

Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Is Gambiarra also Design? A Systemic Approach to Academic Design and the Vernacular

Mariana Moreira Carvalho¹

Amalia Kusiak Martinez²

Otto Guerra Netto³

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo⁴

Milton Luiz Horn Vieira⁵

Resumo

O Design acadêmico é compreendido como aquele estudado em universidades, e envolve os pilares de ensino, pesquisa e extensão, já o Design vernacular, neste trabalho também encontrado como gambiarra, engloba a elaboração do Design por meio do conhecimento cultural adquirido nas vivências da população. Desta forma, por meio de uma visão holística, ou seja, uma abordagem sistêmica incluindo os termos Design acadêmico e Design vernacular, os quais são apontados como opostos, pretende-se identificar as principais congruências entre eles. A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, na qual foram analisadas 16 publicações. E como resultado foi possível compreender que o Design acadêmico e o Design vernacular estão intrinsecamente conectados, principalmente por meio das áreas de inovação social e sustentabilidade.

Palavras-chave: design vernacular; design acadêmico; gambiarra; abordagem sistêmica.

Abstract

Academic Design is understood as that studied in universities, and involves the pillars of teaching, research and extension, while vernacular Design, in this work also found as gambiarra, elaboration through the cultural knowledge acquired in the experiences of the population. Thus, through a holistic view, that is, a systemic approach including the terms academic design and vernacular design, which are pointed out as opposites, it is intended to identify the main congruences between them. The methodology used was the bibliographical research, in which 16 publications were analyzed. And as a result it was possible to understand that academic design and vernacular design are intrinsically connected, mainly through the areas of social innovation and sustainability.

Keywords: vernacular design; academic design; gambiarra; systemic approach.

1

É doutoranda em Design na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). É mestrada em Design de Vestuário e Moda (2021) pela Universidade Estadual de Santa Catarina (UDESC). Graduada em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN, 2016). Atualmente, é pesquisadora do Programa de Excelência Acadêmica (Proex) da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4716148298606671>

2

É doutoranda em Design na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). É mestrada em Design (2021) pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). É graduada em Moda (2016) pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Atualmente, é pesquisadora do Programa de Excelência Acadêmica (Proex) da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9683190355812738>

3

É mestrando em Design na Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). É graduado em Multimídia Digital pela Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL, 2013). Diretor da Otto Desenhos Animados, produtora criada em 1978, considerada uma das principais empresas na área de produção de conteúdo de animação no Brasil. Em 2020 foi nomeado membro da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas de Hollywood. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4348708790483250>

4

É doutor em Engenharia de Produção (2000) pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). É mestre em Engenharia Civil (1995) pela UFSC. É graduado em Engenharia Sanitária (1988) pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Atualmente, é professor efetivo do quadro docente da UFSC, onde coordena o Núcleo de Abordagem Sistêmica do Design (NAS-Design). Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5673108770491112>

5

É doutor em Engenharia de Produção pela UFSC (1999) pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). É mestre em Engenharia Mecânica pela UFSC (1991). Graduação em Engenharia Mecânica pela UFSC (1984). Atualmente, é professor efetivo do quadro docente da UFSC, onde é líder do Grupo de pesquisa TECMIDIA. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0546958669177908>



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

1. Introdução

Com o passar dos anos, o Design tem sido reconhecido não apenas como um estudo isolado, mas como um estudo que engloba diversos outros assuntos ao transitar por diferentes áreas, tais como: o Design de interiores, o Design de moda, o Design gráfico, o Design de produto, o Design estratégico, entre outros. Conforme Cardoso (2008, p. 16), o termo Design refere-se a “uma atividade que gera projetos, no sentido objetivo de planos, esboços ou modelos”, e requer processos inspiracionais para que, da idealização, se possa resultar na materialização de projetos ou modelos, de artefatos ou sistemas, por exemplo. Portanto, o Design “é uma ideia, um projeto ou um plano para a solução de um problema determinado” (Lobach, 2001, p. 16).

Para além das especialidades mencionadas, diferentes termos podem ser utilizados para representar formas e meios de aplicação do Design, como o Design vernacular, o qual é comumente empregado para se referir ao conhecimento e às práticas cotidianas e culturais de diferentes grupos sociais. De acordo com Finizola (2010, p. 34), “o design com influência do vernacular é aquele que provém diretamente das tradições culturais de cada povo, que são passadas adiante, de geração em geração, de maneira informal”.

Neste íterim, os conhecimentos formais e informais se combinam, de modo que os profissionais formados no ambiente acadêmico possam aprender com os “não-designers” nas ruas, até mesmo sobre como resolver problemas, de maneiras inovadoras, e pensar estratégias sustentáveis, com base em seus três pilares: ambiental, sociocultural e econômico. Assim, os usos apropriados da vida cotidiana viram, também, uma forma de fazer Design.

Entende-se que o Design vernacular acabou por ampliar e popularizar o entendimento do Design, tornando-o mais acessível a todos, tendo em vista que o Design acadêmico se restringe a uma pequena parcela da população que tem acesso ao ensino superior, e exclui os leigos que, mesmo sem saber, se utilizam informalmente de soluções improvisadas para resolver tarefas do cotidiano - as chamadas “gambiarra”.



