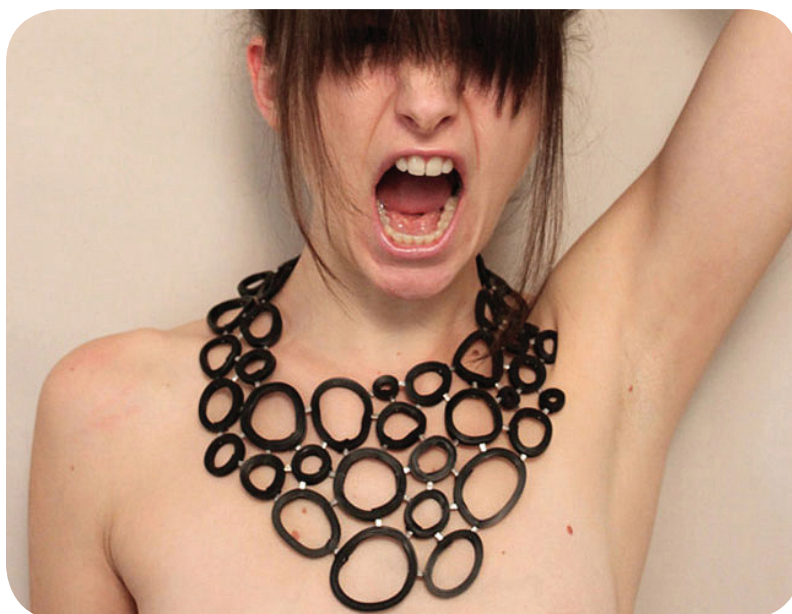
*Os músicos do grupo instrumental mineiro Uakti fabricam instrumentos personalizados com materiais alternativos, oferecendo dessa forma uma sonoridade única aos espectadores.*



*O multi-instrumentista alagoano Hermeto Pascoal é capaz de fazer música com os mais improváveis objetos. Sua primeira realização, ainda criança, foi construir um violãozinho de lata de goiabada. Sua inventividade o consagra como um dos mais importantes músicos da atualidade. Na foto acima, aparece tocando uma chaleira.*

## ACESSÓRIOS

**COLARES** | lacres de lata de alumínio, borracha de pneu cortada em fatias, contas produzidas com recorte de plástico de embalagens diversas, retalhos de fitas e tecidos, páginas de revistas enroladas, enfim, uma infinidade de materiais podem ser reutilizados para fazer um colar.



**ECHARPE** | reaproveitando aquela camiseta velha de malha, é possível fazer um acessório bem moderno e charmoso.



*Com uma tesoura afiada, retire a parte de cima da camiseta.*

*Recorte em tiras verticais metade ou um terço do que restou, conforme a preferência.*

*Solte as pontas e... sua echarpe está pronta para ser usada.*

**PULSEIRA** | com círculos de garrafa pet, é possível fazer belas pulseiras forradas.



*Corte a garrafa pet em tiras circulares. O tecido também deverá ser cortado em tiras. Passe a cola bem esticada.*

*Enrole as tiras de tecido com cuidado, aderindo bem o tecido ao plástico.*

*Faça o acabamento por dentro, colando bem a ponta do tecido.*



**MÓVEIS** | utilizando materiais alternativos, é possível construir uma variedade incrível de móveis. Os materiais reaproveitados podem ser tão resistentes quanto os novos. Em alguns casos, a peça já está praticamente pronta, à espera de um acabamento.

*Móveis resistentes podem ser construídos com estrutura de garrafas pet. Podemos retirar quantidades significativas de garrafas pet do meio ambiente produzindo peças de decoração. Camas, sofás, pufes, pés de mesa, basta usar a imaginação. Devidamente forrados, não revelam o menor sinal do material do qual foram produzidos.*



*Uma lata de tinta pode se tornar um divertido banquinho. Com um pequeno tempo, a lata também pode virar mesinha. As inúmeras possibilidades que uma lata de tinta oferece pode instigar a criatividade: o mesmo tipo de lata foi utilizado como instrumento de percussão anteriormente.*



*“Proporcionar maior controle ambiental às pessoas, por meio da personalização, melhora os níveis de satisfação, bem-estar e favorece avaliações ambientais positivas. Ao projetar características particulares no espaço, o indivíduo define um território, regula as interações sociais e fortalece o sentido de pertencimento a um lugar.”*

