

# **Reflexões sobre a Gambiarra como Alternativa para a Direção de Arte no Cinema Universitário Brasileiro**

Maria Eduarda Matos

Universidade Federal da Integração Latino Americana, Foz do Iguaçu, PR

## **Resumo:**

Percebendo a recorrência da utilização da gambiarra por escolha e/ou necessidade durante os processos de realização audiovisual no contexto universitário, este estudo buscará investigar e compreender, sob a perspectiva da direção de arte, em que medida e como se dá a aplicação da gambiarra enquanto um recurso alternativo para a composição do espaço cênico em produções audiovisuais universitárias. Para isso, propõe-se a apresentar a multiplicidade de sentidos atribuídos ao termo gambiarra e a discutir o que se entende por cinema universitário e por direção de arte. O cerne do trabalho se dará na reflexão sobre o que impulsiona e de que maneira se dá concretamente o uso da gambiarra neste tipo de produção.

**Palavras-chave:** gambiarra, direção de arte, recurso alternativo, cinema universitário.

## **Resumen:**

Teniendo en cuenta de la repetición del uso de “*gambiarra*” por elección y/o necesidad durante los procesos de realización audiovisual en el contexto universitario, este estudio buscará investigar y comprender, desde la perspectiva de la dirección de arte, hasta qué punto y cómo se da la aplicación de la “*gambiarra*” como recurso alternativo para la composición del área escénica en producciones universitarias audiovisuales. Para esto, se propone presentar la multiplicidad de sentidos atribuidos al término “*gambiarra*” y discutir lo que se entiende por el cine universitario y por la dirección de arte. El núcleo del trabajo se dará en la reflexión sobre qué impulsa y cómo concretamente es dado el uso de “*gambiarra*” en este tipo de producción.

**Palabras clave:** Gambiarra, dirección de arte, recurso alternativo, cine universitario.

## **Introdução**

Com um conceito amplo e flexível, a gambiarra, no Brasil é, popularmente associada às noções de adaptação, improvisação, reparo, ressignificação, precariedade e

limitação de recursos. Sua prática envolve a realização de intervenções incomuns ou reajustes utilitários e resulta em inovadoras maneiras de produzir ou utilizar artefatos, a partir do exercício de modificar, regular, recombina e adaptar os materiais disponíveis para a realização de determinada atividade.

No cinema universitário brasileiro, bem como no cinema de guerrilha e de baixo custo, é possível observar que a gambiarra encontra-se presente em quase todos os departamentos ou etapas de realização audiovisual, o que ocorre principalmente devido às limitações enfrentadas no contexto de produção das obras. Verifica-se, por exemplo, indícios da gambiarra na readequação e adaptação dos utensílios, ferramentas ou artefatos disponíveis; na reutilização e ressignificação de objetos; na produção de remendos para peças e equipamentos obsoletos, corrompidos ou danificados; no uso multifuncional da fita crepe, na criação de alternativas inusitadas para solucionar problemas, entre outras diversas ocasiões.

Um dos departamentos de realização audiovisual que se destaca com uma utilização muito particular da gambiarra, é a direção de arte, a área de interesse desta pesquisa. No cinema universitário, observa-se que recorrentemente os recursos “gambiarrísticos” são vistos como alternativas válidas e proveitosas para o diretor de arte e sua equipe transporem imagetivamente as intenções referidas pelo roteiro e pela direção de forma criativa, prática e acessível, tendo em vista uma conjuntura de baixos orçamentos, equipes reduzidas e tempo escasso. Deste modo, ora por opção, mas principalmente por necessidade, a equipe de direção de arte em produções universitárias analisa e faz uso das potencialidades plásticas e visuais que a gambiarra pode agregar às suas produções.

Assim, este trabalho buscará compreender em que medida, em quais contextos e de que maneira se dá a utilização da gambiarra como uma alternativa encontrada pelo departamento de direção de arte no cinema universitário, para suprir as demandas intrínsecas da realização audiovisual.

Cabe apontar, contudo, que o presente artigo parte de uma abordagem distinta da que foi adotada por Iomana Rocha em suas duas publicações mais recentes: *A gambiarra e o alegórico no cinema contemporâneo brasileiro* (2017) e *A gambiarra e o alegórico no cinema independente contemporâneo brasileiro* (2016). Nestas, a autora traça considerações acerca da utilização alegórica da gambiarra na produção da imagem, sugerindo a existência de uma ‘estética da gambiarra’. Diferentemente de Rocha, este estudo terá como objetivo analisar a aplicação da gambiarra pela direção de arte no

cinema universitário dentro do paradigma da transparência, e não como uma estética assumida, lançando olhar sobre um estilo de produção que pretende esconder os vestígios “gambiarrísticos” e torná-los invisíveis, de modo em que o artifício improvisado não seja percebido pelos espectadores.

Estruturalmente, em um primeiro momento, esse estudo se concentrará em expor uma breve conceituação do termo gambiarra partindo do fato de que esse apresenta uma multiplicidade de sentidos, no intuito de compreender este objeto de pesquisa sob a perspectiva da improvisação e do reajuste utilitário. Em um segundo momento, propore-se-á a discorrer sobre o que se entende por cinema universitário e por direção de arte, discutindo sobre as particularidades do ensino e da atuação da direção de arte no contexto universitário de produção audiovisual em contraposição ao modelo hegemônico e industrial.