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

Desta maneira, este artigo tem como objetivo identificar as principais congruências entre Design vernacular e o Design acadêmico⁶. O Design acadêmico tem referência ao estudo do Design dentro da academia - que inclui, dentro de cursos de nível superior, diversas disciplinas, teorias e autores que pesquisam sobre o tema. Já o Design vernacular tem como origem o povo e seu modo de conseguir utilizar o Design por meio de ferramentas e saberes populares. Por meio de uma visão abrangente, ou seja, uma abordagem sistêmica envolvendo ambos os termos, justamente por serem considerados termos opostos, pretende-se apresentar as semelhanças entre eles.

Utilizou-se da pesquisa bibliográfica como método para este estudo. A base de dados do Google Acadêmico foi estipulada como local de busca das palavras-chave: Design, Design acadêmico, Design vernacular e gambiarra. Desta forma, chegou-se ao resultado de 83 publicações, das quais 16 foram estabelecidas para análise.

2. Referencial Teórico

De modo a compreender o Design de maneira abrangente, o qual implica um conjunto de ferramentas, técnicas e processos que, juntos, contribuem para a resolução de problemas (Bersen, 1995), seja dos mais simples aos mais complexos da vida e do mundo real, entende-se que o Design é “um amplo campo que envolve e para o qual convergem diferentes disciplinas. [...] Ele pode ser visto como uma atividade, como um processo ou entendido em termos dos seus resultados tangíveis [...] ou ainda como um fenômeno cultural” (Fontoura, 2002, p. 68).

Na língua portuguesa, o termo não possui tradução literal, então, geralmente, é empregado em sua forma apropriada da língua inglesa: Design. Todavia, nem sempre a clareza desta palavra é identificada pelos falantes do português, e podem ser encontradas traduções no sentido de “projeto” ou “desenho”, em conformidade com a etimologia latina de sua origem: “*designare*” (Cardoso, 2008). Em suma, pode-se dizer que sua função é cumprir o propósito de solucionar problemas: tornando ideias ou metas em um modelo concreto, palpável (Papanek, 2014; Burdek, 2007). Lobach (2001, p. 16) afirma que:

6

O presente artigo é fruto da disciplina de Abordagem Sistêmica do Design, do Programa de Pós Graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina, e uma versão resumida deste foi apresentada no 11º Congresso Internacional de Design da Informação - CIDI 23.



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

O design consistiria então na corporificação desta idéia para, com a ajuda dos meios correspondentes, permitir a sua transmissão aos outros. Já que nossa linguagem não é suficiente para tal, a confecção de croquis, projetos, amostras, modelos constitui o meio de tornar visualmente perceptível a solução de um problema (Lobach, 2001, p. 16).

São muitas as definições e os conceitos explorados por autores da área para descrever o Design, porém, Fontoura (2002, p. 70) esclarece que “as várias interpretações dadas a ele, não são necessariamente excludentes entre si. Ao bem da verdade, elas são visões parciais de um complexo conjunto de atividades relacionadas umas com as outras”, e que juntas, se complementam formando uma visão sistêmica que contribui para encontrar as soluções mais ideais ou adequadas para determinado cenário.

Nesse sentido, é válido lembrar que o fazer manual e os processos artesanais começam a existir em concomitante com o surgimento de máquinas, caracterizadas pelo processo produtivo intenso, seriado e apresentando volumes de produção cada vez mais elevados. A diferença entre o artesão e o designer é que o papel deste segundo é, justamente, o de projetar um artefato que será fabricado por outro sujeito ou mecanismo, e se distancia do processo do artesão - feito por uma única pessoa do início ao fim (Cardoso, 2008).

Em meio a esta transição em separar as atividades de projetar e executar, evidencia-se a abrangência e envolvimento do Design com diferentes áreas do conhecimento. A estas atividades mais especializadas são atribuídas outras nomenclaturas, conforme o autor Hsuan-An (2018) menciona a seguir.

Design de artefatos, design de objetos, design gráfico, design industrial, entre outros ainda mais específicos. A história da arte, da arquitetura e da moda também são intimamente ligadas à do design. Essas áreas afins ou relacionadas tiveram e têm geralmente ocorrências comuns ou influências recíprocas em pensamentos e práticas ao longo dos tempos. Um dos fatores importantes dessas ligações cruzadas entre



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

diversas áreas criativas é a prática do pensar e do fazer desenvolvida pelos profissionais e estudiosos que transitam nessas áreas (Hsuan-An, 2018, p. 35).

Portanto, no período caracterizado como pós-Revolução Industrial, o Design se “institucionaliza”, mas, não deixa de ser uma atividade profissional responsável pelo processo criativo de desenvolvimento de significados para os objetos que visam atender desejos e necessidades das pessoas (Hsuan-An, 2018). Além disso, “ele permite que artefatos se constituam em série, seguindo um padrão, e recebendo sempre as mesmas características: composição, forma e significados. Aqui, visa-se não só produzir, mas reproduzir um artefato, ou seja, propõe-se a repetição deste” (Bouffleur, 2006, p. 123).