*(Kuhnen; Felipe; Luft; Faria: 2009)*



*Caixotes de madeira podem se transformar numa infinidade de móveis úteis. Banquinhos, estantes, mesinhas, etc. Sem necessidade de muita elaboração, podem ser apenas lixados e encerados, evidenciando a cor natural da madeira, ou pintados.*



*Os paletes, muitas vezes abandonados em terrenos baldios, podem dar origem a móveis belos e criativos. Com pouco tratamento, podem se transformar em estantes, mesas, camas, bancos e sofás.*



*Assim como os caixotes e paletes, carretéis de fios também necessitam de poucas modificações para serem reaproveitados. Os pequenos podem virar banquinhos e os maiores, mesas. Há quem cubra o tampo com mosaico. Neste caso, recebeu apenas uma pintura.*

A estante/aparador feita de tubos de papelão tem estrutura simples, baseada no corte dos canos: as diferentes alturas determinam o lugar das prateleiras. O móvel pode ter variantes, como prateleiras de diversos materiais e os tubos de papelão podem ser substituídos por canos de PVC.



**OBJETOS** | uma variedade incrível de objetos utilitários e decorativos podem ser criados a partir de materiais reaproveitados.

Potes de vidro e garrafas oferecem boas oportunidades de reaproveitamento.

Como potes, continuam sendo úteis: uma bonita pintura na tampa deixa esse recipientes prontos para armazenar miudezas com muito charme e praticidade, já que podemos visualizar o conteúdo.



De ponta cabeça, ideia simples, podem virar criativos porta retratos.

Com uma instalação elétrica, podem se tornar belas luminárias.



O vidro leva 1 milhão de anos para se decompor.



*Latas de leite e outras podem ser reutilizadas de diversas maneiras.*

*Forradas, pintadas ou ao natural, tornam-se floreiras, porta-trecos, porta lápis e potes.*



*Os metais demoram mais de 100 anos para se decompor.*

*Potes de sorvete podem ser reutilizados de diversas maneiras.*

*Resistentes, funcionam bem como caixas organizadoras de miudezas.*

*Podem ser usadas ao natural (quando colocadas lado a lado, promovem um efeito visual limpo e equilibrado) ou decoradas de inúmeras maneiras, dependendo apenas da criatividade de cada um.*



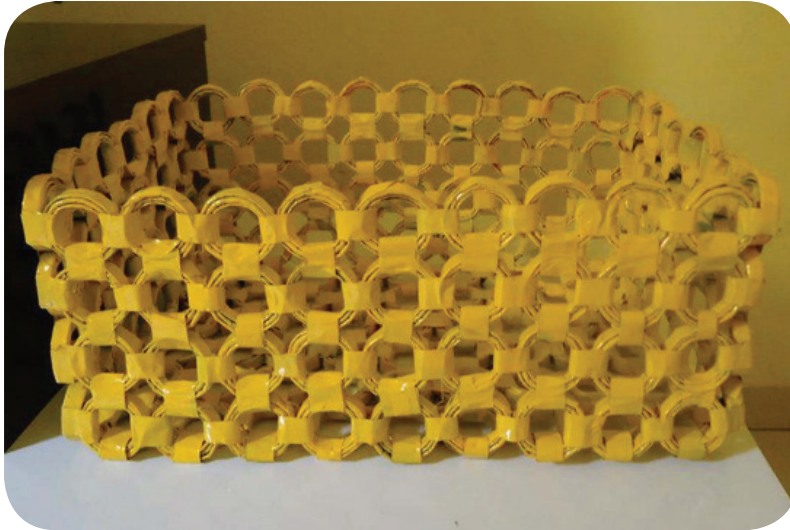
*Os pneus, grandes inimigos da natureza, podem ser reaproveitados de forma inteligente como floreiras, puffes, mesinhas e outros.*



*O plástico demora mais de 100 anos para se decompor.*

*Quanto à borracha, não se sabe ao certo: seu tempo de decomposição ainda não foi determinado.*





*Com tiras feitas de papel aproveitado de revistas, pode-se construir uma bela cesta organizadora.*