Serão apontados também os fatores que impulsionam a necessidade de utilização da gambiarra por quase todos os departamentos de produção, e, em especial, pela direção de arte, analisando de que maneira estão estruturados os modos de realização cinematográfica universitária. Ao final, para complementar o estudo bibliográfico, serão traçadas reflexões acerca do processo de criação de gambiarras, com ênfase em exemplos concretos de como a gambiarra pode ser aplicada nas produções universitárias pela direção de arte. Para isso, serão levados em conta uma série de relatos de estudantes inscritos e egressos do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA), que descreverão suas experiências práticas com gambiarra ao longo do curso.

## **Gambiarra**

Ainda que a prática e aplicação da gambiarra seja muito frequente não apenas no cinema universitário, como no cotidiano popular brasileiro, verifica-se uma limitada e escassa quantidade de estudos publicados que apresentam esta prática como objeto de investigação. Um autor que se destaca por seus estudos sobre o tema é Rodrigo Bouffleur, com sua dissertação *A questão da Gambiarra* (FAU-USP-2006) e sua tese *Fundamentos da Gambiarra* (FAU-USP-2013). É válido apontar que, na dissertação, Bouffleur discute sobre formas alternativas de desenvolver artefatos, propondo aproximações entre gambiarra e o design de produtos a partir da perspectiva da cultura material brasileira. Já na tese, o autor expande seu horizonte de pesquisa e estabelece

uma abordagem acerca do contexto socioeconômico que envolve a constituição de gambiarras e artefatos alternativos.

Bouffleur (2006) descreve que o termo pode ser visto de modo favorável ou depreciativo, variando de acordo com a perspectiva. Assim, pontua que se atribui à gambiarra uma acepção positiva quando esta está relacionada às noções de inventividade, restauração, criação de alternativas não convencionais e adaptação, se aproximando de práticas como a bricolagem e a tendência DIY (*do-it-yourself*). Por outro lado, quando a gambiarra é associada às práticas de fazer remendos, criar geringonças e propor soluções irregulares, recebe atribuições negativas, sendo entendida como uma alternativa precária, paliativa, instável, inacabada ou de baixa qualidade.

Já as definições descritas no dicionário atribuem outros sentidos ao termo. De acordo com o dicionário Aurélio (2004), o conceito de gambiarra faz referência a um tipo de extensão elétrica, a um rosário de lâmpadas ou ao conjunto de refletores montados acima da ribalta em um teatro (2004, p. 961). Já segundo o dicionário Houaiss (2001), a gambiarra é frequentemente associada à prática ilegal de desvio de energia elétrica conhecida popularmente no Brasil como *gato*.

Tendo em vista as diversas atribuições dadas ao termo gambiarra, fica evidente sua abrangência e a variabilidade de interpretações que o mesmo pode contemplar. Para o presente estudo, convém compreender como gambiarra os processos de resignificação de materiais e criação de soluções visuais rápidas, incomuns e funcionais a partir de recursos e ferramentas limitadas ou indisponíveis. Faz-se interessante, assim, apresentar a síntese que Bouffleur estabelece ao tentar propor uma definição a respeito dessa terminologia. Esta definição será considerada, nesta abordagem, como a mais pertinente e concisa para a compreensão da prática da gambiarra. Para ele:

A gambiarra seria o processo de transformação investido sobre um ou mais recursos materiais disponíveis, conduzido pela existência de uma necessidade, a partir de uma ideia definida, onde a qualidade e o resultado deste processo dependeriam da habilidade ou capacidade criativa de adequar tais recursos à determinada necessidade. Como resultado da combinação destes elementos, temos a composição de um artefato improvisado. (BOUFLEUR, 2006, p. 48)

### **A direção de arte no cinema universitário**

Considerando que este estudo parte de uma reflexão acerca da direção de arte no cinema universitário brasileiro, faz-se necessário, primeiramente, compreender o que se entende por cinema universitário e no que consiste a direção de arte.

Tendo como base a obra Cinema e Universidade (2017) e as discussões levantadas por seus diversos colaboradores, tais como Txai Ferraz, Thais Vidal, Rafael de Almeida, Augusto Bozzetti e Gabriela de Almeida, pretende-se compreender e definir o que se considera “cinema universitário”. Este pode ser entendido, substancialmente, como sendo aquele produzido por realizadores em formação, vinculados a uma instituição de ensino superior.

O *atributo* de cinema universitário está intimamente ligado ao contexto estudantil, ao modo de produção colaborativa e não industrial e à limitação de recursos orçamentários. Segundo Txai Ferraz, a produção cinematográfica universitária classifica-se entre a fronteira do que seria o “amador” e o “profissional” (FERRAZ, 2017, p. 78), de modo que se espera que as obras universitárias revelem indícios das experiências do filmar e dos obstáculos ou situações adversas que os realizadores em formação tendem a enfrentar (FERRAZ, 2017, p.73).

Já com relação à direção de arte, que às vezes acaba sendo denominada como design de produção, pode-se dizer que a mesma corresponde a uma das áreas de especialização na atuação em cinema e audiovisual. Presente nas etapas de pré-produção e produção de uma obra audiovisual, esta área é responsável por projetar, dar forma, compor e conceber a linguagem visual de cada projeto. Assim, a direção de arte encarrega-se de delinear, a partir das demandas estéticas da obra fílmica e tendo em vista as margens orçamentárias da produção, de que maneira os elementos visuais serão integrados no espaço diegético, bem como quais caminhos técnicos e visuais serão adotados para direcionar o processo criativo.

