



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN

Otto Guerra Netto

Intersecção entre *design* vernacular-gambarra e a animação brasileira

Florianópolis
2026

Otto Guerra Netto

Intersecção entre *design* vernacular-gambarra e a animação brasileira

Dissertação submetida ao Programa de Pós-graduação em Design da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Design.

Orientador: Prof. Dr. Milton Luiz Horn Vieira

Florianópolis

2026

Ficha catalográfica gerada por meio de sistema automatizado gerenciado pela BU/UFSC.
Dados inseridos pelo próprio autor.

Guerra Netto, Otto
Intersecção entre design vernacular-gambiarra e a
animação brasileira / Otto Guerra Netto ; orientador,
Milton Luiz Horn Vieira, 2026.
97 p.

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós
Graduação em Design, Florianópolis, 2026.

Inclui referências.

1. Design. 2. design vernacular. 3. gambiarra. 4.
cinema de animação brasileiro. I. Horn Vieira, Milton Luiz.
II. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós
Graduação em Design. III. Título.

Otto Guerra Netto

**INTERSECÇÃO ENTRE *DESIGN* VERNACULAR-GAMBIARRA E A ANIMAÇÃO
BRASILEIRA**

O presente trabalho em nível de mestrado foi avaliado e aprovado por banca
examinadora composta pelos seguintes membros:

Prof. Eugenio Andrés Díaz Merino, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Gabriel De Souza Prim, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof. Sergio Nesteriuk, Dr. – Examinador Externo
Universidade Anhembi Morumbi – SP

Certificamos que esta é a **versão original e final** do trabalho de conclusão que foi
julgado adequado para obtenção do título de Mestre em Design.

Prof. Eugenio Andres Diaz Merino, Dr.
Coordenação do Programa de Pós-Graduação

Prof. Milton Luiz Horn Vieira, Dr.
Orientador

Florianópolis, 2026.

AGRADECIMENTOS

À Marta Machado, amiga e incentivadora, à Letícia, minha companheira e mãe dos meus filhos, Hugo e Rita, nascidos durante a confecção dessa Dissertação. Qualquer imperfeição, portanto, os dois são os responsáveis.

À Dayene Correia Castilho, Maria Teresa Delgado Araújo e José Maia.

RESUMO

Esta dissertação aborda a utilização de gambiarras em produções de cinema de animação brasileiro, notadamente, da Otto Desenhos Animados. Parte-se da aproximação contemporânea dos conceitos de *design*, *design* vernacular e gambiarra, assim como de novas leituras que o termo gambiarra tem recebido de áreas distintas. O objetivo deste estudo foi realizar um levantamento de ocorrências da utilização de gambiarras em filmes dessa produtora, especialmente em duas produções de longas-metragens. Os filmes analisados são *Rocky & Hudson os caubóis gays* (1994) e *A cidade dos Piratas* (2019). Apoiamo-nos nos estudos de Bouffleur (2006; 2013), principalmente *A questão da gambiarra*, de Fontoura (2002), Rocha (2016; 2017), entre outros. As lentes teóricas se construíram no desenvolvimento do percurso metodológico. A investigação é de caráter exploratório. A pesquisa é qualitativa com metodologia empírico-analítica. Como achados de pesquisa, destacam-se: a potencialidade dos recursos “gambiarrísticos”, que ocorrem tanto na forma analógica como na digital, como elementos próprios de uma linguagem; as gambiarras se atrelam ao resultado final das produções, mesmo quando não são “vistas” pelo espectador; e, por fim, contribui-se para uma discussão atual acerca do termo gambiarra como marcador de distinção da Otto Desenhos Animados.

Palavras-chave: *design* vernacular; gambiarra; cinema de animação brasileiro.

ABSTRACT

This dissertation addresses the use of makeshift solutions (“*gambiarra*”) in Brazilian animated film productions, notably those of Otto Desenhos Animados. It begins with a contemporary approach to the concepts of design, vernacular design, and *gambiarra* solutions, as well as new interpretations of the term “*gambiarra*” from different fields. The objective of this study was to survey instances of *gambiarra* solutions in films from this production company, especially in two feature films. The films analyzed are *Rocky & Hudson os caubóis gays* (1994) and *A cidade dos Piratas* (2019). We draw on the studies of Bouffeur (2006; 2013), particularly “*A questão da gambiarra*”, Fontoura (2002), Rocha (2016; 2017), among others. The theoretical framework was developed during the methodological process. This investigation is exploratory in nature. The research is qualitative with an empirical-analytical methodology. Key research findings include: the potential of “*gambiarra*” resources, occurring in both analog and digital forms, as elements inherent to a language; the connection between *gambiarra* solutions and the final result of the productions, even when not “seen” by the viewer; and finally, it contributes to a current discussion about the term “*gambiarra* solution” as a distinguishing marker for Otto Desenhos Animados.

Keywords: vernacular design; *gambiarra*; Brazilian animation; animated film.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – HQ <i>Amizade</i> (1969).....	12
Figura 2 – HQ <i>Náufragos</i> (1970).....	13
Figura 3 – HQ <i>Amizade 2</i> (1971).....	14
Figura 4 – HQ <i>A Pedra Filosofal</i> (1971)	15
Figura 5 – HQ <i>Faraco</i> (1972)	16
Figura 6 – HQ <i>O Homem Que Atropelou um Extraterrestre</i> (1978).....	17
Figura 7 – Biscoitos Filler (1984) (fotograma digitalizado de negativo)	18
Figura 8 – <i>O Natal do Burrinho</i> (1984)	19
Figura 9 – <i>As Cobras</i> (1985)	20
Figura 10 – <i>Treiler</i> (1987).....	20
Figura 11 – Cartaz do filme <i>Rocky e Hudson, os Caubóis Gays</i> (1994)	22
Figura 12 – Cartaz do filme <i>A cidade dos Piratas</i> (2019).....	23
Figura 13 – <i>Macaco Feio... Macaco Bonito...</i> , de Luiz Seel (1929).....	25
Figura 14 – <i>Tzumbra Tzuma</i> , de Flavio Del Carlo (1983)	26
Figura 15 – <i>O Filho da Puta</i> (2025).....	27
Figura 16 – Truca de filmagem.....	28
Figura 17 – <i>Mad Max</i> , longa-metragem em que há infinidades de gambiarras.....	30
Figura 18 – Gambiarra brasileira: a irreverência, o inusitado	31
Figura 19 – <i>Design</i> acadêmico/ <i>design</i> vernacular.....	42
Figura 20 – Relações de espaço-tempo na animação	52
Figura 21 – <i>Keyframes</i>	52
Figura 22 – Página de roteiro do <i>Cidade dos Piratas</i>	55
Figura 23 – Frames do <i>animatic</i>	57
Figura 24 – <i>Model sheet</i> de personagem	58
Figura 25 – Estudo de expressões faciais.....	58
Figura 26 – Mesa digitalizadora: animação	59
Figura 27 – Estúdio de gravação dos atores	59
Figura 28 – Composição final.....	60
Figura 29 – Cenários	60
Figura 30 – Elementos animados.....	61
Figura 31 – Logotipo criado por Otto Guerra para a produtora argentina (1973)	67
Figura 32 – HQ autobiográfica sobre gambiarras: parte 1	69

Figura 33 – HQ autobiográfica sobre gambiarras: parte 2	70
Figura 34 – Recorte de jornal	73
Figura 35 – Acetatos com arranhões que refletem luz	81
Figura 36 – <i>Rocky & Hudson, os caubóis gays</i> (1984): acetato da cena em que o carro anda para trás	82
Figura 37 – Fotograma do filme <i>A cidade dos Piratas</i> (2019)	85
Figura 38 – Modelagem de elementos de <i>A cidade dos Piratas</i> (2019)	87

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Seis características distintivas do <i>design</i> , por Bruce Archer (1991).....	37
Quadro 2 – Os três pilares ou do que se faz gambiarra?.....	40
Quadro 3 – Seis características de artefatos usados em gambiarra, por Bouffleur (2006).....	41
Quadro 4 – Os três pilares ou do que se faz gambiarra?.....	79

SUMÁRIO

1	CONTEXTUALIZAÇÃO DA PESQUISA	12
2	INTRODUÇÃO: AJUSTANDO O FOCO	28
2.1	OBJETIVOS	31
2.1.1	Objetivos específicos	32
2.1.2	Delimitação da pesquisa	32
2.1.3	Justificativa	32
2.1.4	Estrutura da pesquisa	33
3	DESIGN E GAMBIARRA: APROXIMAÇÕES POSSÍVEIS	35
3.1	<i>DESIGN</i>	35
3.2	GAMBIARRA	39
3.3	POÉTICA DA GAMBIARRA	43
4	DOS QUADRINHOS AO CINEMA DE ANIMAÇÃO	50
4.1.1	<i>Frame a frame: etapas de produção em animação</i>	53
4.1.2	Equipe	61
4.1.2.1	<i>Diretor do filme</i>	62
5	PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	64
5.1	LÓCUS DE PESQUISA	65
6	INTERSECÇÕES DO DESIGN VERNACULAR-GAMBIARRA EM DUAS PRODUÇÕES DE ANIMAÇÃO	78
6.1	<i>ROCKY & HUDSON, OS CAUBÓIS GAYS</i>	79
6.1.1	Problema-desafio 01	80
6.1.2	Problema-desafio 02	81
6.1.3	Problema-desafio 03	82
6.2	<i>A CIDADE DOS PIRATAS</i>	83
6.2.1	Problema-desafio 01	84
6.2.2	Problema-desafio 02	86
6.2.3	Problema-desafio 03	86
7	LUZ, GAMBIARRA, AÇÃO	89
7.1	<i>APÓS O THE END</i>	92
	REFERÊNCIAS	94

1 CONTEXTUALIZAÇÃO DA PESQUISA

NO EMPÍRICO, A TESE É OUTRA

*“Quem anda no trilho é trem de ferro, sou água que corre entre pedras:
liberdade caça jeito”*

(Manoel de Barros)

Antes e durante o período escolar, obsessivamente, desenhei centenas de páginas de histórias em quadrinhos, de tal forma que, quando entrei numa oficina de animação alguns anos depois, eu tinha uma base sólida em ilustração. Nas figuras de 1 a 6 a seguir, é ilustrada a evolução dessas histórias em quadrinhos (HQs) em 10 anos.