*Para os anéis saírem todos iguais, pode-se recorrer a um cabo de vassoura.*

*Os anéis de papel são fixados com cola para depois serem unidos por outras tiras de papel.*



*Dessa forma, as laterais e fundo da cesta vão se formando.*

*Depois, é só juntar as partes, unindo bem o fundo às laterais*

*O papel demora de 3 a 6 meses para se decompor.*



### ***Ilha das Flores***

*O surpreendente documentário de Jorge Furtado produzido em 1989 faz uma denúncia através da trajetória de um tomate, desde a plantação até ser descartado.*

*Gaveteiros para organizar as miudezas podem ser criados com caixas de papelão microndulado. O ideal é trabalhar com caixas do mesmo tamanho.*



*As gavetas recebem forro de papel estampado, ou plástico adesivo (Contact), ou tecido, bem colado à superfície.*



*A partir da medida das gavetas, uma estrutura com prateleiras coladas deve ser construída. As fitas adesivas ajudam a segurar as prateleiras enquanto a cola não seca.*



*Depois, basta forrar a estrutura e colocar as gavetas.*

*Mini gaveteiros também podem ser confeccionados com caixas de fósforo.*



*Para a limpeza da casa, uma dica bem prática, reaproveitando galões que encontramos jogados por aí: pazinha útil e simpática.*



**NUNO RAMOS** | artista paulistano nascido em 1960, Nuno Ramos se apropria de materiais ordinários para justapor e acumular em telas monumentais, onde tudo parece estar a ponto de despencar. Este frágil equilíbrio dos elementos nos leva a refletir sobre o mundo contemporâneo.







**FARNESE DE ANDRADE** | artista mineiro nascido em 1926, Farnese coletava objetos antigos descartados e desgastados como corpos e cabeças de bonecas, ex-votos, caixas, oratórios e outras peças de madeira, para construir suas obras. O resultado dessas assemblagens (acumulo de materiais e objetos diferentes, produzindo novo significado por meio da nova configuração) são objetos que ainda recebiam fotos de família antigas e cobertura de resina em pontos estratégicos.



**KURT SCHWITTERS** | artista alemão nascido em Hannover em 1887, Schwitters utilizava papéis e objetos coletados nas ruas e coletores de lixo para compor suas obras. Pioneiro em utilizar despojos na confecção de obras de arte, Schwitters valorizava a forma, a composição, e as palavras contidas em papéis e embalagens adquiriam valor de imagem.



*“No processo de criação artística, reciclar ou dar novos significados a esses materiais não só proporciona uma nova dimensão social, individual e pessoal, como também leva os indivíduos a transformarem seus hábitos e atitudes em relação à natureza.”*

*Maria Helena Sponton*

**ANDY GOLDSWORTHY** | artista britânico nascido em 1956, realiza obras de arte com despojos da própria natureza. Utiliza a matéria disponível no momento para elaborar suas composições abstratas e, muitas vezes, geométricas, de acordo com a natureza local e a estação do ano. As obras são efêmeras, pois são construídas para uma determinada localidade que, em geral, é um espaço a céu aberto. Andy Goldsworthy produz o que chamamos de Arte Ambiente.



**FRANS KRAJCBERG** | artista e ambientalista polonês naturalizado brasileiro, nasceu em 1921 e atualmente vive em Nova Viçosa, sul da Bahia. Seu trabalho denuncia a devastação das florestas e as queimadas. Os materiais utilizados em suas esculturas, muitas vezes monumentais, são raízes e troncos calcinados durante as queimadas.



*“No trabalho de arte ligado à educação ambiental, podem-se utilizar diferentes técnicas e materiais, além de possibilitar a elaboração de tintas e suportes extraídos da natureza.”*

*Maria Helena Sponton*

### QUAL É O PENTE QUE TE PENTEIA?

*Os objetos que usamos e que nos rodeiam não apareceram por acaso. O sentido de cada um existir vai muito além de sua simples função prática – é por essas e outras que somos atraídos por milhares de coisas o tempo todo*