Contrapondo ao Design industrializado, identifica-se, a partir de soluções com materiais facilmente encontrados no cotidiano, o adjetivo “vernacular” somado ao Design. Design vernacular, cuja expressão é utilizada, também, para denotar formas não acadêmicas de Design, assim como produtos desenvolvidos desde hábitos culturais, é empregado “para definir aqueles artefatos autênticos da cultura de determinado local, geralmente produzidos à margem do design oficial” (Finizola, 2010, p. 34). Nessa mesma linha de pensamento, se consolida um cenário propício ao diálogo entre diferentes fontes de conhecimentos, antes considerados opostos.

Nesse cenário, cresce dentro da academia o interesse pelo universo do design vernacular e, com isso, crescem também as trocas de experiências entre conhecimento acadêmico e conhecimento popular. Os designers passaram a se apropriar do conteúdo imagético popular como forma de retornar às suas origens culturais e criar uma identificação com determinados segmentos da população, além de reconhecer a importância histórica e cultural que esse elemento central da identidade brasileira tem a oferecer (Pereira; Amorim, 2016, p. 10).

A partir do momento em que passou a ter seu processo produtivo institucionalizado, os próprios profissionais do Design entenderam a importância de retomar as antigas referências da manualidade e do



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

artesanato. A influência do vernacular ao Design contribui para a manutenção das tradições culturais de uma sociedade, marcadas pelas características estéticas originais de cada localidade, e garante que sejam passadas de uma geração a outra por meio de métodos informais (Finizola, 2010).

O valor dos saberes e conhecimentos populares deu lugar ao termo vernacular, mas este também pode ser identificado como “design não-profissional”, ou “pré-design” e, ainda, “design espontâneo”; também são encontradas as expressões: “design alternativo”, “design improvisado”, “design popular” (Riul; Santos, 2015). Eles estão relacionados justamente às soluções materiais que, mesmo distante da educação formal pela qual passa um designer em formação, são projetadas por pessoas de maneira criativa e espontânea, que servem às necessidades de seu próprio uso em um determinado meio, e “isso não significa que inexista uma intenção, um propósito, um problema a ser resolvido” (Valese, 2007, p. 15).

De acordo com o dicionário Houaiss da língua portuguesa, vernáculo designa uma língua nativa, e está definido como: “recurso popular, criativo, para resolver algum problema; jeitinho” e “extensão fraudulentamente puxada para furtar energia elétrica; gato” (Houaiss, 2001). Sendo assim, neste estudo, optou-se em atribuir o Design vernacular ao termo “gambiarra”.

Encontra-se, no Brasil, esta divisão: vinculamos gambiarra a algo pejorativo, capcioso. É comum o termo significar picaretagem, embuste, fraude, trapaça. Mas, por outro lado, pode significar algo perspicaz, inteligente e é nesse sentido que o termo será aqui abordado, na acepção de engenhosidade de reutilização de materiais e ideias diversas produzidas para outros fins. Sendo assim,

As relações entre o design oficial e o vernacular se estabelecem na troca simbólica e constante de elementos culturais. Estes caminham lado a lado, atendendo as demandas de diferentes segmentos sociais, e fazendo parte da mesma cultura na qual atuam. Acredita-se que os dois setores têm muito a aprender um com o outro, e que a sociedade ganha com o respeito a essa multiplicidade cultural. Ou seja, é importante ter em mente que o design vernacular e o design oficial não se anulam, pois ambos são importantes para entendermos



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

as dimensões culturais de uma sociedade como um todo, cada um abarcando as necessidades de diferentes contextos sociais e com suas características específicas (Pereira; Amorim, 2016, p. 10-11).

O Design “oficial” não poderia existir sem as gambiarras vernaculares que lhe sustentam, e se percebe cada vez mais a proximidade entre ambos, abrangendo diferentes realidades e contextos, tendo em vista que a ciência é um resultado direto da combinação entre teoria e práxis (Santos, 2020).

Em meio ao ambiente acadêmico, o Design se oficializa por meras questões formais, mas ainda assim divide espaço com as práticas realizadas fora das salas de aula. Uma visão holística, abrangente e integrativa, faz com que as abordagens multidisciplinares, transdisciplinares e interdisciplinares do Design atravessem e sejam atravessadas por várias áreas de pesquisa, de modo que esta seja realizada de modo sistêmico e sistemático, formando um todo que é maior do que a soma de suas partes. Assim, a abordagem sistêmica surge do pensamento sistêmico, o qual acontece “das interações e das relações entre as partes” (Capra, 2012, p. 31). Os autores Macedo e Diniz (2022, p. 4) asseveram:

Quando falamos em teorização, necessariamente estamos falando sobre a disciplina e que o fundamento da teoria baseia-se no fato de que o design é, por natureza, uma disciplina interdisciplinar e integrativa. Quanto ao âmbito interdisciplinar, o design pode envolver em uma ou em todas essas áreas (ciências naturais, humanidades e artes liberais ciências sociais e comportamentais, profissões e serviços humanos, artes criativas e aplicadas, tecnologia e engenharia) em diferentes pontos e proporções, dependendo da natureza do projeto em questão, ou do problema a ser solucionado. Quanto à natureza do design, enquanto disciplina integrativa, pode haver a convergência de diversos e amplos campos ou áreas, como o da pesquisa científica (Macedo; Diniz, 2022, p. 4).