Figura 1 – HQ *Amizade* (1969)



Fonte: o autor

Figura 2 – HQ Náufragos (1970)



Figura 3 – HQ Amizade 2 (1971)



Fonte: o autor

Figura 4 – HQ A Pedra Filosofal (1971)



Figura 5 – HQ Faraco (1972)



Fonte: o autor

Figura 6 – HQ O Homem Que Atropelou um Alienígena (1978)



Fonte: o autor

Em 1977, com 20 anos, eu estava apto a animar e fui contratado por uma produtora de cinema. No ano seguinte, abri a Otto Desenhos Animados (ODA). Atualmente, penso que a produtora aberta sem nenhum recurso financeiro, com a aposta de fechar um primeiro comercial animado para pagar as primeiras contas, não

passou de uma grande “gambiarra”, por causa das infinitas improvisações, desde as mesas de filmagem e de animação, feitas com serrote e madeira de pinho, até a revelação dos filmes, com bastidor de arame e plástico.

A produtora foi, talvez, a continuação do meu quarto da casa dos meus pais em outro local. Não haviam funcionários, e o processo só foi adiante por conta das tais improvisações e soluções com base no “jeitinho brasileiro”. Para receber ligações das agências de propaganda, por exemplo, que eram meus potenciais clientes de filmes animados para exibição na TV (Figura 7), divulgava o número do telefone de casa. Minha mãe então ligava para nossa vizinha, uma amiga que, por sorte, anotava e me levava os recados. Para retornar as ligações, usava um telefone público, um “orelhão” de esquina que funcionava com fichas telefônicas.

Figura 7 – Biscoitos Filler (1984) (fotograma digitalizado de negativo)



Fonte: o autor

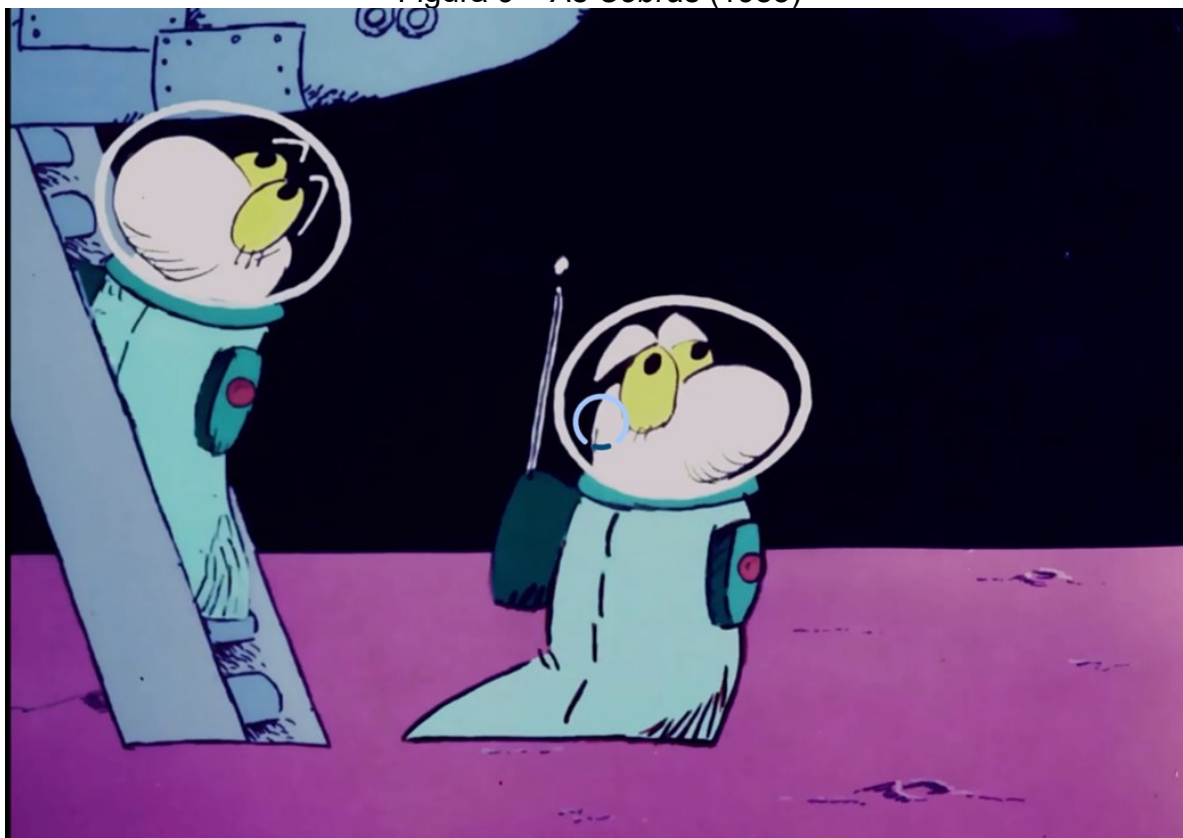
Com o passar do tempo, mesmo envolvidos eu e uma pequena equipe nos filmes de propaganda, paralelamente conseguimos realizar alguns curtas-metragens, que são filmes para cinema com duração entre 1 e 20 minutos.

Nosso primeiro curta-metragem, *O Natal do Burrinho* (1984, Figura 8), nasceu de uma forma, mas acabou de outra. Antes era um filme de natal para uma emissora de TV nacional, mas, em razão de ter havido um atraso na entrega, foi transformado em um curta para cinema. Inserido um novo final metalinguístico, a personagem principal, o burro, na realidade era um ator. Primeira gambiarra. O segundo curta, *As Cobras* (1985), era originalmente um piloto para uma futura série produzida para a TV. Como também não deu certo, nele foi inserido um Urubu, paródia da Condor Filmes – à época uma grande distribuidora brasileira –, que uniu os episódios. O terceiro curta, *Treiler* (1987), era em si uma grande e original gambiarra, cenas de um longa-metragem que jamais seria produzido. Ao longo dessa dissertação, serão citadas diversas soluções alternativas e improvisações nos filmes curtos da Otto Desenhos Animados.

Figura 8 – *O Natal do Burrinho* (1984)



Fonte: o autor

Figura 9 – *As Cobras* (1985)

Fonte: o autor

Figura 10 – *Treiler* (1987)

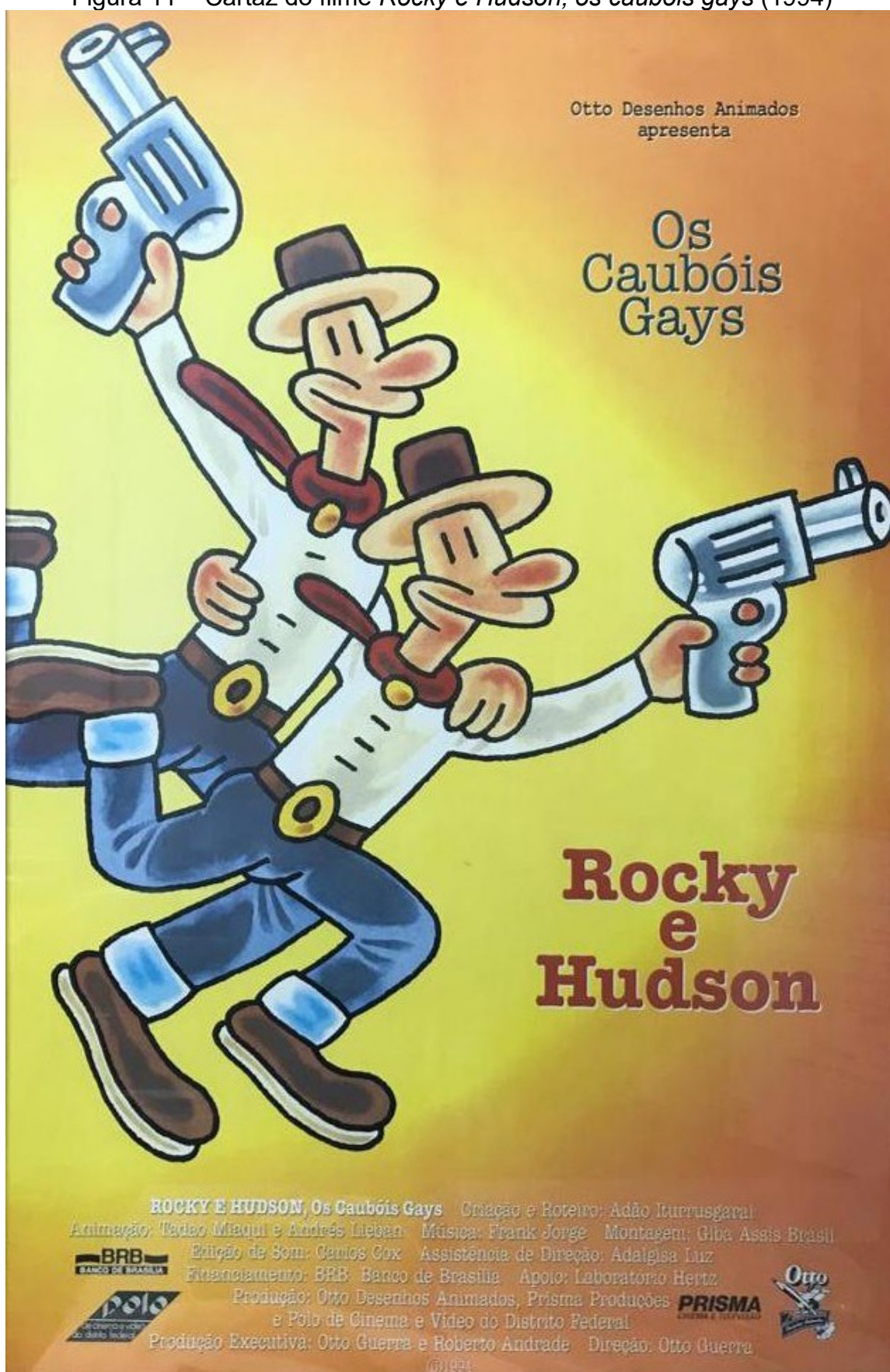
Fonte: o autor

Para trabalhos maiores, filmes acima de 70 minutos, os chamados “longa-metragem”, apelamos para a adaptação da obra de outros autores. O primeiro foi Adão Iturrusgarai. Suas personagens iconoclastas me arrebataram, bastava adaptar e levar às telas. Não havia recursos para produzir ficção, reutilizávamos sobras dos filmes de propaganda: “[...] a precariedade desaguou em milhares de estranhas circunstâncias que se agregaram ao próprio filme. A impossibilidade acabou virando linguagem”. Anotei isso em meu diário durante a produção do primeiro longa-metragem realizado pela produtora: *Rocky & Hudson, os caubóis gays* (1994, Figura 11). “Estranhas circunstâncias”, sinônimo, aqui, de gambiarra, que elevada à categoria de *design* vernacular passa a ser considerada algo engenhoso, inteligente e inventivo.