Por Mariana Sgarioni

“As coisas estão no mundo, só que eu preciso aprender”, bem lembra Paulinho da Viola na canção **Coisas do Mundo, Minha Nega**. E quantas coisas estão no mundo, você já reparou? É só dar uma olhadinha agora, ao seu redor. Independentemente do lugar, você deve estar perto (ou dentro) de alguma construção. Deve haver mobílias e infinitos objetos que certamente passam despercebidos ao seu olhar diário – como o suporte de lápis em cima da mesa ou o pegador de panelas na cozinha. Pois bem. Procure reparar com calma nos detalhes dos objetos: por exemplo, a maneira como a embalagem de balas foi pensada para que você se sirva com apenas uma das mãos, ou o formato do telefone que cabe direitinho no seu ouvido. Tudo isso foi minimamente elaborado por uma equipe de profissionais que vêm ganhando cada vez mais destaque: os designers. São eles, com seu trabalho minucioso, que fazem sua vida mais prática e bonita.

Na verdade, o design surgiu para colocar um pouco mais de beleza na vida da gente. Isso partindo de dois pressupostos: o primeiro é que, não tem jeito, precisamos de muitas coisas ao nosso redor. Ninguém consegue viver no nada, no vazio. “Vivemos em ambientes repletos de objetos que definem a relação que temos com o mundo. A forma como a cadeira do chefe é posicionada, por exemplo, determina a relação que ele mantém com sua equipe: muitas vezes ela é maior, mais confortável e fica com o assento ligeiramente mais alto que os demais. Pronto, a relação hierárquica está estabelecida sem que uma palavra seja pronunciada”, afirma Chico Homem de Melo, professor de programação visual da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo (FAU/USP). Além disso, os objetos são uma forma de interagirmos com o mundo – quando você vai comprar um sofá, certamente pensa também nos amigos que vão se sentar nele, e não só em si mesmo, certo?

O segundo pressuposto é que costumamos escolher

nossas coisas muito mais com a emoção do que com a razão, o que quer dizer que gostamos do que é mais bonito. Por mais útil que seja, se o aspirador de pó for horrível você não vai querer limpar sua casa com ele. De acordo com o psicólogo americano Donald A. Norman, professor da Universidade Northwestern, em Illinois, e autor do livro **Emotional design – why we love (or hate) everydaythings** (Design emocional – por que adoramos [ou odiamos] os objetos do dia-a-dia), a explicação é simples: quando deparamos com algo que julgamos atraente, isso nos causa uma sensação de bem-estar. Essa emoção positiva imediatamente é lida por nosso cérebro como a vinda de uma coisa boa. “É por isso que escolhemos sempre aquilo que nos parece mais bonito, e não coisas que são apenas uma utilidade pura e simples. Até porque as coisas bonitas, por causarem uma boa sensação, também nos dão a impressão de funcionarem melhor”, diz Norman. “O funcionalismo não explica o mundo. Não dá para pensar que cadeira só serve para sentar ou texto só serve para ler”, completa Homem de Melo.

Confesse: você não tem a impressão que seu lindo iPod toca muito melhor do que seu aparelho de som? O próprio Steve Jobs, presidente executivo da Apple, costuma dizer que o design é “a alma das criações humanas” – não por acaso, a marca da maçã mordida se consolidou no mercado com produtos esteticamente irresistíveis e disputados a tapa. Literalmente. Em julho do ano passado, quando a Apple anunciou o lançamento do iPhone, uma multidão se acotovelava em frente à loja, em Nova York, antes mesmo de sua abertura. Até a polícia teve de intervir. O primeiro sortudo gabava-se de ter conseguido o seu iPhone em exatos sete minutos depois.

### **A lei do mais belo**

O design, então, é o trabalho de fazer coisas bonitas? Não é bem assim. Para começar, não existe um consenso entre os próprios designers sobre a definição de sua atividade. O dicionário Aurélio, já aportuguesando a palavra, define o design como “concepção de um projeto ou modelo”. O negócio é que esse projeto ou modelo, em tese, não poderia ser apenas bonito e não servir para rigorosamente nada. Ele deve ser belo, funcional e mais:



deve carregar um significado dentro de si, passar uma mensagem. Esse significado é o que diferencia o design atual daquele que foi feito até algumas décadas atrás.