Em grandes produções o diretor de arte lidera uma equipe de profissionais que inclui cenógrafos, cenotécnicos, figurinistas, maquiadores, cabeleireiros, produtores de objetos, assistentes de arte, especialistas em efeitos especiais, entre outros. Juntos, esses profissionais trabalham para estabelecer correspondências visuais coesas entre os personagens, ambientes e objetos que irão preencher o quadro fílmico, produzindo cenários, figurinos, objetos de cena e elementos de caracterização para traduzir imageticamente as indicações expressas no roteiro e compor a *mise-en-scène* idealizada pelo diretor. Em produções menores, o diretor de arte pode acabar tendo que trabalhar sozinho ou contar com o auxílio de alguns assistentes, configurando-se como um realizador “faz tudo” ao assumir as variadas funções da área.

Cabe destacar que o exercício da direção de arte demanda o domínio de uma série de conhecimentos pelos profissionais atuantes, que devem apresentar uma

formação multidisciplinar, seja ela acadêmica ou por experiência prática adquirida. Esses profissionais deverão estar constantemente atualizando seus conhecimentos e capacitando-se. Assim, para além do entendimento da linguagem cinematográfica, evidencia-se a necessidade de se ter noções de história, psicologia, estética, arquitetura, moda, fotografia, ecologia, design, história da arte, história do mobiliário e do figurino, entre outros. É fundamental, ainda, a clareza de como trabalhar com os elementos básicos da comunicação visual elencados por Donis Dondis (2003), que incluem pontos, linhas, formas, direções, cores, texturas, escalas e movimentos e que essencialmente se articulam aos elementos da direção de arte na composição do espaço cênico e caracterização de personagens. Ao diretor de arte concerne a atribuição de reconhecer a necessidade de tais conhecimentos, da busca por aprimoramento frequente e da importância de buscar auxílio com profissionais especializados em áreas que ainda não sejam de seu domínio.

Com relação à formação destes profissionais, é interessante pontuar as considerações feitas por Vera Hamburger na obra *A Arte em Cena* (2014), quando ela afirma que:

Muitos diretores de arte brasileiros possuem formação acadêmica, principalmente, nos campos da arquitetura, design e artes plásticas, aprendendo na prática as particularidades da linguagem cinematográfica, outros são autodidatas; raros, porém, são aqueles oriundos de faculdades de cinema. Seu repertório exige familiaridade com diferentes áreas do conhecimento, dispersas nos currículos de cursos de nível superior no país, obrigando o futuro profissional a procurar, por si, caminhos que complementam seus estudos. (HAMBURGUER, 2014, p. 53)

Assim, ao analisar a direção de arte no cinema universitário brasileiro, é curioso perceber justamente o fato de que a maior parte dos profissionais que atuam na área não é egressa de instituições de ensino de cinema ou audiovisual. Isso abre espaço para também discutir sobre as carências que ainda precisam ser supridas no ensino da direção de arte como disciplina dentro do campo de estudos voltados ao cinema.

A partir da análise do mapa dos cursos de cinema no Brasil, disponível no Caderno Forcine (Volume 1), que apresenta um mapeamento do cenário de ensino de cinema no país, observa-se que das 54 instituições acadêmicas apresentadas, 21 não apresentam o componente Direção de Arte (ou ao menos alguma disciplina que abarque suas especificidades, como Cenografia ou Figurino) como obrigatório em sua grade curricular, 21 apresentam um componente obrigatório destinado à área e 12 apresentam dois ou mais. Além disso, verifica-se que, quando o curso oferece a disciplina Direção

de Arte, a carga horária destinada à tal varia majoritariamente entre 36h e 60h, que corresponde a um prazo curto e limitado tendo em vista a necessidade de abordar prática e teoricamente uma série de conteúdos que o exercício da direção de arte demanda. Deste modo, tal como Tainá Xavier (2017) observa:

A baixa carga horária destinada aos componentes técnicos na formação generalista, e à direção de arte em particular, não permite uma capacitação plena, sendo necessária uma complementação, especialmente no que compete às técnicas de desenho, projeto e execução, em cenografia e figurino. Acredita-se, no entanto, que a apresentação de um *corpus* de conhecimento da direção de arte na formação em cinema e/ou audiovisual beneficie o desenvolvimento e a inovação, num processo de dissolução das fronteiras entre a especialização de modelos industriais, que poderá favorecer novas experimentações, tanto no campo da direção de arte quanto nas diferentes áreas envolvidas na produção audiovisual. . (XAVIER, 2017, p. 147)

Evidencia-se assim que a não presença do componente curricular direção de arte em uma parcela significativa de cursos de cinema (que acabam muitas vezes privilegiando disciplinas como direção, fotografia e montagem), a baixa carga horária destinada aos componentes e a demanda de conhecimentos específicos não suprida durante a capacitação dos discentes, são fatores expressivos que impactam diretamente na qualidade da formação dos profissionais que atuarão na área da direção de arte.