Portanto, o que difere a “gambiarra” do Design oficial ou acadêmico, é que a gambiarra é conotativa, ou seja, atribui-se qualquer utilidade a algo



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

existente que sirva para “quebrar o galho” em determinado momento, e o Design acadêmico é denotativo, ou seja, pensado para determinada função. Nas sessões seguintes, esta diferença será explicitada e analisada por meio da pesquisa bibliográfica, onde os termos levantados (Design acadêmico, Design vernacular e gambiarra) foram usados para coletar os dados em bases científicas.

3. Método

A pesquisa bibliográfica é uma pesquisa desenvolvida a partir de materiais já elaborados, principalmente livros e artigos científicos (Gil, 2017), caracterizada como de natureza básica e exploratória. Segundo as autoras Lakatos e Marconi (2017, p. 200), esta pesquisa “propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras”. Auxilia o pesquisador a ter um extenso alcance a respeito do tema a ser pesquisado, precisando estar alerta quanto a veracidade dos assuntos encontrados durante a busca (Prodanov, 2013).

Portanto, com aporte nos autores Gil (2017) e Prodanov (2013), foi possível compreender e executar a pesquisa bibliográfica. Os autores organizaram-na em nove fases, sendo elas: (a) escolha do tema; (b) levantamento bibliográfico preliminar; (c) formulação do problema; (d) elaboração do plano provisório de assunto; (e) busca das fontes; (f) leitura do material; (g) fichamento; (h) organização lógica do assunto e (i) redação do texto.

A primeira fase é a escolha do tema (a) e, no caso deste artigo, o foco é a realização de uma abordagem sistêmica do Design para o acadêmico e o vernacular, identificando as principais congruências entre o Design vernacular e o Design acadêmico. Já na fase do levantamento bibliográfico preliminar (b), iniciou-se a definição dos critérios para a escolha das palavras-chave e base de dados.

Quanto à fase da formulação do problema (c), a pesquisa parte do entendimento que o Design acadêmico se restringe a uma pequena parte da população que possui oportunidade de frequentar o ensino superior, excluindo uma parcela de pessoas que solucionam seus problemas de



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho
Amalia Kusiak Martinez
Otto Guerra Netto
Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo
Milton Luiz Horn Vieira

forma improvisada por meio de gambiarras, ou como também pode ser chamado de Design vernacular. Seguindo sobre a fase de elaboração do plano provisório de assunto (d), a pesquisa foi organizada quanto aos assuntos: Design, Design acadêmico, Design vernacular e gambiarra.

No momento da busca de fontes (e), foi escolhido o Google Acadêmico como base de dados e as palavras-chave utilizadas foram: Design acadêmico, Design vernacular e gambiarra, sem restrições de busca, totalizando o resultado de 83 publicações. Seguindo com as próximas fases da leitura do material (f) e o fichamento (g) destes, o que resultou em 16 publicações separadas para a análise.

A penúltima fase conta com a organização lógica do assunto (h), desta forma, o artigo foi dividido em subcapítulos nomeados de: Introdução, Referencial Teórico, Método, Análise e Considerações Finais. E os assuntos estudados durante a pesquisa foram desenvolvidos durante os subcapítulos. Chegou-se ao fim da pesquisa bibliográfica com a última fase da redação do texto (i), também chamada de redação do relatório, fase localizada no subcapítulo seguinte, de Análise, deste artigo.

4. Análise

Ao aplicar a metodologia apresentada, e após o refinamento da pesquisa bibliográfica, 16 publicações foram analisadas. Estas foram definidas devido à sua relevância, como atestado por meio de leitura e fichamentos realizados. Elas desempenham um papel crucial no desenvolvimento deste estudo, uma vez que abarcam de maneira abrangente as palavras-chave essenciais para uma compreensão aprofundada do tópico de pesquisa. A busca não restringiu as datas de publicação, o que gerou resultados entre 2006 e 2022. Estas encontram-se no Quadro 1 a seguir, que apresenta os resultados organizados por título, autores, ano de publicação e a descrição da publicação.