Tudo começou na Alemanha da década de 1920, com a escola Bauhaus. Fundada pelo alemão Walter Gropius, a Bauhaus reunia arquitetura, artes plásticas, escultura e desenho, e foi criada devido à necessidade de fabricar objetos em quantidade industrial. Sob a influência do modernismo da época, tudo era desenhado geometricamente, com poucas cores, e a forma deveria servir à função. Ou seja, a beleza do objeto deveria ser útil para alguma coisa. E ponto final. Tudo o que fosse ornamento sem sentido prático deveria ser cortado. Após a Segunda Guerra, a escola Hochschule für Gestaltung, criada na cidade de Ulm, Alemanha, adaptou a filosofia da Bauhaus às exigências da indústria atual. Só que, logo, surgiram outras preocupações: seria mesmo possível viver num mundo tão objetivo assim, desprovido de qualquer significado?

A resposta é não. Foi então que chegamos à definição mais próxima do design que é feito hoje em dia: projetar o mundo dos objetos levando em conta seus valores culturais, estéticos e funcionais. Esses valores podem se cruzar, ou andar separadamente - com certeza você já deparou com um espremedor de frutas lindo, que parece um disco voador, mas que vaza todo o suco. Ou ainda um relógio impossível de se ver as horas rapidamente. Nesses casos, é o significado falando mais alto. Esse significado muitas vezes é construído à revelia do designer. Por exemplo: aquele criado-mudo onde sua avó guardava os livros para ler aos netos antes de dormirem tem uma beleza especial só para você. "Quanto mais velhos ficamos, menos neutros ficam os objetos à nossa volta. A gente mede a maturidade de uma pessoa com base na história das suas coisas", diz Vera Damazio, autora da tese Artefatos de Memória da Vida Cotidiana - Um Olhar sobre as Coisas que Fazem Bem Lembrar, defendida na Universidade Estadual do Rio de Janeiro (UERJ).

### **Onde está o design**

Então quer dizer que o design está em tudo? Sim, absolutamente tudo. João de Souza Leite, professor da Escola Superior de Desenho Industrial (Esdi) e da Ponti-



fícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC/ RJ), define o design da seguinte maneira: "Considero design o ato de projetar e tudo aquilo que for objeto de um projeto". Dessa maneira, ele pode estar em qualquer lugar. Começando por seu corte de cabelo (hair design), pelo formato da sua sobrancelha esculpida por profissionais intitulados "designers de sobrancelhas", e até mesmo pelo verdinho-claro apetitoso da alface do sanduíche do McDonald's, denominado pelos americanos de "food design".

Só que nada vai adiantar você inventar um design que não tenha identidade própria - nesse caso, sua invenção dará com os burros n'água. É preciso que o design salte aos nossos olhos, chame a atenção, e que se diferencie dos demais. É o caso, por exemplo, da inconfundível garrafinha de Coca-Cola, aquela mais gordinha. Ela apareceu em 1915, quando todas as garrafas de refrigerante eram rigorosamente iguais. Seu **desenho ergonômico** e sedutor ganhou pela diferença e virou marca registrada. O mesmo aconteceu com o frasco do perfume Chanel nº 5, um ícone no mundo da perfumaria - suas linhas retas romperam um universo de frascos curvilíneos, característicos das formas femininas. "O ser humano anseia por individuação. Ninguém quer ser massa. Todo mundo quer garantir sua identidade pessoal, sua marca, sua diferença. E assim acontece também com os produtos que escolhemos ter em casa", diz Souza Leite.

Num mundo em que aparece uma coisa diferente a cada fração de segundo, o futuro dos designers, nesse caso, pode estar em xeque. Como criar algo diferente o tempo todo? A saída, segundo Vera Damazio, é a criação de coisas que favoreçam a aproximação entre as pessoas. "O design tem de favorecer as relações sociais, proporcionar momentos com os outros, cuidar da sociabilidade. Só assim ele ficará gravado na memória", diz. É um desafio e tanto, sem dúvida. Como inventar objetos que provoquem relacionamentos? Uma boa idéia, para começo de conversa, seriam guarda-chuvas grandes, prontos a oferecer uma carona em dia de tempestade. Como diz Paulinho da Viola: "coisas do mundo, minha nega".