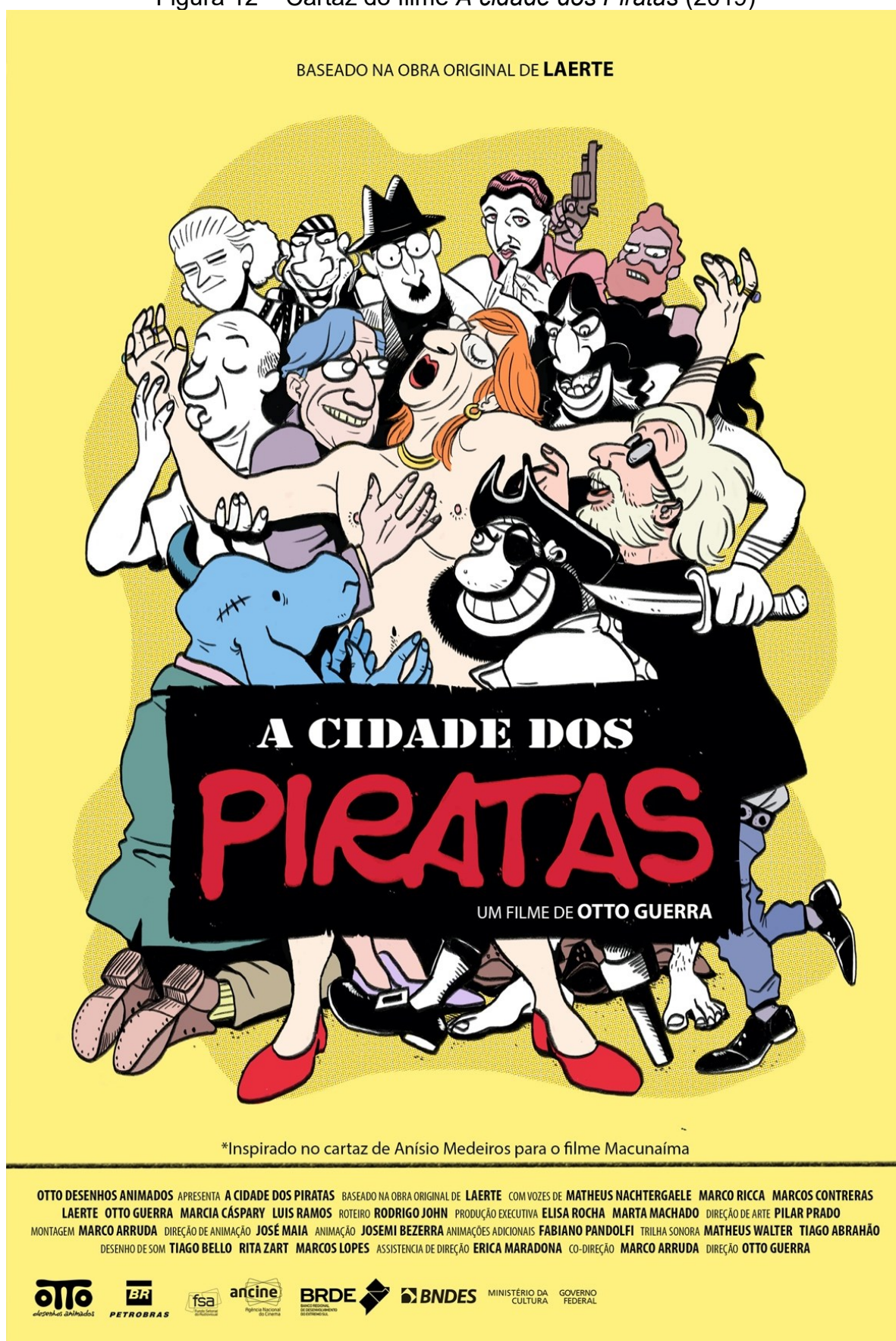
O outro longa que será apresentado aqui, *A cidade dos Piratas* (2019, Figura 12), foi também uma adaptação baseada na obra da cartunista Laerte Coutinho, no qual fomos ainda mais longe nas improvisações de última hora. Esse filme foi produzido no sistema digital, ou seja, não havia mais necessidade de dispendiosos negativos fílmicos, portanto, as mudanças, as gambiarras poderiam ser amplamente usadas para “remendarmos”, “falsearmos” ou simplesmente improvisarmos com o que tínhamos à mão.

Abordaremos, ao final dessa dissertação, detalhes de algumas gambiarras utilizadas nesses dois filmes. Eles só conseguiram chegar a termo em função de improvisações de última hora.

Figura 11 – Cartaz do filme *Rocky e Hudson, os caubóis gays* (1994)



Fonte: o autor

Figura 12 – Cartaz do filme *A cidade dos Piratas* (2019)

Fonte: o autor

Acompanhei, nesses 50 anos, uma evolução tecnológica radical, sobretudo a dramática troca do analógico pelo digital. O computador substituiu a câmera, o pesado equipamento de filmagem, o filme, o papel, tintas, pincéis, canetas, furadores, lapiseiras, acetatos de celuloide, grafites, coladeiras, projetores, químicos para revelação, a copiagem e sonorização ótica, leitoras de sincronização de som, moviola, fitas magnéticas, ou seja, toda a parafernália analógica foi descartada. Atualmente, a animação pode ser produzida até com um simples celular.

Juntamente com a tecnologia digital, surgiu a animação em 3D, na qual personagens são modeladas e animadas diretamente no computador. Acreditei que até o ato de desenhar ficaria obsoleto. Entretanto, o 2D, o desenho feito à mão, bidimensional, altura e largura, por enquanto continua a ser algo iminentemente humano. Isso porque a profundidade, ou a terceira dimensão num desenho, numa pintura, é uma simulação, uma “mentira”, para que o plano pareça ter perspectiva. O computador é rápido, preciso, mas ele ainda não mente, ele não tem a tecla “talvez”.

Até a projeção de filmes em película, com seus pesados rolos e imensos projetores da clássica era do cinema analógico, desapareceu, e, com ela, a transparência, a luz, a malha de cores extremamente sensível e orgânica. Parecia que as camadas de células fotossensíveis que a compunham nunca seriam superadas digitalmente, ou seja, *pixel* por *pixel*. No entanto, a atual qualidade de projeção digital não só ultrapassou a analógica, mas também caminha para um futuro ainda mais promissor e inimaginável, algo como caminhar entre as personagens em meio à projeção. A inteligência artificial (IA) está chegando para mudar tudo de novo.

Acompanho também a evolução da animação brasileira. Nem preciso ir muito longe, visto que na minha cidade, Porto Alegre, lá nos anos 1970, éramos quase pioneiros, pois muito pouco tinha sido feito até então. Atualmente, há grandes estúdios que produzem de forma massiva até séries animadas comerciais, numa progressão geométrica. A demanda mundial de desenhos animados cresce desde sempre e seguirá crescendo cada vez mais, estimulada pelas novas e incontáveis plataformas de exibição via internet.

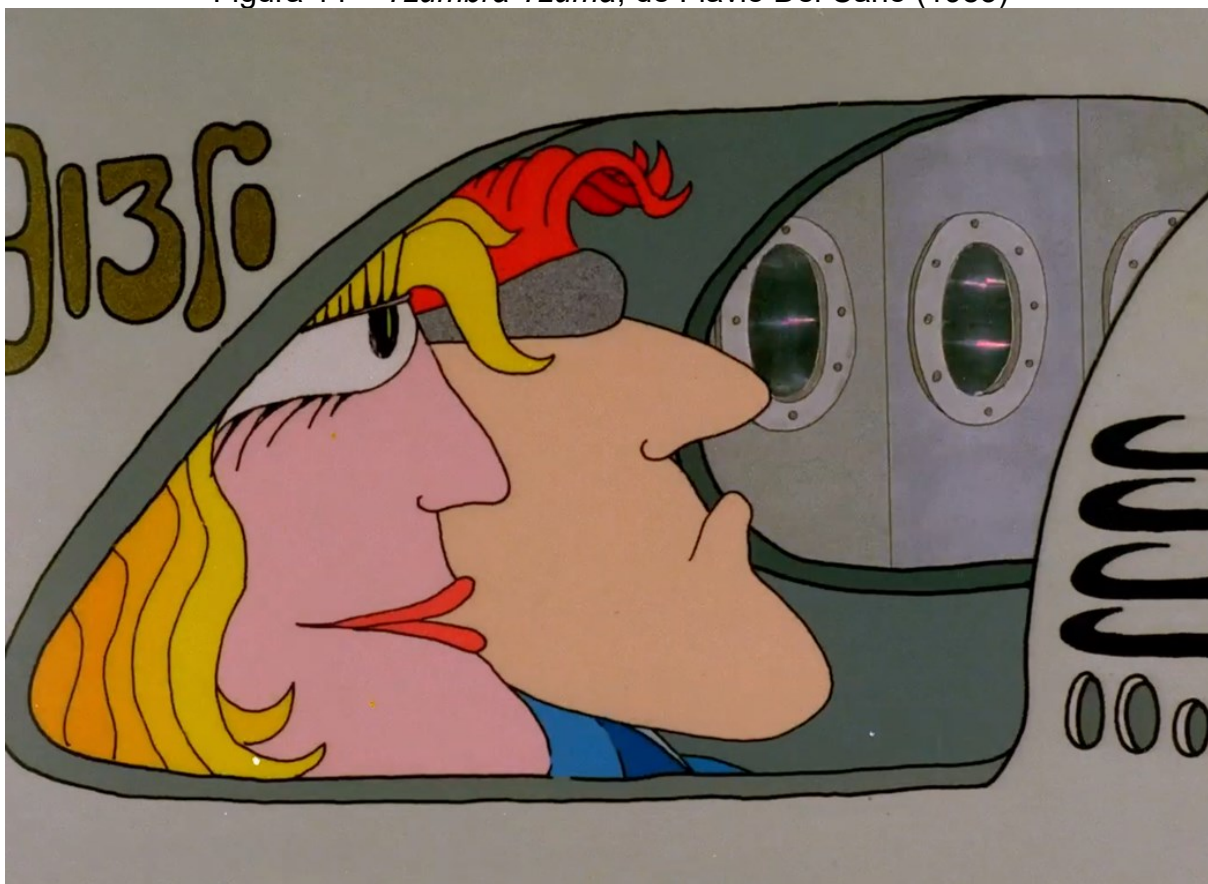
Nesta pesquisa, meu interesse foi direcionar meus estudos na busca de peculiaridades, ou de uma identidade que fosse natural para a potencial indústria de cinema de animação brasileira, que ainda está em seus primórdios. Desde o início, trilhamos uma vertente própria, com autores como Luiz Seel, em *Macaco Feio...*