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

Quadro 1- Publicações mapeadas no Google Acadêmico

Título	Autores	Ano	Descrição
A questão da gambiarra: formas alternativas de desenvolver artefatos e suas relações com o design de produtos	BOUFLEUR, Rodrigo	2006	Livro
Design e conspiração: gambiarras, subversões e outras desobediências	MESQUITA, Cristiane; SANTOS, Robson	2016	Artigo
"Design de base popular (DBP)": termos utilizados para designar práticas desenvolvidas por 'não-designers', uma discussão teórica	MACEDO, Yrisvanya; DINIZ, Raimundo	2022	Artigo
Desobediência tecnológica e gambiarra: o design espontâneo periférico como caminho para outros futuros	CORRÊA, Pamela	2019	Dissertação de Mestrado
O design e a valorização do vernacular ou de práticas realizadas por não-designers	IBARRA, Maria Cristina; RIBEIRO, Rita.	2014	Artigo
Artefatos populares: um olhar do design para as produções alternativas	FERREIRA, Aline et al.	2020	Artigo
O design dos "outros". Interações criativas na produção contemporânea de artefatos.	WANDERLEY, Ingrid	2013	Tese de Doutorado
Design espontâneo e hibridismos: artefatos da cidade e artefatos do interior	RIUL, Marília et al.	2015	Artigo
Design e as práticas populares de confecção de mobiliários e objetos: uma contribuição para as tecnologias sociais	FERREIRA, Aline Cristina Moraes; GOMES MARÇAL, Viviane	2018	Artigo
Ergonomia e o Design de Base Popular; Uma Reflexão Teórica	MACEDO, Yrisvanya; DINIZ, Raimundo	2020	Artigo
Fabircando: o registro de tecnologias empregadas no design de brinquedos populares	SANTOS, Tamires	2014	Artigo
Propriedade intelectual? Não obrigado. A inovação na economia criativa	GONTIJO, Renata	2017	Artigo
Behaviorismo vernacular e os tamancos de Carmen Miranda	VELLOSO, Cecília et al.	2020	Artigo
A tradição do letreiramento popular em Pernambuco: uma investigação acerca de suas origens, forma e prática	FINIZOLA, Maria de Fátima	2015	Tese de Doutorado
O design em assembleias projetuais: desafios e alternativas para a sustentabilidade do projeto participado em bairros vulneráveis	RODRIGUES, Carlos Delano	2020	Tese de Doutorado
Gambiarra: alguns pontos para se pensar. Uma tecnologia recombinante	ROSAS, Ricardo	2008	Artigo

Fonte: Elaborado pelos autores, 2023.



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

Nas publicações analisadas (Quadro 1), o termo Design vernacular também é empregado como Design espontâneo, Design por não designer, Design de base popular, Design informal, entre outros; e o termo Design acadêmico também é utilizado como Design oficial e Design formal. De acordo com os autores Mesquita e Santos (2016, p. 223), o Design oficial refere-se a “aqueles que dominam o ofício - o que não é designado, não tem valor. O grau estável do desígnio produz certezas, minimiza equívocos e, portanto, garante a eficácia”.

O Design acadêmico é comentado, segundo os autores Macedo e Diniz (2020, p. 78), como um estudo que auxilia na compreensão de formas inovadoras, em “resolver problemas e estratégias para a sustentabilidade ambiental, cultural, social e econômica, encontradas em artefatos feitos por não-designers nas ruas”. Portanto, o Design formal é, segundo Finizola (2015, p. 19), “proveniente daqueles profissionais que geralmente passaram por treinamento especializado ou formação acadêmica na área”.

Já o Design vernacular, também representado pela expressão “gambiarra”, possui como característica o fato de projetar algo de maneira não acadêmica, “própria dos saberes de quem o cria, gerando um produto satisfatório às necessidades e anseios desejados” (Santos, 2014, p. 3). Este estilo de Design é utilizado na elaboração de produtos de maneiras alternativas e não acadêmicas, “provenientes das tradições culturais de cada povo e que são passadas adiante, de geração em geração, de maneira informal” (Gontijo, 2017, p. 156).

Além de produzir maior impacto cultural na região onde foi trabalhado, o Design vernacular, por ser considerado um Design informal, e segundo Velloso et al. (2020, p. 66), “ele permite uma maior liberdade estética na sua criação”. Portanto, artefatos desenvolvidos a partir do Design vernacular são elaborados e planejados, “por pessoas que não possuem parâmetros técnicos na área do design, mas que surgem análogos à atividade do design como se conhece hoje” (Diniz; Macedo, 2022, p. 5).

Diante da análise das publicações, foi possível compreender que diferentes autores relatam que, por causa do fato de o Design vernacular



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

estar presente em "classes sociais menos favorecidas economicamente, estes primam pelo baixo custo do material e o reuso ou adaptações de uso de objetos, ou parte desses, com outra finalidade que não a sua de origem" (Gontijo, 2017, p. 156). Ainda, segundo Corrêa (2019, p. 31), no Brasil "a falta de acesso aos bens de consumo por muito tempo da maioria da população fez surgir a prática de readaptação do uso e da função de produtos - conhecida como gambiarra".

Pela característica da palavra gambiarra, principalmente vinda do hábito de puxar fios de luz de postes clandestinamente, "essa interpretação faz com que seja bastante comum que a prática da gambiarra esteja muito presente no cotidiano de contextos de escassez de recursos e pobreza" (Rodrigues, 2020, p. 32). Assim, conforme Bouffleur (2006), a gambiarra pode ser entendida como uma maneira alternativa de Design. A gambiarra é vernacular, de acordo com Rosas (2008, p. 21), originária "do improviso diário para a sobrevivência, algumas vezes no terreno do pirateado, do ilícito, outras vezes dando um adicional criativo em meio ao caos e à pobreza diária".