*Desenho ergonômico elaborado para adaptar-se ao corpo humano.*





### A ESTÉTICA DO ACESSO

*Práticas sustentáveis e associativismo criam um ambiente mais democrático para o design*

Por Alex Sander Alcântara



Quando ainda estudava design industrial, as idéias fervilhavam na cabeça do jovem Daniel Beato. Tirou do papel uma que, à época, não foi levada muito a sério. A cadeira de pneus que construiu não despertou o mínimo interesse, crítica ou elogio do professor que avaliou a engenhoca. Não convencido, Beato persistiu no intento. Passou a peregrinar pelas ruas e borracharias de São Paulo à procura de pneus reutilizáveis que se transformariam em cadeiras, espreguiçadeiras, mesas, floreiras, criados-mudos. "Me transformei num borracheiro moderno." Desde 2003, Daniel Beato é um dos coordenadores do projeto Arte em Pneus Associação Artesanal ([arteempneus.com.br](http://arteempneus.com.br)), que se tornou oficialmente uma ONG em 2006.

O projeto redefine o conceito de que o pneu é apenas um resíduo sólido. Pelos traçados que faz com a borracha, Daniel e sua equipe transformaram o pneu, um inimigo natural quando descartado no ambiente, num produto artístico, lúdico e, principalmente, acessível. Mas há uma diferença, segundo ele, no método que utiliza: "Com a reciclagem, reprocessa-se material, gasta-se energia, gera-se gás carbônico. No reaproveitamento, economiza-se energia, não se deixa resíduo na natureza e a comunidade é inserida socialmente".

Pneu que vira mobiliário é apenas uma entre as várias iniciativas espalhadas pelo Brasil e pelo mundo que reforçam a idéia de que o design é algo possível, sustentável e próximo da realidade das pessoas. Segundo artigo publicado na revista do Ontario College of Art & Design ([www.ocad.ca](http://www.ocad.ca)), do Canadá, 95% dos designers em todo o mundo desenvolvem produtos e serviços que atingem apenas 10% da população mais rica. Na contramão dessa tendência, surgem projetos que estimulam o design para os 90% excluídos.

Para a curadora e professora de história do design Adélia Borges, o design que ganha os holofotes da mídia é o que traz mais experimentações de linguagens e ocupa lugar em museus. Ela compara o design com a

moda: "O que aparece nos desfiles da Fashion Week são roupas exclusivas, que não são feitas muitas vezes para vender. É difícil a mídia se preocupar com a coleção da C&A, das Pernambucanas ou da Marisa". Apesar disso, Adélia acredita que o design está se tornando cada vez mais democrático em todos os países, não por bondade dos empresários, mas porque o mercado competitivo e os consumidores exigem isso. "O design surge como um elemento de desempate", afirma.

Não é o que pensa o designer Flávio Barão Di Sar- no, um dos sócios da Nódesign, empresa paulistana que desenvolve móveis, luminárias, utensílios domésticos e cosméticos desde 2001. Ainda estamos, acredita ele, muito longe do ideal em relação ao acesso. "Ainda não se percebeu que muitas vezes a classe baixa consome produtos de má qualidade por falta de opção. E não por falta de gosto." Outro ponto que o designer destaca é que existe uma limitação de materiais quando se trabalha com um produto popular. Mas ressalva: "Hoje, com o avanço tecnológico, isso não quer dizer poucas possibilidades. E muito menos má qualidade".

Uma das figuras mais marcantes do design brasileiro, o francês Michel Arnoult, morto aos 81 anos em 2005, defendia que o design tinha de ser vendido em lojas populares, como as Casas Bahia. Em sua busca pela "democratização do design" acima de qualquer vaidade criativa, foi o pioneiro no uso de matérias-primas como o eucalipto, de baixo custo e que favorece o desenvolvimento sustentável. "Não me interessa essa busca pela novidade" costumava dizer. Deixou, pouco antes de morrer, a Poltrona Pelicano, feita com eucalipto, leve, elegante, fácil de montar e desmontar: "Como o bico da ave é grande o suficiente para levar seus filhotes, pensei que seria confortável sentar dentro dele", explicou Arnoult em 2003, quando obteve o primeiro lugar na 17ª edição do Prêmio do Museu da Casa Brasileira (MCB), na categoria Móveis.