Macaco Bonito... (1939, Figura 13) e *Frivolidá* (1930), bem como Luiz Sá e *Aventuras de Virgolino* (1939), verdadeiros guerreiros solitários com seus filmes desconhecidos, entretanto, trabalhos que nos distinguem da escola Disney, com forte sotaque nacional. Na atualidade, temos autores “fora do eixo” que têm características e peculiaridades também calcadas em referências brasileiras, que desenvolvem um olhar próprio, sem a necessidade de um olhar “de fora”, autores como Flávio Del Carlo, em *Tzuba Tzuma* (1983, Figura 14), Chico Liberato, em *Boi Aruá* (1982), Cao Hamburger, em *Frankenstein Punk* (1984), entre outros.

Figura 13 – *Macaco Feio... Macaco Bonito...*, de Luiz Seel (1939)



Fonte: o autor

Figura 14 – *Tzumbra Tzuma*, de Flavio Del Carlo (1983)

Fonte: o autor

Nosso próximo longa-metragem, *O Filho da Puta* (2025, Figura 15), é um libelo nesse sentido, pois tem a capacidade de comprovar que existe um largo caminho para exprimir nossa identidade. Nesse filme, pode-se observar a busca por uma estética que descortine paisagens do Brasil, levando-se em consideração símbolos já existentes.

Figura 15 – *O Filho da Puta* (2025)

Fonte: o autor

A miscigenação que existe em nosso país tem características únicas. Precisamos fazer na animação o que a literatura já fez, ou seja, trilhar um caminho vinculado às nossas raízes, revelando o nosso Brasil por meio dessa importante forma de expressão. A aposta em uma visão pragmática, cercada pela diversidade da nossa cultura, pode provocar soluções ousadas, até instigantes. Essa falta de meios consistentes força a criação de soluções irreverentes, inventivas e originais, que nos levaram a um promissor e natural marcador da Otto Desenhos Animados. Para tanto, nesta dissertação, pretendemos promover uma visão sobre as soluções encontradas pela nossa empresa, que poderiam ser chamadas de “benditas gambiarras” na nossa história de quase 50 anos ininterruptos do ato de fazer animados.

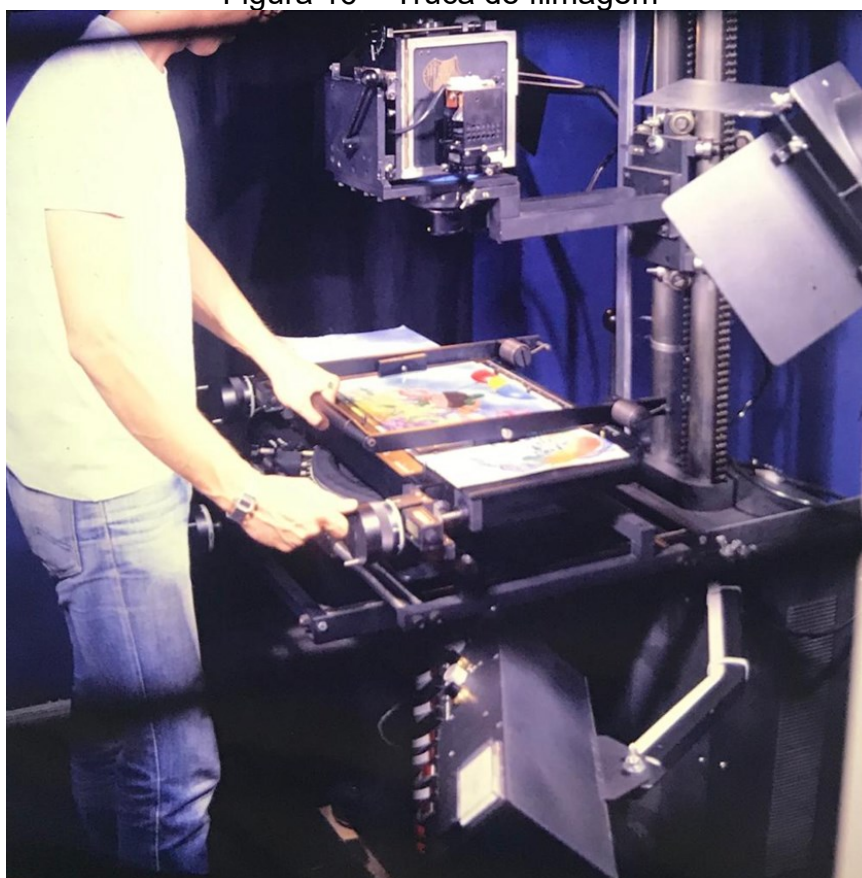
2 INTRODUÇÃO: AJUSTANDO O FOCO

“Tinha ajuntado uma porção de grilos, mas nenhum não entendia o discurso porque nenhum não pescava nada de brasileiro.”

(Macunaíma, Mário de Andrade)

A realização de filmes em desenho animado, ou seja, do cinema de animação, envolve diferentes processos, tais como pré-produção, produção, pós-produção, coordenação de equipes, assim como são várias as etapas de criação de uma animação, por exemplo, ideia (conceito da história), roteiro, *animatic* (rascunho de planos em forma de vídeo), *design* de personagens, direção de arte, animação, gravação de atores, filmagem quadro a quadro em uma truca¹ (Figura 16), entre outros. Em todos esses estágios, há diversas formas de *designs* em funcionamento e, independentemente de qualquer planejamento, seguidamente, faz-se necessário (re)conceber e (re)elaborar muitos caminhos inicialmente traçados.

Figura 16 – Truca de filmagem



Fonte: o autor

¹ O equipamento de filmagem também é (era) conhecido por *table top* ou “truca de filmagem”.

Esta dissertação tem como objetivo analisar a intersecção entre o “*design* vernacular-gambiarra” e a animação da Otto Desenhos Animados, e inscreve-se na linha de pesquisa em Mídia do Programa de Pós-graduação em *Design* da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). O ponto de partida desta pesquisa está amparado na premissa da existência de um cinema de animação brasileiro distinto de outros realizados fora do solo nacional. Esboço de hipótese. A proposta inicial iria em busca dessa distinção, entendida como sinônimo de Otto Desenhos Animados. As “rotas” – assim como os “desvios” – foram sendo traçadas no transcorrer do curso de mestrado. Faz-se importante salientar que a bússola, como ferramenta de direcionamento, surgiu no contato com o *design* vernacular.

Logo nas primeiras investigações e pesquisas exploratórias, levando-se em consideração que o termo “vernáculo” é a designação para uma língua nativa, optou-se por denominar o *design* vernacular por “gambiarra”, termo o qual, segundo Dicio (2023), é uma solução improvisada para resolver um problema ou remediar uma situação de emergência; remendo. Feita a analogia, o pesquisador Rodrigo Bouffleur, em sua dissertação *A questão da gambiarra: formas alternativas de desenvolver artefatos e suas relações com o design de produtos* (2006), propõe aproximações, por meio da perspectiva da cultura material, entre *design* de produtos e a gambiarra. Ele ainda aponta a gambiarra no centro, e, desse centro, se ampliam as formas de se olhar e perceber o próprio fenômeno denominado gambiarra.

Com essas novas lentes, o entrelaçar da gambiarra com o desenho animado se deu por meio da constatação de que, sem o recurso da gambiarra, existiriam dificuldades para a produção de diversas animações no Brasil. É possível ainda auferir que a animação no nosso país, sem o emprego da “gambiarra”, teria enfrentado dificuldades para resolver as transformações que foram necessárias para alcançar o que conhecemos atualmente como cinema de animação. Procura-se, neste estudo, apresentar a evolução no cinema de animação da Otto Desenhos Animados, nos quais se emprega tecnologia associada ao artístico.

É importante destacar que essas características não se dissolvem diante das transformações oriundas das tecnologias. Há um fazer artesanal que não se destrói, não se acaba. Saíram de cena o filme em película cinematográfica, os papéis, as mesas de luz, as células de acetato, os vidros de tintas, os pesados equipamentos para filmagem, as moviolas, os projetores, as gravadores de som, as fitas magnéticas,

e entraram os computadores, que realizam o completo processo audiovisual – à exceção da parte conceitual, entretanto, de resto, toda a feitura de som e imagem. Mesas digitalizadoras, nas quais agora são feitos os desenhos, placas gráficas, inúmeros *softwares* de animação etc., são avanços tecnológicos que facilitaram, inclusive, o ingressar no mundo da animação².

Nessa direção, propõe-se que uma parte considerável do cinema de animação brasileiro vem empregando estratégias de *design* que podem ser classificadas como gambiarra, como uma prática para atingir os objetivos de apresentar uma visão que resulta naquilo que pode ser definido como um estilo brasileiro de expressar a sua arte; ainda, considera-se que a gambiarra é o prenúncio de uma estética própria ou simplesmente o *design* possível ao fazer artístico sem recursos. Assim, a existência de gambiarras em uma produção influencia o resultado final de uma animação e possibilita, inclusive, que ela possa ser concluída.