Desta forma, o Design deve ser pensado para além da academia, não apenas como uma disciplina acadêmica, mas também como uma ferramenta voltada para a resolução de desafios coletivos com interesse em problemas sociais, viabilizando a "sobrevivência diante da grave situação de exclusão social" (Riul *et al.*, 2015, p. 64).

A autora Wanderley (2013, p. 160), acredita que a produção de conhecimento quanto ao Design não ocorre apenas dentro da academia, mas também fora, "em classes ou escritórios ou qualquer outro lugar onde as pessoas se juntem para dividir conhecimento e aprendizado como objetivo de resolver problemas e criativamente melhorar a qualidade de vida para todos". Assim como os autores Ferreira e Gomes Marçal (2018, p. 13), que acreditam que o profissional do Design tem a habilidade de poder auxiliar em causas sociais, visando "novos meios de atuação e postura na sociedade, transcendente a aquela passada na academia".

Compreende-se que uma das principais características do Design é a forma do pensamento e execução, também entendidos como um



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

processo que pode ser classificado em três macroáreas: inspiração, ideação e materialização de um artefato (HCD, 2011). Esse processo também reconhece três etapas, como o método, a técnica e a ferramenta utilizados para chegar ao objetivo final. Ao ser utilizado o Design acadêmico, estas etapas são identificadas de uma forma mais específica, com auxílio de autores que estudam o assunto.

Porém, para o Design vernacular, este processo que intenta chegar ao objetivo final, também passa pelas mesmas etapas, mas de uma forma mais simples, pouco definida e sem a utilização de autores nem o auxílio de ensinamentos adquiridos durante as aulas. É um processo que possui maior influência de vivências e experiências geradas no meio cultural, o qual o projetista informalmente se encontra.

Logo, entende-se que o Design permeia diferentes espaços, possuindo uma visão holística, oriunda da abordagem sistêmica. Uma visão multidisciplinar, transdisciplinar e multidisciplinar sobre as relações entre partes que se interconectam ao todo. Demonstra que tanto o Design acadêmico, quanto o Design vernacular fazem parte do todo, chamado de Design, o qual procura disseminar a sustentabilidade entre a sociedade.

Ao discorrer sobre a análise das 16 publicações encontradas, é compreendido que o Design vernacular torna o Design mais democrático e participativo, dessa forma o Design precisa “ser descentralizado, para funcionar como o meio para a negociação e criação de soluções colaborativas” (Ferreira et al., 2020, p. 3). Assim como as autoras Ibarra e Ribeiro (2014, p. 10), comentam que “o design pode aprender a partir do mais simples”.

Após a leitura e análise das publicações uma nuvem de palavras (Figura 1) foi desenvolvida com expressões importantes compreendidas na análise, utilizando a plataforma *Word Art*⁷.



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

No caso do mapa conceitual, as palavras adicionadas anteriormente na nuvem de palavras (Figura 1) passam a ser agrupadas em blocos de informação. Como é possível observar na Figura 2, quatro blocos foram formados e classificados com cores diferentes, intitulados de: Design, Design vernacular, Design acadêmico, gambiarra e abordagem sistêmica. O mapa conceitual é uma ferramenta utilizada na abordagem sistêmica que auxilia visualmente na elaboração da análise do conteúdo extraído das publicações e contribui na organização de conteúdos desta etapa.

Logo, ao final desta análise um diagrama (Figura 3) foi desenvolvido para o melhor entendimento, utilizando o *software* de ilustração gráfica *Illustrator*. O diagrama (Figura 3) é uma ferramenta que auxilia no momento do processamento de informações, ferramenta também utilizada no Design e abordagem sistêmica, a qual ajuda na transformação dos dados coletados na análise em informações, gerando conhecimento, compreensão e sabedoria.

Figura 3 - Diagrama da pesquisa bibliográfica



Fonte: Elaborado pelos autores, 2023.

Nesta etapa final da análise, o diagrama (Figura 3) foi utilizado como uma ferramenta visual para explicar o conteúdo. Ele contém os



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

termos Design, Design acadêmico, Design vernacular e gambiarra, que se encontram dentro da abordagem sistêmica. E, mesmo o Design acadêmico e o Design vernacular sendo considerados opostos, ambos fazem parte do todo chamado Design, justamente por possuir as características de ser: colaborativo, participativo e democrático. Desta forma, o diagrama (Figura 3) tem como foco organizar as ideias apresentadas e analisadas anteriormente e ajudar no pensamento visual do objetivo desta pesquisa.

4. Considerações Finais

Ao final deste artigo considera-se que o objetivo proposto foi alcançado, ao serem identificadas as principais congruências entre Design vernacular e o Design acadêmico. Modelos de Design estes que se encontram separados, principalmente pela caracterização de Design popular e conhecimento acadêmico, no entanto, ambos estão conectados intrinsecamente um ao outro, e o que os separa é a educação formal.

Como principal diferença, se compreende que o Design acadêmico é aquele desenvolvido dentro de universidades, por meio de estudos, para uma quantidade selecionada de pessoas que têm acesso ao ensino superior. Já o Design vernacular pode ser encontrado em uma grande parcela da população, sendo elaborado sem maiores estudos preliminares.