Outra grande defensora do design possível foi a arquiteta e designer italiana radicada no Brasil Lina Bo Bardi. Ela defendia que nossa indústria de objetos deveria ser pautada nas referências culturais brasileiras, tanto no artesanato como na linguagem.

A ascensão do consumo das classes C e D no país demonstra uma tendência que aos poucos está sendo





percebida. "O design passa a ser o diferencial para essa fatia de mercado, em que inovação e tecnologia são pré-requisitos", reflete Barão. É isso que faz com que um simples ferro de passar ou mesmo um par de sandálias de borracha tragam em si um estilo, além da funcionalidade.

Barão já perdeu a conta dos inúmeros projetos nessa linha que a Nódesign desenvolveu, mas cita o Homem Elástico como exemplo. É um objeto esguio que aproveita a parede como um espaço funcional. Serve para colocar no banheiro, com escova de dentes e xampu, na cozinha ou no quarto. "De baixíssimo custo, usa pouca matéria-prima, resolve o máximo de funcionalidade possível, é lúdico e divertido", explica. Daqui a alguns meses, o Homem Elástico será vendido a um preço estimado em R\$ 10,00.

### **Comunidades criativas**

O design pode ser uma importante ferramenta de transformação social, acredita a designer Paula Dib. "Existe muito mais design num produto que cumpra uma função, que venha a suprir uma necessidade, do que num produto simplesmente estético. É uma forma de olhar." Recentemente, ela desenvolveu um trabalho de resgate com a tribo indígena fulni-ó, no interior de Pernambuco. "Aplicamos técnicas de pigmentação naturais, trazendo de volta as sementes que eles sempre utilizaram." Paula diz que, numa segunda etapa, a tribo desenvolverá alguns produtos. "Mas assegurando-se de que os elementos tradicionais continuem fortes." Já a designer de móveis Etel Carmona, que há 20 anos trabalha com mobiliário, aplica o conceito de responsabilidade socioambiental em seus projetos. Ela desenvolve oficinas em Xapuri, no Acre, e Valinhos, no interior de São Paulo. "Em Xapuri, as comunidades são envolvidas. Lá conseguimos a primeira floresta comunitária certificada do país."

O trabalho dos designers em comunidades pode abrir perspectivas de renda e de futuro. A intenção dessas iniciativas, segundo Paula, é fazer um resgate social e cultural, porque elas acabam mudando os padrões de comportamento, principalmente em cidades mais isoladas, onde as oportunidades demoram a chegar. "É sempre uma postura de troca. Não é uma intervenção de

cima pra baixo." Segundo ela, os ganhos, subjetivos, são difíceis de mensurar: "Muita gente resolve voltar para a escola, é um pouco o acordar para o potencial que está ali adormecido".

A designer Fernanda Martins concorda com a idéia de que o principal papel do design é colaborar para as mudanças no planeta. Ela acredita que existem inúmeros campos de atuação para um design mais democrático. "O design que cria peças para o consumo do que não é necessário, gerando desejos, está próximo da publicidade", diz. E alerta: "Essa linha de atuação, ligada à geração de desejos, para gastar mais dinheiro com coisas de que não se precisa, é equivocada. O planeta não agüenta".

Em Belém, Pará, ela coordenou um grupo de vendedoras de ervas, da Associação Erveiras Ver o Peso, na criação de uma identidade, uma marca para os produtos que vendiam, como banhos de cheiro e remédios naturais. Nesse processo também se desenvolveu, segundo ela, um trabalho de autoestima, de melhoria da qualidade do produto e do serviço. "É um olhar muito moderno para a questão do design. O trabalho é visual, mas sempre se pensa o todo."

## Novas possibilidades

### *Projeto encurta a distância entre o design e as pessoas de baixa renda*

Do meio acadêmico têm saído projetos pioneiros como o Design Possível ([www.design-possivel.blogspot.com](http://www.design-possivel.blogspot.com)), iniciativa de professores e estudantes brasileiros e italianos surgida em 2004. Eles desenvolvem produtos de design comercialmente viáveis, pautados na preservação ambiental, na sustentabilidade de recursos e na geração de renda para comunidades. Em 2006, o Design Possível lançou o concurso Design para Todos, cujo objetivo foi estimular o desenvolvimento de produtos de até R\$10,00. "Eu brinco com os estudantes e alguns profissionais que se sentem um pouco *deusign*, que acreditam ter o poder de desenvolver qualquer coisa. Eles se esquecem de cooperar, e as soluções propostas não são as melhores por causa disso", afirma Ivo Pons, professor de design da Universidade Mackenzie, São Paulo, e um dos coordenadores do grupo.