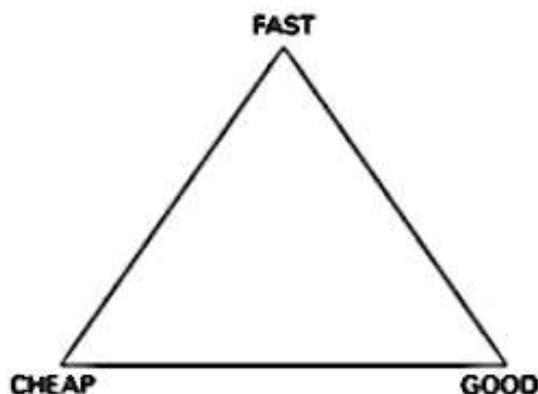
### **Direção de arte: Produção Universitária X Produção Industrial**

Ainda que a maior parte dos cursos de cinema e audiovisual no Brasil forneçam os recursos laboratoriais mínimos para que os discentes possam desenvolver seus projetos, é evidente que os mesmos enfrentam desafios principalmente frente ao escasso ou nulo orçamento estudantil, que muitas vezes restringe as possibilidades de realização e determina a urgência da busca por soluções criativas frente às limitações. É evidente a disparidade entre o orçamento de produções industriais ou que tenham recebido um grande investimento em relação ao de produções independentes ou universitárias.

No livro *The Prop Building Guidebook: For Theatre, Film, and TV* (2017), que aborda principalmente a produção de objetos de cena para teatro, cinema e televisão, o autor Eric Hart comenta que tempo, dinheiro e habilidades específicas são elementos limitantes que devem ser considerados ao elaborar o orçamento de uma produção. Ele aponta para a necessidade de ponderar o quanto de cada um destes três elementos faz-se disponível para uma produção e qual a melhor forma de alocá-los para não ultrapassar os limites orçamentários previstos.

É relevante destacar o chamado “The project triangle” (HART, 2017, p. 19), mencionado por Hart ao discorrer sobre a elaboração da estimativa de gastos orçamentários de um projeto. Este consistiria em um triângulo de projetos composto pelos pontos "rapidez", "qualidade" e "baixo custo", que contribuem na tomada de decisões com relação aos materiais e métodos que deverão ser utilizados para atingir os objetivos projetados para determinada produção.

Figura 1:



Fonte: HART (2017)

O autor afirma que em uma produção é possível escolher até dois pontos deste triângulo, mas que é praticamente impossível alcançar os três simultaneamente. Assim, ele explica sua proposição, destacando que quando se busca obter um produto de forma rápida e barata, provavelmente não será o melhor em termos de qualidade. Quando se busca algo bom (com qualidade) e barato, provavelmente sua obtenção não será rápida. E, por fim, quando busca algo bom e forma rápida, seu custo provavelmente não será barato.

Assim, a partir destes apontamentos de Hart, é possível compreender com maior clareza em que medida se dá o contraste entre os modos de produção audiovisual universitário em comparação à estrutura industrial. Ao abordar especificamente o modelo industrial norte-americano de produção, ele comenta que “Hollywood é um espaço em que não se pergunta ‘quanto custa’, apenas ‘quanto tempo’” (HART, 2017, p. 19, tradução pessoal)<sup>1</sup>, o que se justifica justamente pelo fato de que este tipo de produção dispõe de um alto valor orçamentário proveniente de grandes investimentos financeiros. Já no cinema universitário, marcado por orçamentos baixos ou inexistentes, equipes mínimas e prazos limitados, as perguntas “quanto custa” e “quanto tempo” são

---

<sup>1</sup> Texto original: “Hollywood is a place where they do not ask “how much”, just “how soon”.

determinantes para definir de que maneira é possível executar um projeto. Neste contexto, verifica-se que as equipes, em muitas ocasiões, acabam tendo que optar por produtos baratos, de rápida obtenção e que não necessariamente tenham a melhor qualidade ou então se veem pressionados a recorrer a alternativas inusitadas para conseguir realizar suas obras.

### **Gambiarra e o processo de criação**

É interessante mencionar e estabelecer paralelos entre o processo de desenvolvimento de gambiarras com as proposições expressas na obra *O artífice* (2009), em que o autor Richard Sennett busca compreender o trabalho manual não industrializado da figura do artífice, uma categoria que abrange, para além do artesão, o artista, o criador, o inventor, e qualquer indivíduo que deseje realizar de forma bem feita um trabalho concreto. Nesta obra, ele destaca a conexão entre o fazer e o pensar e discute justamente sobre o processo de ligação entre a mente (conceber ideias) e a mão (concretizar as ideias) no desenvolvimento do fazer manual.

Segundo o Sennett, obstáculos e imperfeições são elementos que marcam o processo de capacitação artífice e que instigam a realização de seu trabalho. Este estímulo se dá na medida em que o desejo de desempenhar tarefas da melhor maneira possível, ligado às experiências de satisfação e frustração frente aos desafios, contribui “para o estabelecimento de hábitos prolongados, que por sua vez criam um ritmo entre a solução de problemas e a detecção de problemas” (SENNETT, 2009, p.20) e impulsionam novas finalidades. Assim, ao abordar o desenvolvimento de habilidades práticas, acrescenta que “a utilização de ferramentas imperfeitas ou incompletas leva a imaginação a desenvolver essas capacidades necessárias para reparar ou improvisar.” (Ibid). Esses impasses e estímulos também se fazem presentes durante o desenvolvimento das gambiarras no cinema, no qual, diante de uma série de demandas imediatas, o diretor de arte se vê diante da necessidade de pensar e concretizar rapidamente suas ideias para solucionar os problemas enfrentados, o que agrega experiências a partir do contato com novas formas de lidar com os recursos disponíveis.