Apesar da gambiarra ser um fenômeno universal (Figura 17), elas são muito distintas de uma cultura para outra. Neste trabalho, o foco é o “jeitinho brasileiro”.

Figura 17 – Mad Max, longa-metragem em que há infinidades de gambiarras



Fonte: Warner Bros

A distinção entre a gambiarra brasileira e as demais renderia outra dissertação; a irreverência, o inusitado em apenas uma imagem (Figura 18).

² Como será exposto, tem-se à disposição, na internet, tutorias de animação, assim como programas específicos que auxiliam na realização das primeiras animações.

Figura 18 – Gambiarra brasileira: a irreverência, o inusitado



Fonte: o autor

Essas foram algumas reflexões que, além de impulsionarem a pesquisa, serviram de base para a elaboração da seguinte questão central: como se dá a intersecção entre o *design* vernacular, a popular “gambiarra”, nos processos de produção de um longa-metragem de animação brasileiro?

2.1 OBJETIVOS

O objetivo geral desta dissertação é analisar, nas diferentes etapas de produção, a incidência de recursos de *design* gambiarra em dois longas-metragens de animação produzidos em épocas distintas pela produtora brasileira Otto Desenhos Animados (ODA): *Rocky & Hudson, os caubóis gays* (1994), produzido de forma analógica; e *A cidade dos Piratas* (2018), produzido de forma digital.

2.1.1 Objetivos específicos

- a) Contribuir para a discussão acerca da gambiarra nos processos de produção cinematográfica, sobretudo rever o estigma de embuste e fraude que insiste em acompanhar a gambiarra.
- b) Elaborar uma pesquisa sobre a evolução da animação no Brasil.

2.1.2 Delimitação da pesquisa

Nesta dissertação, assumimos como objeto de pesquisa, para análise aprofundada, os filmes *Rocky & Hudson, os caubóis gays* e *A cidade dos Piratas*, da produtora Otto Desenhos Animados (ODA), que será considerada o lócus desta pesquisa. A ODA está localizada em Porto Alegre, capital do Rio Grande do Sul, e há mais de 40 anos mantém uma produção ininterrupta em cinema de animação.

2.1.3 Justificativa

O percurso metodológico desta investigação caracteriza-se como qualitativo e de caráter exploratório. Com a pesquisa qualitativa, não se pretende atestar o que é certo ou errado, mas, sim, ter como preocupação inicial a compreensão da lógica que transpassa a prática que será exposta na realidade e que não pode ser quantificada. A abordagem é do tipo multimetodológica com inspiração na cartografia³, pois, em cada etapa, em cada movimento, foi utilizado um procedimento metodológico distinto, como a observação empírica, a análise bibliográfica e documental, entre outras. As lentes teóricas foram sendo construídas ao longo do percurso deste trabalho.

Ainda, e também como justificativa da atualidade desta pesquisa, ressalta-se que, ao tratar de entender a importância do *design* vernacular – nossa popular gambiarra – para a animação brasileira, entende-se que se vai ao encontro dos movimentos contemporâneos de trabalhos de cunho autoral, tanto em direção de arte

³ Trata-se de uma inspiração, dessa forma, não entraremos em profundidade no pensamento de Deleuze e Guattari (*Mil Platôs*, 1993). Porém, de maneira simplificada, informamos que, para os filósofos citados, cartografar é partir rumo a um caminho não linear, ou seja, a cartografia não utiliza uma técnica padronizada no início das investigações. O cartógrafo, o pesquisador, também deve compartilhar os desdobramentos que se deram, os passos, os episódios, os achados. Cada etapa é entendida como um território que será ocupado pelo pesquisador.

como em roteirização decolonizadas, aproximando-nos das lutas por autodefinição. Decolonizar tem relação com desenvolver um “próprio-olhar-próprio” direcionado à produção brasileira, um ponto de vista a ser elaborado, nunca uma oposição entre “nós” e “eles”, pois a diversidade pressupõe enriquecimento, ou seja, uma alteridade que agrega novas formas de olhar e sentir. No caso específico do cinema de animação, faz-se, mais que necessário, urgente, um processo de decolonização, pois a supremacia, nesse caso, ainda é a “importada”, a “*disneyana*” – Disney já foi, na prática, sinônimo de desenho animado, assim como sua forma de organização de estúdio; o padrão Disney, sinônimo de qualidade⁴.

Como exemplo de “colonização”, é oportuno recordar da política de boa vizinhança dos Estados Unidos da América (EUA) de Roosevelt, em que o próprio Walt Disney, em 1941, foi enviado ao Brasil em missão diplomática, na função de embaixador da cultura do seu país, para difundir aqui o modelo cultural estadunidense. Com esse olhar de quem-é-de-fora, a população brasileira “ganhou”, para representá-la, um papagaio muito malandro e carismático, de nome “Zé Carioca”⁵. Nas estruturas internas do país, como sociedade, mantêm-se o pensamento de que “o que vem de fora é melhor do que aquilo que se faz aqui”, o que contribui para que “produtos” como os “*disneyanos*” sejam exaltados, copiados, invejados.

2.1.4 Estrutura da pesquisa

Com base no exposto, este estudo foi organizado da seguinte forma: após uma **Contextualização da pesquisa**, neste capítulo de introdução, **Ajustando o foco**, são apresentados o tema, as motivações, os contextos, o objetivo geral, os objetivos específicos e a justificativa deste estudo; no capítulo seguinte, **O design e a gambiarra – aproximações possíveis**, serão abordados os embasamentos teóricos dos fundamentos do *design*, com destaque para o *design* vernacular em diálogo com a gambiarra, bem como, com base em Bouffleur (2006), o tripé da gambiarra/de Bouffleur, que servirá de instrumento para averiguação de gambiarras. Além disso, também é apresentada a poética da gambiarra – a revisão de escopo

⁴ Será abordada, neste estudo, a entrada, em 1960, dos *animes* japoneses no Brasil, que acabou por dividir com os EUA (Disney) os modelos de estética a serem adotados no país.

⁵ Disney, nessa mesma viagem, apresenta o *Gauchito Voador*, para a Argentina, e o *Galo Panchito*, para o México.

sobre o tema. No próximo capítulo, **Do desenho animado ao cinema de animação**, recupera-se um pouco da história da ilusão do movimento, da mistura entre arte/artesanal e ciência. O cinema de animação será discutido e exemplificado com produções que abordam alguns dos princípios fundamentais dessa arte. Em seguida, serão detalhadas as fases de produção de um filme de animação com base no que é realizado na ODA. No capítulo posterior, **Procedimentos metodológicos**, será apresentado o percurso metodológico desta pesquisa, assim como o lócus, ou seja, a ODA, utilizando também como ferramenta metodológica a memória, que, segundo Halbwachs (1990), nunca é “lembrada” sozinha, pois carrega consigo um contexto maior. Como fio condutor da história da ODA, foram utilizadas as realizações cinematográficas da produtora. No capítulo seguinte, **Intersecções do design vernacular-gambiarra em duas produções de animação**, será contextualizada a produção ao se empregar o tripé/os pilares-bouffleur em busca de exemplos de gambiarras. Os exemplos são tratados como achados que, também nesse capítulo, serão analisados. No último capítulo, **Luz, gambiarra, ação**, serão apresentadas as considerações finais.

3 DESIGN E GAMBIARRA: APROXIMAÇÕES POSSÍVEIS

“Nada é mais permanente do que uma gambiarra temporária”

(Dito popular no Brasil)⁶

Neste capítulo, apresentamos um esboço do aporte teórico que dá base a esta dissertação. Inicialmente, abordamos os fundamentos do que se entende por *design*, em diálogo estreito com estudiosos como Denis (2000), Fontoura (2002), Bouffleur (2006), entre outros. Em seguida, distinguimos o *design* vernacular, também nomeado de gambiarra da animação industrial, com recursos apropriados. Por fim, como resultado, apresentamos, aos moldes de uma revisão, a poética da gambiarra.

3.1 DESIGN

No Brasil, importamos do inglês o termo *design*, que tem sua origem latina no verbo *designare*, de que se origina tanto o sentido de “desígnio” (“intenção”) como de “desenho” (“configuração”). Ou seja, “do ponto de vista etimológico, o termo já contém em suas origens uma ambiguidade, uma tensão dinâmica, entre um aspecto abstrato de conceber/projetar/atribuir e outro concreto de registrar/configurar/formar” (Denis, 2000, p. 16).

Design, em português, poderia ter como correspondente a palavra “desenho”, porém, compreendemos que esse termo se consolidou como forma de representação. Dito de outro modo, *design* significa “projeto”, “planejamento”, “configuração”, e *desenho* são as representações de formas por meio de linhas e sombras. Na língua espanhola, há essa diferença: *diseño* para atividades projetuais e *dibujo* para realizações manuais (Fontoura, 2002).

Esses dois eixos, o ato de projetar e o de dar forma, são operados pelo *design*, que é, portanto, “uma atividade que gera projetos, no sentido objetivo de planos, esboços ou modelos” (Denis, 2000, p. 16). A distinção entre esses dois eixos como formas de produção foi, no passado, fator decisivo para que o *design*, afastando-se do artesanal, do artístico, obtivesse um *status* próprio. Atualmente, “quando o *design*

⁶ Não encontramos o autor da frase, se é que ela tenha um autor. Uma possibilidade é de, por exemplo, se tratar de uma paráfrase da seguinte frase de Milton Friedman: “nada é tão permanente do que um programa temporário de governo”.

já atingiu uma certa maturidade institucional, muitos *designers* começam a perceber o valor de resgatar as antigas relações com o fazer manual”, pois “*design*, arte e artesanato têm muito em comum” (Denis, 2000, p. 17).