O projeto Design Possível recebeu, em 2006, o Prêmio Planeta Casa com a Polt-Lona, poltrona feita com lona de banner reciclado. Trata-se do trabalho de conclusão de curso de duas estudantes, realizado simultaneamente na universidade de Firenze, na Itália, e no Mackenzie, que utilizaram material reciclado e tecido fabricado por uma ONG.



- ALCÂNTARA, Alex Sander. **A estética do acesso**. Revista Continuum. Itaú Cultural, São Paulo, n. 10, p. 5, mai. 2008.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- KROEGER, Michael (Org.). **Conversas com Paul Rand**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- PHILIPPI JR., Arlindo; PELICIONI, Maria Cecilia F. (Eds.) **Educação ambiental e sustentabilidade**. Barueri: Manole; São Paulo: USP, 2005.
- SGARIONI, Mariana. **Qual é o pente que te penteia?** Revista Continuum. Itaú Cultural, São Paulo, n. 10, p. 5, mai. 2008.
- STEVENSON, Robert L. **O médico e o monstro**. São Paulo: Martin Claret.
- WEISS, Luise. **Brinquedos e engenhocas: atividades lúdicas com sucata**. São Paulo: Scipione, 1997.

## SITES

<http://www.a-ponte.org.br/modulos/publicacoes/arquivos/cores.da.terra.pdf>  
*Receita de tinta natural preparada com terra, para pintar paredes.*

[www.itaucultural.org.br](http://www.itaucultural.org.br)  
*Enciclopédia de Artes Visuais voltada para a arte brasileira.*

<http://ericbarclay.blogspot.com.br/>  
*Blog do ilustrador americano Eric Barclay.*

<http://www.fazeco.com.br/projetos-de-produtos/entretenimento-e-brinquedos/casinha-de-boneca-para-criancas-com-caixas-de-leite-tetra-pak/casinha-para-criancas-feita-de-caixas-de-leite-tetra-pak.html>  
*Projeto da casinha de bonecas construída com caixas longa vida, com passo-a-passo.*

[http://lixoquevirarte.blogspot.com.br/2011\\_03\\_01\\_archive.html](http://lixoquevirarte.blogspot.com.br/2011_03_01_archive.html)  
*Várias ideias interessantes de objetos divertidos elaborados com materiais reaproveitados.*

<http://orientarpedagogos.blogspot.com.br/2011/10/confecoes-de-instrumentos-musicais.html>  
*Instrumentos musicais feitos de materiais reutilizados, passo-a-passo.*

[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-71822010000300014&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-71822010000300014&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt)  
*Artigo sobre a influência do ambiente na saúde mental do ser humano.*

[www.uakti.com.br](http://www.uakti.com.br)  
*Site oficial do grupo mineiro Uakti.*

## *AGRADECIMENTOS*

**JONE PARASCHIN JUNIOR** | pelas fotos de passo-a-passo, pela paciência em instalar e ensinar a trabalhar com o programa InDesign e pelos biscoitos no final do dia.

**PEDRO PEDRADA** | pelo desenho do boneco do tubo de desodorante.

**VERA BARROS** | pela inspiração.

**LEVINA BORGES** | pelas fotografias do passo-a-passo da cesta de anéis de papel e gaveteiro.

**LUIS SALVATORE** | pela oportunidade de poder realizar este trabalho.

## *CONTATOS*

**CAROLINA LOPES** |  
educare.carolina@gmail.com  
0 55 11 99951-1845 | 3105-8065

**INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO** |  
Av. Jorge João Saad, 241 | 1o andar  
São Paulo | SP | 05618-000  
0 55 11 3791-0015





**INSTITUTO BRASIL SOLIDÁRIO**

Av. Jorge João Saad, 241 | 1o andar

São Paulo | SP | 05618-000

0 55 11 3791-0015 | 3791-0016