Voltando ao texto de Bouffleur (2006), é relevante apontar que, ainda refletindo sobre os modos de fazer gambiarra, o autor elenca em sua dissertação três elementos fundamentais neste processo de produção. Ele afirma que para fazer uma gambiarra é preciso ter em vista a existência de uma necessidade; observar a disponibilidade de

recursos materiais; e definir uma ideia sobre a melhor forma de articular estes recursos a partir da demanda.

Assim, na produção de gambiarras para cinema é preciso sempre considerar o qual será a função do utensílio na composição cênica e os meios disponíveis para suprir as necessidades de sua produção. Hart (2017, p.13), falando especificamente do processo de construção de *props* (que em português diz respeito aos objetos de cena) para cinema, teatro e televisão, afirma que é importante levar em conta a finalidade do uso destes *props* em uma produção, devendo-se considerar que os mesmos possivelmente serão pendurados, amarrados, arremessados, derrubados, colididos com outros elementos, pisoteados ou sentados em cima por alguém, e aproveitados de formas variadas que às vezes nem o diretor consegue prever. Ele aponta então, que se deve saber exatamente de que forma o elenco irá interagir com o objeto de cena e o que ele está orientado a fazer com o mesmo, para que se possa prever o pior cenário possível desse uso, os desafios e as soluções.

Fica claro desta maneira, que o primeiro passo para a constituição da gambiarra é identificar para quê e em que situação ela será utilizada. A gambiarra no cinema envolve desde a elaboração de artefatos, como objetos cena, figurinos, elementos do cenário, utensílios para maquiagem ou cabelo, dentre outros elementos, até às técnicas e procedimentos alternativos a serem empregados em um set de filmagem, como: sustentar elementos, tapar, colar, descolar, fixar, reparar, adaptar, cortar, juntar, costurar, romper, lacrar, selar, empacotar, dentre outros.

Após esse primeiro momento de identificação do uso a ser dado, é importante observar quais os recursos disponíveis para atingir os objetivos e suprir as necessidades, avaliando quais são os materiais, ferramentas, máquinas e os espaços aos quais se tem acesso para o desenvolvimento da(s) gambiarra(s). É fundamental, ainda, considerar as habilidades que se têm para trabalhar com estes recursos, tendo em vista que “seus meios limitarão e informarão a escolha dos materiais e técnicas”<sup>2</sup> (HART, 2017, p.12, tradução pessoal) a serem utilizados na concepção da(s) gambiarra(s).

Algumas ferramentas e utensílios, por exemplo, podem ser consideradas como objetos de múltiplas funcionalidades. Segundo Sennett (2009), que aponta a chave de

---

<sup>2</sup> Texto original: “Your means will limit and inform the choice of materials and techniques you have available”.

fenda e a chave Phillips como ferramentas de múltiplas funcionalidades, este tipo de objeto:

(...) admite todos os tipos de possibilidades insuspeitadas; também ela pode expandir nossas habilidades, na medida em que nossa imaginação se mostrar à altura. A chave de fenda pode ser considerada sem hesitação como um instrumento sublime – qualificando *sublime* aqui, como na filosofia e nas artes, algo de uma estranha força. No artesanato, esse sentimento volta-se particularmente para objetos de forma muito simples que aparentemente podem fazer qualquer coisa (SENNETT, 2009, p. 218).

No dia-a-dia de produção, a direção de arte frequentemente faz uso deste tipo de objetos. A fita crepe, por exemplo, é considerada com um elemento essencial e quase obrigatório nos sets de filmagens devido às variadas formas que pode ser aplicada para suprir demandas e solucionar problemas, seja para fixar, revestir, proteger, mascarar, remendar, demarcar áreas ou superfícies. Fitas adesivas em geral, juntamente com colas, tecidos, kits de ferramentas manuais e kits de costura são itens que se recomenda que a equipe de direção de arte disponha nos sets de filmagem pois permitem o reparo, ajuste, manipulação e adaptação de diversos materiais de forma prática.

Por fim, com uma ideia clara da utilidade a ser atribuída à gambiarra e quais os recursos aos quais se tem acesso, é possível, então, determinar de que maneira a gambiarra será aplicada, tendo em vista a habilidade criativa que o diretor de arte possui para articular e colocar em prática ideias com relação aos modos de transformar e/ou adequar os materiais disponíveis.

Cabe apontar, contudo, uma colocação feita por Giuliano Obici em sua tese “Gambiarra e Experimentalismo Sonoro” (2014) na qual comenta sobre o risco e instabilidade das gambiarras, que são questões relevantes a serem consideradas. Ele afirma que:

Um aspecto intrínseco à gambiarra é o risco emergente, existente em uma solução provisória que pode não se sustentar por muito tempo: o remendo que pode desfazer, a cola da fita que pode desprender, as extensões e adaptações elétricas que podem entrar em curto, a incompatibilidade das peças adaptadas e encaixes que podem quebrar ou soltar a qualquer momento. Essas situações geram um estado de tensão contínuo. (OBICI, 2014, p. 16)

A gambiarra aplicada à direção de arte em produções audiovisuais também abarca estes riscos, principalmente pois, para além da busca por soluções imediatas às demandas, neste tipo de produção os objetos têm que ser funcionais visualmente, e não necessariamente úteis na vida real. Na maioria dos casos preza-se pelo resultado estético

imediatamente a ser mostrado no enquadramento, desconsiderando se determinado objeto terá alguma serventia posteriormente.