Fontoura (2002) nos ensina que “o *design* é um amplo campo que envolve e para o qual convergem diferentes disciplinas”, e acrescenta que “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). Para Bernsen (1995, p. 11, *apud* Fontoura, 2002, p. 68), “o *design* é um processo. Ele começa com a definição de um propósito e avança através de uma série de questões e respostas no sentido de uma solução”. Em suma, pode-se dizer que sua função é cumprir o propósito de solucionar problemas: tornando ideias ou metas um modelo concreto, palpável (Papanek, 2014; Bürdek, 2006).

São muitas as definições e os conceitos encontrados para o termo *design*. Porém, segundo Fontoura (2002, p. 70), “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”, atividades realizadas por humanos de maneira consciente para interferir nas realidades do mundo material (construindo-as).

Fontoura (2002, p. 70), baseando-se nos argumentos de Slafer e Cahill (1995), sentencia que “o ser humano é o único animal do planeta com a habilidade de mudar intencionalmente e de forma consciente o ambiente, bem como de adaptar-se a ele”. Objetos, elementos de comunicação, produtos, ambientes, sistemas de produtos e produção foram pensados e criados por seres humanos por necessidade, desejos ou demandas do mercado. A atuação de *designers* se entrelaça na formação da cultura, nos meandros da economia e na sociedade que conhecemos e vivemos.

Diante do exposto, como também para destacar a importância do *design*, fazemos o seguinte questionamento: por quais meios estudamos as civilizações do passado? Por quais meios nossa civilização será estudada no futuro?

Bruce Archer, por sua contribuição à teoria do *design*, foi agraciado com o *Kaufmann International Design Award*. A fim de oferecer bases para um conceito próprio, ele estabelece seis características próprias do *design*, que serão apresentadas, de forma resumida e simplificada, no Quadro 1 a seguir.

Quadro 1 – Seis características distintivas do *design*, por Bruce Archer (1991)

<p>1) Useful - o design tem um carácter utilitário. Característica que pode distingui-lo de outras formas expressivas de arte.</p>	<p>2) Productive - o design é descrito como algo produtivo. Essencialmente, o design se insere no mundo da ação e da produção, introduzindo coisas e sistemas reais neste mundo. E, assim, diferencia-se das ciências, que apresentam um carácter mais explanatório, e, também, das humanidades, por natureza mais reflexivas.</p>	<p>3) Intentional - o design é descrito como intencional. Pois, ele se insere no mundo comercial, onde há a necessidade de se fazer julgamentos, tomar decisões, lidar com informações nem sempre precisas. Dessa forma, faz-se a separação com algo casual ou acidental.</p>
<p>4) Integrative - o design é descrito como algo integrativo para refletir o fato de ter de ser necessariamente íntegro – completo – e coerente internamente, e bem adaptado ao ambiente para o qual foi concebido e no qual será utilizado. Para tanto, o designer tem o direito e o dever de empregar conhecimentos de outros campos se assim o projeto demandar. Ou seja, o corpo de conhecimentos que dá suporte ao design deve ser considerado tão formal como ilimitado.</p>	<p>5) Inventive - o design é descrito como inovador e inventivo. Eis aqui uma das características mais identificadoras do design: inovação, inventividade. Criatividade, como combinação da inovação, inventividade e produtividade. Inovação em vários sentidos: no funcional, desempenhando a sua função prática de maneira distinta ou prestando um serviço nunca antes oferecido; no sentido operacional, deve possibilitar uma nova performance de funcionamento, mais eficiente ou mais conveniente; no sentido técnico, deve incorporar mecanismos ou construções nunca antes propostas; no sentido estético, deve ter algo novo na sua configuração que nunca tenha sido apresentado antes.</p>	<p>6) Expedient - o design é descrito como expediente, eficaz, oportuno, utilitário, conveniente. Em contraste com a ciência, a condução do design é validada pela sua eficácia em vez do rigor dos seus métodos. Entre os procedimentos da metodologia de design que devem ser conduzidos rigorosamente encontram-se aqueles que permitem determinar com precisão os requerimentos de design e aqueles que permitem validar os seus resultados.</p>

Fonte: Adaptado de Fontoura (2002, p. 76)

Como pode ser observado no Quadro 1 anterior, as seis características próprias do *design* são facilmente identificadas na elaboração e confecção dos primeiros artefatos e utensílios do ser humano já na Pré-História. A importância da sistematização de Bruce Archer em seis características é a distinção entre o *design* e outros campos. Essa necessidade de se distinguir, (a)firmar-se, tem início no século XVII, quando se inicia uma separação gradativa entre arte e técnica. Data-se desse mesmo século XVII o primeiro registro da palavra *designer* pelo *Oxford English Dictionary* (Denis, 2000).

No século XIX, após a Revolução Industrial, com o desenvolvimento “a todo vapor” e com a implantação de sistemas de produção complexos, as atividades ligadas ao *design* começaram a se delinear com mais clareza. No Brasil, segundo

Denis (2000), no transcorrer da segunda metade do século XIX, eram usuais as contratações de empresas privadas estrangeiras por meio de concessões públicas.

Ou seja, a tecnologia e os projetos chegavam todos do exterior, o que resultava em praticamente nenhuma transferência de capacidade produtiva para o país. Ainda, de acordo com Denis (2000), surgiram alguns empresários locais que, interessados nesse mercado novo, implantaram a indústria nacional, sendo o Visconde de Mauá o grande expoente do início da industrialização brasileira.

Não por acaso, é em relação à empresa Ponta da Areia [de propriedade de Mauá] que se encontra um dos primeiros registros brasileiros do emprego de “desenhadores” em uma capacidade industrial: Mauá havia importado dois profissionais, um inglês e o outro português (Denis, 2000, p. 62).

Passados um pouco mais de cem anos da contratação dos *designers* pelo Visconde de Mauá, ampliou-se, por todo o mundo, o campo de atuação, sendo possível falar em formas contemporâneas de *design*: visto em interfaces com a produção em massa (seriada), com a produção artística exclusiva, com a produção artesanal etc. Todas essas formas de ser-fazer *design* “naturalmente exigem diferentes estilos, modos de pensar, de agir e de conduzir o processo de *design*” (Fontoura, 2002, p. 82).

Com a “institucionalização”, ocorre um acréscimo de adjetivos também para diferenciação, tais como *design* de produto, *design* industrial, que

[...] atribui significados a um objeto. 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 (Bouffeur, 2006, p. 123).

O *design* vernacular⁷ se contrapõe ao *design* industrial, de produção massificada. Ele opera com base em soluções nas quais se utiliza de materiais facilmente encontrados no cotidiano, assim como denota formas não acadêmicas de *design*, como também produtos desenvolvidos de hábitos culturais. Conforme já informado, o termo “vernáculo” designa uma língua nativa. Aqui, o *design* vernacular será designado pela brasileiríssima gambiarra.

⁷ Também são encontradas as expressões “*design* alternativo”, “*design* improvisado”, “*design* popular”, “*design* espontâneo”.

3.2 GAMBIARRA

“O que gambiarra tem a ver com *design*?”, pergunta Bouffleur (2006, p. 21) na introdução da dissertação *A questão da gambiarra*, chamando a atenção para um certo antagonismo entre os termos: o elegante *design*, “geralmente, como algo nobre, de qualidade, bonito e valioso” (Bouffleur, 2006, p. 21), e a nossa “brejeira” gambiarra, que não costumava “frequentar a sala de estar”.

Bouffleur (2006, p. 22) acredita que “é sem dúvida um termo flutuante – de interpretação extremamente volátil”, e que os responsáveis pelo tom pejorativo, de algo ilícito, a ser escondido, foram os atos de fazer remendos e consertos improvisados, que eram percebidos como precários, desleixados. Na flutuação, esse termo começa a ganhar outros olhares, outras tentativas de conceituação, principalmente quando se leva “em consideração a conjuntura de adversidades e vicissitudes às quais todos nós (alguns mais) estamos expostos, além de entendê-lo como uma prática que se aproxima de conceitos como **reutilização/reciclagem** e **bricolagem**” (Bouffleur, 2006, p. 22, grifo do autor).

Em conformidade com o nosso tempo, buscou-se, inicialmente, em dicionário *on-line* disponível gratuitamente, a definição do substantivo feminino “gambiarra”:

Solução improvisada para resolver um problema ou para remediar uma situação de emergência; remendo. Extensão ilegal com o propósito de roubar energia elétrica; gato. [Teatro] Rampa de luzes suspensa na parte anterior e superior do baixo palco. Etimologia (origem da palavra gambiarra). De origem obsoleta. (Dicionário *on-line*)

Já no consagrado dicionário Houaiss, além de “extensão fraudulentamente puxada para furtar energia elétrica; **gato**”, também se pode ler: “**recurso popular, criativo**, para resolver algum problema; **jeitinho**” (Houaiss, 2009, grifo nosso). Isto é, as acepções “gato”, “jeitinho” “recurso popular” são tidos como brasileirismos. Gambiarra, insiste-se: tanto pode significar picaretagem, embuste, fraude, trapaça quanto algo perspicaz, inteligente⁸.

Bouffleur propõe como definição para gambiarra “o procedimento necessário para a configuração de um artefato improvisado”, que na sua prática “envolve sempre

⁸ É facilmente encontrado nas redes sociais brasileiras, em formas de memes e piadas, por exemplo, a frase “agora a Nasa vem”, seguida de fotos e vídeos divulgando “gambiarras” que, de tão diferentes/exóticas, seriam objetos de estudos para a National Aeronautics and Space Administration – Nasa.

uma intervenção alternativa [...] uma ‘técnica’ de reapropriação material”, assim como “uma atitude de diferenciação, improvisação, adaptação, ajuste, transformação ou adequação necessária sobre um recurso material disponível muitas vezes com o objetivo de solucionar uma necessidade específica” (Bouffleur, 2006, p. 24).

Com base nessa definição, e de acordo com Bouffleur (2006), é possível pensar que a gambiarra se equilibra em três pilares, que podem ser resumidos nas perguntas: 1 – para quê?; 2 – com o quê?; e 3 – de que modo? Para o autor, estes resultaram da seguinte questão: do que se faz gambiarra? No Quadro 2 a seguir, apresentamos o que entendemos desses três pilares.

Quadro 2 – Os três pilares ou do que se faz gambiarra?



Fonte: o autor, com base em Bouffleur (2006, p. 48)

Bouffleur (2006), agora com base no atributo do “improviso” nos aspectos forma/função, propõe também seis características distintas para um artefato “gambiarrístico” (Quadro 3).