No entanto, como principais congruências, ambos trabalham com o princípio de primeiro ter um método, partindo para a técnica e utilizando uma ferramenta para chegar ao objetivo final. No caso do Design acadêmico, estas etapas possuem um maior embasamento teórico e estudos, e no Design vernacular, estas etapas também ocorrem, mas de maneira mais direta e simples, podendo não seguir o processo de forma linear. Porém, compreendendo o uso de métodos, técnicas e ferramentas, bem como as fases de inspiração, ideação e materialização, também presentes em ambos.

Assim como o Design acadêmico possui diversos estudos voltados para áreas da sustentabilidade e da inovação social, o Design vernacular compreende estas duas áreas na sua elaboração, mesmo que seja de forma indireta. Além disso, um e outro utilizam da criatividade para solucionar problemas, e a abordagem sistêmica se encontra presente nos dois, já que



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

o Design, o qual engloba o acadêmico e o vernacular, é visto como multi, trans e interdisciplinar.

Desta forma, é importante que mesmo com suas diferenças, ambos (Design acadêmico e vernacular) tenham como foco a compreensão de solucionar problemas de maneira colaborativa, participativa, visando o bem-estar da sociedade, democratizando o Design e utilizando a sustentabilidade e seus três pilares (ambiental, sociocultural e econômica) como base.

Uma maneira de possibilitar que isso aconteça, é na Academia, onde o Design acadêmico juntamente com o auxílio de cursos de extensão, tem como responsabilidade dar acesso à sociedade para o ambiente da universidade. Estimulando, assim, a população a conhecer métodos, técnicas e ferramentas do Design acadêmico juntamente com o Design vernacular já utilizado por eles, e realizando trocas de experiências entre conhecimento acadêmico e conhecimento popular.

Para pesquisas futuras, há a intenção de ampliar a busca em fontes de dados, assim como contemplar a inclusão de palavras-chave em línguas adicionais, como o espanhol e o inglês. Isso contribuirá para uma análise de escopo mais abrangente e global na investigação acadêmica do estudo sobre o Design acadêmico e o Design vernacular.

Referências bibliográficas

BERSEN, Jens. *Design: Defina primeiro o problema*. Florianópolis: Senai/Lbdi, 1995.

BONFLEUR, Rodrigo. *A questão da Gambiarra: Formas alternativas de desenvolver artefatos e suas relações com o design de produtos*. São Paulo: Fau-Usp, 2006.

BÜRDEK, Bernhard E. *Diseño: Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.

CAPRA, Fritjof. *A Teia da Vida: Uma nova compreensão científica dos sistemas vivos*. São Paulo: Cultrix, 2012.



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

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

CORRÊA, Pamela Cordeiro Marques. *Desobediência tecnológica e gambiarra: O design espontâneo periférico como caminho para outros futuros*. 2020. 131 f. Dissertação (Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Design) - Universidade de Brasília, Brasília. Disponível em: <https://bit.ly/45qzx3R>. Acesso em: 09 jan. 2023.

FERREIRA, Aline Cristina Morais; MARÇAL, Viviane Gomes. Design e as práticas populares de confecção de mobiliários e objetos: Uma contribuição para as tecnologias sociais. In: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, 13., 2018, Joinville. *Anais do 13º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design*. Joinville: Blucher Proceedings, p. 1-15.

FERREIRA, Aline Cristina Morais et al. Artefatos populares: Um olhar do design para as produções alternativas. In: Colóquio Internacional de Design, 5, 2020, Belo Horizonte. *Anais do Colóquio Internacional de Design*. Belo Horizonte: Blucher Proceedings, 2020, p. 1-10.

FINIZOLA, Maria de Fátima Waechter. *Panorama tipográfico dos letreiramentos populares: Um estudo de caso na cidade do Recife*. 2010. 145 f. Dissertação (Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Disponível em: <https://bit.ly/3qvGQse>. Acesso em: 15 dez. 2022.

FINIZOLA, Maria de Fátima Waechter. *A tradição do letreiramento popular em Pernambuco: Uma investigação acerca de suas origens, forma e prática*. 2015. 174 f. Tese (Doutorado, Curso de Pós-Graduação em Design) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife. Disponível em: <https://bit.ly/3qte2AD>. Acesso em: 16 dez. 2022.

FONTOURA, Antônio Martiniano. *EdaDe: Educação de crianças e jovens através do design*. 2002. 337 f. Tese (Doutorado, Curso de Pós-Graduação em Engenharia de Produção) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2002. Disponível em: <https://bit.ly/3OVWzKr>. Acesso em: 20 dez. 2022.



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho
Amalia Kusiak Martinez
Otto Guerra Netto
Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo
Milton Luiz Horn Vieira

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2017.

GONTIJO, Renata. Propriedade Intelectual? Não obrigado. A inovação na economia criativa. *Cadernos de Prospecção*, Salvador, v. 10, n. 2, p. 154-163, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3OzeGV1>. Acesso em: 17 jan. 2023.

HCD. *Human Centered Design*: Kit de ferramentas. 2.ed. Califórnia: IDEO, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/43Nn3IH>. Acesso em: 12 jan. 2023.