### **A gambiarra no cinema “unileiro”<sup>3</sup>**

Realizou-se uma coleta de relatos de experiência de alguns alunos, sendo esses graduandos e egressos do curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal da Integração Latino-Americana (UNILA). A escolha por esses relatos se deu devido a esses alunos e ex-alunos já terem enfrentado situações que implicaram a necessidade de utilização de gambiarras, ao trabalhar na direção de arte em suas produções. A opção por dialogar com estudantes desta universidade em específico se deu pelo fato de que consiste no ambiente mais propício para o desenvolvimento da pesquisa tendo em vista a proximidade, as facilidades de contato e pela inserção da pesquisadora nesse contexto. O acesso a essas pessoas ocorreu por meio de um questionário online<sup>4</sup>, o qual possibilitou, por meio dos exemplos concretos, uma melhor compreensão de como a gambiarra pode ser utilizada no contexto do cinema universitário.

Em seus depoimentos, os alunos afirmaram utilizar gambiarras ao longo do curso de forma frequente e que isso se deve a vários fatores. Dentre estes fatores, apontaram majoritariamente a necessidade de suprir a escassez de recursos materiais e orçamentários, bem como a urgência por contornar os desafios e problemas que surgem ao longo das produções. Além disso, alguns mencionaram que há circunstâncias em que a gambiarra é utilizada, por opção, como parte do processo criativo, explorando suas potencialidades principalmente no que diz respeito à inventividade e aos resultados plásticos e estéticos de sua aplicação.

É relevante apontar que parte dos alunos que contribuíram com a presente pesquisa, participam ou já participaram do projeto de extensão em direção de arte oferecido na UNILA, denominado “Dar a Ver: Núcleo de estudo e formação em funções de apoio à direção de arte audiovisual”, o qual está em atividade desde 2014.

Cabe ressaltar que por se tratar de um artigo científico cuja extensão é limitada, não será possível a apresentação dos depoimentos na íntegra. Os relatos serão estruturados em tópicos, trazendo objetivamente quais foram as gambiarras utilizadas e os resultados obtidos.

---

<sup>3</sup> Termo popularmente utilizado para fazer referência aos estudantes da UNILA

<sup>4</sup> Questionário criado na plataforma online Google Formulários.

Assim, adentrando propriamente nos depoimentos dos estudantes, é interessante apontar o relato do(a) Colaborador(a) 1, de 36 anos, matriculado(a) desde 2015 no curso de Cinema e Audiovisual e participante do ‘Dar a Ver’ há quatro anos e meio. Ele(a) revelou um pouco da realização de gambiarras durante a produção do piloto da série “Conectados sem Acesso” (2018), que consistiu no Trabalho de Conclusão de Curso (Obra Audiovisual) de alguns de seus veteranos, da turma de 2014:

#### **RELATO 1: Pendurando quadros nas paredes do teto**

- Necessidade: Pendurar quadros nas paredes.
- Impasse: As paredes da locação não podiam ser furadas ou danificadas
- Alternativa *gambiarrística*: Prender arames nos quadros e pendura-los nas madeiras do teto do local.
- Resultado: Parcialmente favorável; durante a gravação um destes quadros pendurados acabou caindo e quebrando a bancada da churrasqueira do local.

#### **RELATO 2: Montando painel de flores**

- Necessidade: Montar um painel de flores naturais.
- Impasse: Não possuíam recursos financeiros para comprar flores.
- Alternativa *gambiarrística*: Reajuste a partir da escassez – construir painel com flores de papel, criadas e coladas com muito papel, fita durex e silver tape.
- Resultado: Favorável.

Colaborador(a) 2, de 23 anos, que ingressou no curso em 2014 e se formou em 2017, tendo participado por três anos do ‘Dar a Ver’, contou um pouco sobre sua curiosa experiência com gambiarras durante a realização de seu TCC-Obra, o curta-metragem intitulado Solstício (2017), na qual assumiu o cargo de diretor(a) de arte:

#### **RELATO 3: Utilizando amplamente as fitas adesivas e colas**

- Necessidade: Pregar objetos como quadros, relógios e itens decorativos nas paredes sem furá-las e fixar cabos de iluminação no teto para sustentar lâmpadas.
- Alternativa *gambiarrística*: Amplo uso da fita crepe e demais fitas adesivas para fixar todos os elementos citados nas paredes e teto da locação.

- Resultado: Parcialmente favorável - durante as gravações o relógio colado na parede com fita banana acabou se descolando, caindo e quebrando, sendo necessário repará-lo a partir do uso de cola instantânea.