Quadro 3 – Seis características de artefatos usados em gambiarra, por Bouffleur (2006)

<p>1) Uso incomum sem mudança de função ou forma - neste caso o artefato simplesmente permanece sem qualquer interferência física, mudando apenas o seu significado. Esse tipo de uso costuma agregar um valor especial a um artefato aparentemente banal.</p>	<p>2) Simples mudança de função sem alterar a forma – exemplo semelhante ao anterior, embora o artefato seja utilizado em uma função que não condiz com o objetivo pelo qual foi fabricado.</p>	<p>3) Inclusão/exclusão de peças ou componentes, mantendo a mesma função – Este é o exemplo de gambiarra mais tradicional. São intervenções que muitas vezes proporcionam sobriedade a um artefato. Algumas vezes, o efeito estético é considerado desagradável, mas, em outras, pode atingir um resultado curioso, e também tornar aquele artefato (em geral originalmente fabricado em série) em algo único.</p>
<p>4) Mudança de forma para mudar a função – este item está bastante relacionado à criatividade. Aproveitam-se as características de um determinado artefato, e com alguns furos, recortes ou deformações, muda-se a função dele para atender a uma nova necessidade.</p>	<p>5) Inclusão/exclusão de partes, peças ou componentes para mudar a função – diferentemente do item anterior, neste caso, são incluídas algumas peças que não pertenciam ao artefato original para proporcionar outra função.</p>	<p>6) Composição de um artefato a partir do aproveitamento de outros – Através da mistura, junção, combinação, tem-se um novo artefato, o qual muitas vezes não possui qualquer relação de significado ou função com os artefatos aproveitados. É um procedimento muito comum para novos inventos.</p>

Fonte: Bouffleur (2006, p. 40)

É possível que, diante do que foi apresentado até agora, tenhamos identificado no dia a dia pelo menos uma manifestação “gambiarrística”. Existe a possibilidade de surgir a seguinte pergunta: mas no mundo todo não há esse “improviso”, essas gambiarras?

Pois bem, o improviso e as substituições entre formas/ usos de artefatos não são manifestações exclusivas no Brasil, entretanto, são típicas e constantes na cultura brasileira.

O Brasil, segundo Bouffleur (2006, p. 24), recebe inúmeros discursos favoráveis, exaltando, entre outros, “a capacidade de improvisação, a inventividade, a inteligência popular como qualidades que destacam o brasileiro de outros povos”. Cada povo apresenta peculiaridades essenciais tanto na sua formação como no estabelecimento da cultura popular e

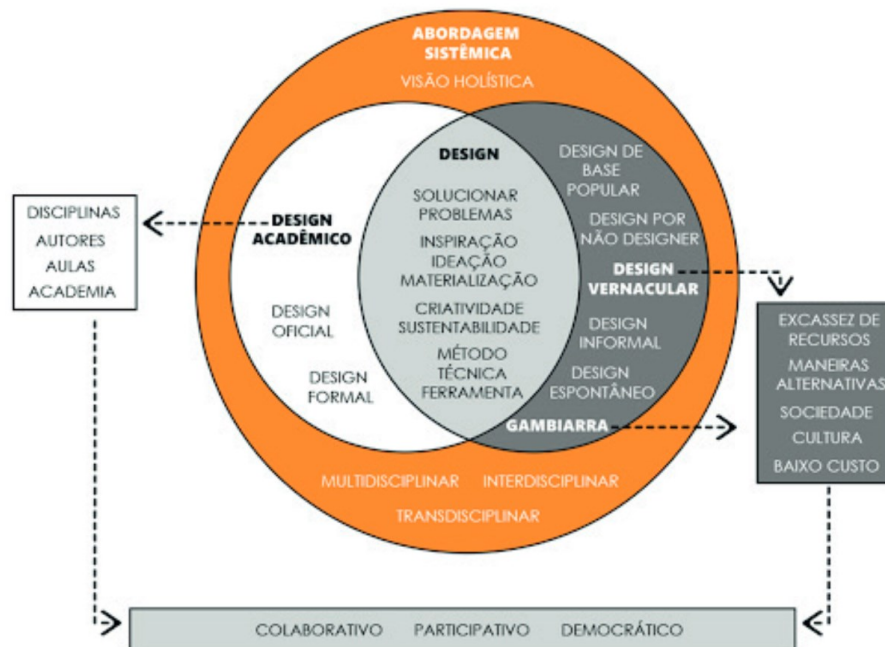
seja pelas suas cargas genéticas, seja pela disposição regional, seja pela sua evolução histórica, possui atributos mais comuns que os distinguem de outros povos, e essas características poderiam ser consideradas, por exemplo, como elementos de potencialidade ou virtudes frente a outras culturas. (Bouffleur, 2006, p. 24).

Compreendemos que o Brasil, tanto por sua história como por sua localização, não está isolado no seu retrato. Na América Latina, em virtude de condições semelhantes às do solo brasileiro, são encontradas as gambiarras, o improviso. Porém, também entendemos que estamos (os brasileiros) em um movimento de leituras e releituras da própria identidade⁹. Nesse contexto, o termo gambiarra, de forma distinta e positiva, tem sido (re)apropriado como uma característica definidora de Otto Desenhos Animados. É o que nos mostram, e sugerem, estudos de outros campos, tais como artes (Lagnado, 2003; 2007; Guimarães, 2009; Rocha, 2017), antropologia (Lévi-Strauss, 1989), história (Aquino, 2023), psicanálise (Dunker, 2019; Teixeira, 2019) etc.

O *design* vernacular, de forma gradual e natural, vai se impondo como algo que pode ajudar a compor novas visões acerca do próprio *design* acadêmico e não mais um contraponto (Figura 19); inclusive, eles convergem.

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).

Figura 19 – *Design* acadêmico/*design* vernacular



Fonte: Carvalho *et al.*, 2023, p. 37

⁹ Por mais interessante que o tema se apresente, fugiríamos do escopo deste estudo se realizássemos um aprofundamento de identidade, que nos levaria para temas correlatos, tais como nacionalismo. Porém, deixamos a percepção de que, em 2023, estamos **todos** (os brasileiros) em busca de nossa identidade/nacionalismo, entretanto, essa busca tem se dado com marcadores extremamente diferentes.

3.3 POÉTICA DA GAMBIARRA

Com base nos fundamentos abordados até aqui, que dão base para a associação entre *design* e gambiarra, foi realizado um inventário nomeado de “poética da gambiarra”, visto que as buscas se deram de maneira artesanal, sem uma pesquisa sistemática. As leituras, sejam citações ou referências, encaminhavam para outras leituras, cenas de filmes, *sítes* de artistas visuais e, conseqüentemente, para outras buscas, como se estivéssemos escrevendo um roteiro a cada cena, mas sempre às voltas com os temas desta pesquisa: *design* vernacular; gambiarra; cinema; cinema de animação.

Nessa poética, a gambiarra invade (ou é convidada a?) outros cenários, outras reflexões, da cultura material à cultura imaterial. Obici (2014), na tese *Gambiarra e experimentalismo sonoro*, localiza na virada dos anos 2000 o surgimento desse termo no contexto das artes brasileiras, sendo entendido como um tema corrente nesse meio, em que a gambiarra “deixou de ser uma prática exclusivamente popular” (Obici, 2014, p. 47).

Segundo o pesquisador, seria interessante pensar a gambiarra “como uma reserva de práticas diversas, pautadas em modos de navegar, em jogos de relações com os objetos e seus desígnios” (Obici, 2014, p. 46). Observamos que a “maneira de pensar” proposta pelo autor se aproxima da definição de gambiarra no mundo material. Como já visto, a gambiarra tem como característica principal ser um termo flutuante, maleável, com “fios soltos”. Ao entrar em cena nas artes, candidatou-se a um lugar único, adjetivando uma estética, a estética da gambiarra.

Porém, questiona Obici (2014, p. 45), “existiria uma estética da gambiarra?”, quem sabe, advertindo o autor para a necessidade de embasamento sobre essa “nova” manifestação dentro das artes. Características muito semelhantes ao projeto, não tão novo, podem ser encontradas na estética da fome¹⁰, formulada durante o cinema novo pelo cineasta Glauber Rocha. Com base nessa constatação, Obici (2014) chama a atenção para uma possível estetização da gambiarra como simples

¹⁰ Estética (*Eztetyka*) da fome é o nome de uma tese-manifesto de Glauber Rocha, produzida em 1965, no Cinema Novo, que exalta o ser e agir de um povo por meio dos seus traços socioculturais, ou seja, com suas problemáticas políticas, sociais e culturais.

estetização do precário. Em outras palavras, corre-se o risco de entender todo o precário, todo o “pobrinho”, como partícipes de uma pretensa “estética da gambiarra”.

Há um equívoco em estetizar a gambiarra, ou seja: estimular a coisa mal feita, grosseira, rudimentar [...] houve quase uma valorização exagerada de esculturas com papelão, vassouras, enfim... cada material tem uma razão muito precisa para ser escolhido. [...] Só não pode achar que a pobreza é linda... A criação está a virar o mais novo fetiche do capitalismo. (Lagnado, 2007, *apud* Obici, 2014, p. 50).

Lagnado (2003), no ensaio *O malabarista e a gambiarra*, conta que *A poesia da gambiarra* foi o título de uma exposição do artista plástico Emmanuel Nassar, organizada por Denise Mattar, com itinerância em Brasília e Rio de Janeiro, em 2003. Em seguida, afirma que a gambiarra, “mesmo que utilizada com diferentes nuances, com mais ou menos alegoria dependendo da vocação do artista para o símbolo, é a peça em torno da qual um tipo de discurso está ganhando velocidade” (Lagnado, 2003, p. 3).