HOUAISS, Antonio. *Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HSUAN-AN, Tai. *Design*: Conceitos e métodos. São Paulo: Blucher, 2018.

IBARRA, Maria Cristina; RIBEIRO, Rita. O design e a valorização do vernacular ou de práticas realizadas por não-designers. In: P&D Design, 11, 2014, Gramado. *Anais do 11º P&D Design*. Gramado: Blucher Proceedings, 2014, p. 1-12.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. *Fundamentos de Metodologia Científica*. São Paulo: Atlas, 2017.

LÖBACH, Bernd. *Desenho industrial*: Bases para a configuração dos produtos industriais. São Paulo: Blucher, 2001.

MACEDO, Yrisvanya Joana Birino; DINIZ, Raimundo Lopes. Ergonomia e o Design de Base Popular, Uma reflexão teórica. *Triades*, Rio de Janeiro, v. 2, n. 9, p. 77-83, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/3OXXev5>. Acesso em: 14 jan. 2023.

MACEDO, Yrisvanya Joana Birino; DINIZ, Raimundo Lopes. Design de Base Popular: Artefatos utilizados por vendedores ambulantes em São Luís (MA). *Triades*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 1, p. 3-17, 2022. Disponível em: <https://bit.ly/3OXrXZa>. Acesso em: 19 jan. 2023.

MESQUITA, Cristiane; SANTOS, Robson. Design e Conspiração: Gambiarras, subversões e outras desobediências. In: Designa - International Conference On Design Research, 2016. *Anais do Designa International Conference On Design Research*. Portugal: Designa, p. 221-228.



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho
Amalia Kusiak Martinez
Otto Guerra Netto
Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo
Milton Luiz Horn Vieira

PAPANÉK, Victor. *Diseñar para el mundo real: Ecología humana y cambio social*. Espanha: Pollen Edicions, 2014.

PEREIRA, Natália Cristina Rodrigues; AMORIM, Célia Regina Trindade Chagas. Design vernacular como potencialidade de comunicação na Amazônia urbana. In: Intercom - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 39, São Paulo. *Anais do Intercom - Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. São Paulo: Intercom, 2016, p. 1-15.

PRODANOV, Cleber Cristiano. *Metodologia do trabalho científico: Métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

RIUL, Marília et al. Design espontâneo e Hibridismos: Artefatos da cidade e artefatos do interior. *Estudos em Design*, Rio de Janeiro, v. 23, n. 2, p. 59-74, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3OTZJ1l>. Acesso em: 27 jan. 2023.

RIUL, Marília; SANTOS, Maria Cecília Loschiavo dos. Por uma nova cultura de design: Diversidade cultural e encontro com sentidos socioambientais. *Pós. Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Fauusp*, São Paulo, v. 22, n. 37, p. 146-164, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/3OHueGp>. Acesso em: 05 jan. 2023.

ROSAS, Ricardo. Gambiarra: Alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinante. *Gambiarra*, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 19-26, 2008. Disponível em: <https://bit.ly/3OOctke9>. Acesso em: 04 jan. 2023.

RODRIGUES, Carlos Delano. *O design em assembleias projetuais: Desafios e alternativas para a sustentabilidade do projeto participado em bairros vulneráveis*. 2020. 514f. Tese (Doutorado, Curso de Pós-Graduação em Arquitetura) - Universidade de Lisboa, Lisboa. Disponível em: <https://bit.ly/47IX3Ls>. Acesso em: 23 jan. 2022.

SANTOS, Tamires Maria Lima Gonçalves. FABRINCANDO: o registro de tecnologias empregadas no design de brinquedos populares. In: P&D Design, 11, Gramado. *Anais do 11º P&D Design*. Gramado: Blucher Proceedings, 2014, p.1-10.



Gambiarra também é Design? Uma abordagem sistêmica do Design acadêmico e o vernacular

Mariana Moreira Carvalho

Amalia Kusiak Martinez

Otto Guerra Netto

Luiz Fernando Gonçalves de Figueiredo

Milton Luiz Horn Vieira

SANTOS, Walísson Adalberto dos. *Dos Saberes Imateriais à Concepção dos Artefatos*: Uma etnografia do design vernacular em um quilombo da Paraíba. 2020. 148 f. Dissertação (Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Design) - Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande. Disponível em: <https://bit.ly/3EltWjX>: 17 dez. 2022.

VALESE, Adriana. *Design vernacular urbano*: A produção de artefatos populares em São Paulo como estratégia de comunicação e inserção social. 2007. 107 f. Dissertação (Doutorado, Curso de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <https://bit.ly/3qHkh3F>. Acesso em: 10 jan. 2023.

VELLOSO, Cecília Teixeira et al. Behaviorismo Vernacular e os Tamancos de Carmen Miranda. *Triade*, Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 63-73, 2020. Disponível em: <https://bit.ly/444Fl1S>. Acesso em: 21 jan. 2023.

WANDERLEY, Ingrid Moura. *O design dos "outros"*: Interações criativas na produção contemporânea de artefatos. 2013. 178 f. Tese (Doutorado, Curso de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <https://bit.ly/3YxOHSE>. Acesso em: 14 jan. 2023.