Colaborador(a) 3, de 25 anos, aluna da UNILA desde 2015, relatou seus contatos com gambiarras durante a produção do curta-metragem (TCC-Obra) Pé de Moleque (2016) enquanto assistente de direção de arte:

#### **RELATO 4: Produzindo maquiagem de efeitos**

- Necessidade: Utilizar de maquiagens de efeitos, simulando hematomas, cicatrizes e sangue.
- Impasse: Não tinham acesso aos materiais apropriados para realização destas maquiagens devido ao orçamento baixíssimo.
- Alternativa: Produziram o “sangue artificial” por meio da mistura de glucose de milho, achocolatado e corantes vermelho e preto; utilizaram uma variedade de batons de tons avermelhados e roxos, corretivos e sombras para criar os hematomas na pele do protagonista; produziram as cicatrizes a partir da mistura de gelatina sem sabor, glicose e algum tipo de base ou corretivo para atingir o tom da pele do personagem e uma textura mais elástica para facilitar sua aplicação, que era feita com essa mesma base em estado líquido e que foi utilizada como uma cola.
- Resultado: Colaborador(a) 3 afirmou que:

*“De maneira geral se pode dizer obtivemos bons resultados dessas gambiarras. Nosso maior problema foi em um panorama geral como essas imagens se viam no produto final, pois muitas vezes o problema estava na captação de texturas e cores destes efeitos. Ou seja o processo de gambiarra era funcional, porém era preciso muito mais testes prévios para atingir nosso objetivo” (Colaborador(a) 3)*

Colaborador(a) 4, de 21 anos, aluno da UNILA desde 2016, declarou ter trabalhado com gambiarras durante a produção do curta-metragem “Retrato Mortal” (2016), que consistiu em um exercício para a disciplina Produção Audiovisual e no qual assumiu a função de diretor de arte:

#### **RELATO 5: Construindo uma máquina de fumaça**

- Necessidade: Esfumar o ambiente em que se passaria uma cena para a qual era preciso deixar as luzes dos fresnéis bem marcadas com a fumaça.

- Impasse: Não haviam máquinas de fumaça na Universidade e a produção do curta contava com um orçamento nulo, o que impossibilitava o aluguel de uma máquina.
- Alternativa: Produzir a fumaça utilizando um combo com grandes quantidades de incenso defumador, incenso comum e pó de café queimado com álcool.
- Resultado: O objetivo foi atingido com sucesso, apesar do uso da gambiarra ter demorado mais do que se tivessem tido acesso a uma verdadeira máquina de fumaça. Colaborador(a) 4 afirmou que o resultado saiu melhor do que o esperado considerando a via alternativa.

Por fim, o(a) colaborador (a) 5, 19 anos, aluno(a) da UNILA desde 2017, contou um pouco das gambiarras utilizadas durante a realização do curta-metragem Caburé (2017), que consistiu em um TCC-obra e na qual o(a) colaborador(a) trabalhou como assistente de direção de arte.

#### **RELATO 6: Confeccionando uma cortina**

- Necessidade: Confeccionar uma cortina que seria colocada em frente a uma grande porta que dava acesso a uma sacada para barrar a vista da área externa.
- Impasse: Devido a um mau planejamento de produção, a equipe de arte teria decidido confeccionar a cortina com um tecido (que era próprio para sofás) disponível no acervo de Direção de Arte da Universidade no próprio dia da gravação das cenas em que este item seria demandado. Não haveria tempo suficiente confeccionar a cortina de maneira adequada, nem de costurar os tecidos, e as ferramentas de trabalho eram limitadas.
- Alternativa 1: Produzir a cortina utilizando régua e tesoura para cortar os tecidos e cola quente para uni-los.
- Resultado 1: Por ter sido medida apenas a altura da sacada, sem considerar a altura em que o varão da cortina estaria fixado, a cortina pronta instalada teria ficado muito curta.
- Alternativa 2: Pendurar a cortina no varão com pedaços de barbante extensos de modo a deixá-la na altura certa dentro do enquadramento.

– Resultado Final: Favorável, porém trabalhoso.

A partir destes relatos, verificam-se algumas das variadas formas com que a gambiarra pode ser utilizada pela direção de arte para suprir as demandas e/ou solucionar os problemas durante a produção audiovisual universitária. Evidencia-se que o risco da gambiarra, comentado por Obici (2014), é um fator presente durante a produção, havendo circunstâncias em que as alternativas improvisadas realmente são favoráveis e circunstâncias em que ocorrem acidentes, gerando mais problemas a serem solucionados. Destaca-se também, que incluir objetos e ferramentas de múltiplas funcionalidades, considerados como instrumentos sublimes por Sennet, incluindo as fitas adesivas, colas, tecidos, kits de ferramentas manuais e de costura, dentre outros, em um set de filmagem pode ser extremamente útil e proveitoso para a equipe de arte no processo de busca por soluções rápidas.

Além disso, retomando o triângulo de projetos apontado por Hart, evidencia-se que, tendo em vista os desafios e limitações de uma produção universitária, as equipes acabam tendo que optar por materiais de rápida obtenção e que não necessariamente tenham a melhor qualidade, o que pode acabar impactando visualmente e se refletindo no resultado de suas obras. Convém assim, destacar, com relação ao processo de utilização de gambiarras no cinema, que, ainda que as ferramentas e recursos disponíveis para produzi-las possam ser precários ou de uma qualidade inferior, o que realmente importa é o resultado imagético produzido com o uso das soluções alternativas e a forma com que sua aplicação se reflete na tela.

### **Considerações Finais**

O objetivo deste artigo foi discutir a variedade de modos e circunstâncias de aplicação da gambiarra pela direção de arte partindo da percepção da recorrência de sua utilização no contexto de produção audiovisual universitária. Neste percurso, estabeleceu-se o que se entende por gambiarra, por direção de arte e por cinema universitário, propondo, ao longo do estudo, reflexões acerca de como todos estes elementos se articulam cotidianamente.

Ficam evidentes os desafios na atuação da direção de arte no cinema universitário, que envolve desde a limitação de recursos materiais e orçamentários para as produções até a atenção insuficiente dada ao componente direção de arte no contexto acadêmico. Isso muitas vezes dificulta a capacitação plena dos estudantes que se

interessam pela área e restringe as possibilidades de realização, determinando a urgência da busca por soluções criativas frente às limitações mencionadas.

Ademais, observa-se que a utilização de gambiarras pela direção de arte implica na necessidade de considerar qual será a função da mesma na composição cênica, os recursos disponíveis e qual a melhor forma de articular tais recursos para suprir as demandas de sua produção. Todo esse processo desde a concepção, até a produção e obtenção de um resultado a partir do uso da gambiarra pode ser compreendido e exemplificado tendo como base os relatos fornecidos pelos alunos da UNILA, nos quais foram apontados diversos modos e circunstâncias de aplicação concreta das gambiarras em produções audiovisuais universitárias.

Deste modo, por fim, compreendendo algumas das múltiplas formas de conceber e construir objetos gambiarrísticos no cinema universitário e destacando as potencialidades e riscos de sua aplicação, é possível concluir que a gambiarra, enquanto prática que envolve intervenções improvisadas e imediatas, é uma alternativa válida, criativa, prática e acessível para a direção de arte compor o espaço cênico em produções audiovisuais universitárias.

## **Referências**

- ASSUNÇÃO, Helena Santos; MENDONÇA, Ricardo Fabrino. **A estética política da gambiarra cotidiana**. Revista Compolítica, Rio de Janeiro, v. 6, n. 1, p. 92-114, 2016.
- BOUFLER, Rodrigo. **A questão da gambiarra: formas alternativas de desenvolver artesanatos e suas relações com design de produtos**. São Paulo: Dissertação - FAU/USP, 2006.
- BOUFLER, Rodrigo. **Fundamentos da Gambiarra: A Improvisação Utilitária Contemporânea e seu Contexto Socioeconômico**. São Paulo: Tese-FAU/USP, 2013.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. Martins Fontes. São Paulo, 2003.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. 3ª edição – Curitiba: Positivo, 2004.
- FORCINE, Fórum Brasileiro de Ensino de Cinema e Audiovisual. **Forcine** (texto institucional). Volume 1. Online, 2014. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/0B8aMeCdFOAUeU1FQa2IW0Ep1Ym8/view>>. Acesso em: 24 de Junho de 2018.
- FORCINE, Fórum Brasileiro de Ensino de Cinema e Audiovisual. **Forcine** (texto institucional). Online, 2015. Disponível em:

<<https://drive.google.com/file/d/0B8aMeCdFOAUeWnMyenpWTDdIVGc/view>> .

Acesso em: 24 de Junho de 2018.

GOMES, Paulo Emílio. **Cinema: trajetória no subdesenvolvimento**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2ª edição, 1986.

HAMBURGER, Vera. **Arte em cena: a direção de arte no cinema brasileiro**. São Paulo: Ed. SENAC e Edições Sesc, 2014.

HART, Eric. **The Prop Building Guidebook: For Theatre, Film, and TV**. New York: Routledge, 2<sup>nd</sup> Edition, 2017. Disponível em: <

<https://books.google.com.br/books?id=4iwlDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false>>. Acesso em: 6 de abril de 2018.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Grande Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Instituto Antônio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. – Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

LEROUX, Liliane. **Táticas do Cinema de Guerrilha da Baixada para transitar entre o popular e o artístico**. Polêmica - Revista Eletrônica da Uerj. Volume 17. 2017.

OBICI, Giuliano Lamberti. **Gambiarra e Experimentalismo Sonoro**. São Paulo: Tese - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, 2014.

ROCHA, Iomana. **A gambiarra e o alegórico no cinema contemporâneo brasileiro**. Arteriais - Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes. FAV-UFGA, 2017, p. 60-67.

ROCHA, Iomana. **A gambiarra e o alegórico no cinema independente contemporâneo brasileiro**. V CONGRESO INTERNACIONAL AsAECA.

Universidad Nacional de Quilmes, 2016, p. 1525-1536.

SANTOS, Marcelo Moreira. **A Direção de Arte no Cinema: uma abordagem sistêmica sobre seu processo de criação**. Revista Digital do Laboratório de Artes Visuais. Vol.10. Centro de Educação – Universidade Federal de Santa Maria. 2017.

SENNETT, Richard. **O artífice**. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009.

WEISZFLOG, Walter. **Michaelis Moderno Dicionário da Língua Portuguesa**.

Editora Melhoramentos Ltda. 2015. Disponível

em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=gambiarra>>. Acesso em 25 de abril de 2018.

XAVIER, Tainá. **Direção de Arte no Brasil: Um percurso de formação entre o artesanato e a indústria**. Catálogo A Direção de Arte no Cinema Brasileiro. Caixa Cultural RJ. Rio de Janeiro. 2017, p.142-149.