Rocha (2017) também compreende, assim como Lagnado, que o discurso ganhou velocidade, e que tanto o conceito de gambiarra como sua poetização estão se tornando evidentes em obras de artistas visuais da história recente. Ainda, além da exposição de Nassar, cita as exposições *Gambiarra*¹¹, com fotografias de Cao Guimarães, e *Gambiarra – The New Art from Brazil*¹². Porém, o autor nos alerta que a “estética da Gambiarra” já estava presente em trabalhos de artistas consagrados, como Arthur Bispo do Rosário e Hélio Oiticica. Ao exemplificar o feitiço das obras de Bispo do Rosário, Rocha (2017, p. 63) relata que

ele utiliza geralmente utensílios do cotidiano do hospital psiquiátrico onde morava, como canecas de alumínio, botões, colheres, madeira de caixas de fruta, garrafas de plástico, calçados; e materiais comprados por ele ou pessoas amigas. Para os bordados, Bispo usa os tecidos disponíveis no hospital, como lençóis ou roupas. Consegue os fios desfiando o uniforme azul de internos.

A série *Gambiarra*, de Cao Guimarães, é produto de anos de registros fotográficos de gambiarras que ele encontrava em suas viagens pelo Brasil. Guimarães também é citado por Rocha (2017) como um artista que, além de fazer uso do conceito de gambiarra, desenvolveu o seu próprio conceito sobre o tema:

¹¹ Apresentadas no inSite em San Diego, Estados Unidos, e no Arco – Feira Internacional de Arte Contemporânea de Madrid (Rocha, 2017).

¹² Apresentada no Firstsite Gallery, em Colchester, Inglaterra (Rocha, 2017).

O meu conceito de gambiarra é algo em constante ampliação e mutação. Ele deixa de ser apenas um objeto ou engenhoca perceptível na realidade e se amplia em outras formas e manifestações como gestos, ações, costumes, pensamentos, culminando na própria ideia de existência. A existência enquanto uma grande gambiarra, onde não cabe a bula, o manual de instrução, o mapa ou o guia. A gambiarra enquanto “*phania*” ou expressão, uma manifestação do estar no mundo. (Guimarães, 2009, *apud* Rocha, 2017).

Para Lagnado (2003, p. 4), “um dos sentidos da gambiarra que mereceria um desenvolvimento: gambiarra, tomado como conceito, envolve transgressão, fraude, tunga – sem jamais abdicar de uma ordem, porém de uma ordem muito simples”. Guimarães (2009) afirma que a gambiarra “é justamente a falta de bula e de manuais de instrução, de mapas e de guias. A gambiarra é o não oficioso, o que não foi carimbado pela história e pelo selo de qualidade registrada”.

O encontro da não oficiosa com o oficiosíssimo sufixo “logia”, do grego “*logos*”, com significado próximo a “tratado, estudo, teoria”, deu origem à palavra “gambiologia”. Gambiologia foi (é) o nome de um coletivo – 2008 a 2015 – que se propôs a investigar as relações entre a arte eletrônica e as gambiarras. Paulino (Gambiarra..., 2021), um dos fundadores do coletivo, que se identifica também como “gambiólogo”, comenta que estamos vivendo uma valorização da gambiarra¹³. Assim, “esta é uma oportunidade para rever esse conceito, que, por muito tempo, foi tratado de forma caricata, como algo exótico e até pejorativo”. Com essa valorização, Paulino acredita na possibilidade de pensar, entender essa temática de forma merecidamente mais positiva.

O gambiólogo analisa, ainda, que esses bons olhares para a gambiarra fazem todo sentido, pois ela, com seus recursos, está presente na vida dos brasileiros em praticamente todas as esferas. Citamos, por exemplo, os estudos de Sabrina Sedlmayer sobre os hábitos alimentares dos brasileiros, que resultou no livro *Jacuba é gambiarra* (2017), no qual demonstra a gambiarra na culinária do cotidiano brasileiro. Por entender tanto a emergência como a seriedade do tema, Paulino compartilha das preocupações aqui já apresentadas acerca das tentações de uma visão romantizada. Nas suas palavras, “não podemos cair no engodo de acreditar que nossa habilidade de se virar com pouco faz que a precariedade deixe de ser precariedade” (Gambiarra..., 2021).

¹³ Paulino ressalta, em entrevista ao *O Tempo*, “que o Gambiologia tornou-se uma plataforma, da qual se originam publicações, como uma revista de mesmo nome com quatro volumes, e mostras”.

Rocha (2016; 2017) desenvolve seus estudos com base na constatação de que há uma parcela da produção contemporânea do cinema brasileiro que se realiza, e se faz existir, no tramado da gambiarra. Nas publicações *A gambiarra e o alegórico no cinema contemporâneo brasileiro* (2017) e *A estética da gambiarra no cinema brasileiro contemporâneo* (2016), a autora foca a direção de arte, investigando a recorrência da utilização consciente de recursos “gambiarrísticos” na construção imagética de filmes contemporâneos.

De acordo com Rocha (2017, p. 60), “trata-se de filmes produzidos por novos diretores¹⁴, marcados por certa inventividade, desprendidos de normas ou regras comumente impostas ao fazer cinematográfico”. Ainda, segundo a autora, a gambiarra é presente também como transgressão, na “forma mais flexível de pensar e fazer cinema, despreocupada com os por vezes inócuos rigores de qualidade típicos do cinema *mainstream*, valorizando a potencialidade poética e discursiva das imagens” (2017, p. 61). Ao tornar visível a gambiarra nas tramas da imagem cinematográfica, ela propõe a aproximação de uma “estética da gambiarra” (Rocha, 2016; 2017).

Matos (2018), no artigo “Reflexões sobre a gambiarra como alternativa para a direção de arte no cinema universitário brasileiro”, à semelhança de Rocha (2016; 2017), aponta que o cinema oriundo de faculdades desloca a direção de arte para o primeiro plano, como polos da gambiarra. Porém, diferentemente de Rocha (2016; 2017), Matos não busca a gambiarra como uma estética assumida. A atenção dela é direcionada ao estilo de produção que “esconde” os artifícios gambiarrísticos para que o espectador não os perceba. Matos (2018) lembra que

A gambiarra no cinema envolve desde a elaboração de artefatos, como objetos [de] cena, figurinos, elementos do cenário, utensílios para maquiagem ou cabelo, dentre outros elementos, até [...] 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. (Matos, 2018, p. 10).

¹⁴ “Alguns termos vêm sendo associados a essa produção contemporânea brasileira, como ‘novíssimo cinema brasileiro’ e ‘cinema de garagem’. O primeiro termo (cunhado por uma parcela da crítica especializada) e o que ele representa esteticamente tem sido constantemente discutido, criticado e apontado como genérico, por tratar os filmes de forma homogênea, sem observar suas características específicas. A também contraditória nomenclatura ‘cinema de garagem’, cunhada por Marcelo Ikeda e Delane Lima em livro homônimo lançado em 2010, refere-se a uma nomenclatura escorregadia, tendo recebido algumas críticas, ou sendo por vezes incompreendida, muito pelo fato de tentar agrupar filmes com estéticas, linguagens ou discursos muito divergentes” (Rocha, 2017, p. 1).

Diante do exposto, compreendemos que a gambiarra se faz presente no cinema, sendo perceptível ao olho do espectador ou não. Da mesma forma, quanto aos atos do diretor de arte, intencionalmente ou intuitivamente ele acaba por se valer de elementos gambiarrísticos.

Não são somente nas produções-berço, quer dizer, universitária, de garagem, cinema novíssimo, que a gambiarra tem recebido olhares de pesquisa. Maciel e Souza (2021) têm como objeto de estudo o filme pernambucano *Bacurau* (2019), de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. Conforme eles explicam, as expressões tipográficas, o estilo dos caracteres usados no filme, foram compreendidas por meio da relação entre *design* especulativo, tentativa e erro, somado ao *design* de produção na construção de cenários e mundos narrativos. Os pesquisadores analisaram objetos exibidos no filme considerando as modalidades tecnológica, composicional e social, as quais também caracterizaram os dois grupos distintos (os estrangeiros e os bacurauenses), e apontaram que a expressão tipográfica retratando a gente de Bacurau “é caracterizada pela tipografia vernacular e pelo *design* informal, enquanto a dos estrangeiros é caracterizada por elementos das interfaces digitais” (Maciel; Souza, 2021, p. 1.830). Isso, para os pesquisadores, reitera o posicionamento decolonial do filme.

Dito de outra forma, Maciel e Souza (2021) asseguraram que a tipografia vernacular a qual afirma a identidade da gente de Bacurau é também retrato da resistência dos bacurauenses. Estes representam os brasileiros, ou parte dos brasileiros que, com gambiarras, tentam construir suas vidas.

Desse modo, é possível afirmar que as produções brasileiras de cinema em *live action*¹⁵, mesmo de forma tímida, estão recebendo olhares investigativos, relacionando ou correlacionando a gambiarra a aspectos estéticos, direção de arte, recursos ou falta de recursos, imagem final.

Sobre “*É o surf: relato de produção de uma animação 2D independente*”, Gabriel Santos Junqueira Ribeiro (2019) afirma se tratar de “um relato do processo de produção de uma animação independente, por meio de ‘gambiarras’ e quebras de

¹⁵ Aproveitamos, aqui, para fazer um desabafo: por mais que tentássemos não utilizar estrangeirismos neste estudo, é praticamente impossível evitá-los. Os termos em inglês estão consagrados no cinema, e acreditamos que nas tecnologias também. *Live action* é o termo que define os trabalhos realizados por atores e atrizes reais, ao contrário das animações.

protocolo durante o processo, e como isso é uma constante na vida de todos que trabalham com animação” (Ribeiro, 2019).

Ribeiro (2019) relata como produziu seu primeiro curta-metragem de animação praticamente sozinho, de forma independente. Ressaltamos, nesse ponto, que as tecnologias são instrumentos facilitadores, tanto em relação à economia de tempo como de recursos financeiros, para criar desenhos animados. Isso é comprovado pelo autor, que declarou que sua pretensão não era se envolver com animação, porém, durante o curso de *design*, um projeto de animação 3D “para aprender alguns princípios de modelagem e animação em *softwares* 3D rendeu um curta-metragem” (Ribeiro, 2019, p. 23). Podemos afirmar que “*É o surf*”, um dos seus primeiros trabalhos em animação, apresenta qualidade geralmente não atribuída a iniciantes. Também ressaltamos, positivamente, o trabalho de pesquisa de contextualização, com dados e fatos esclarecedores para quem não conhece a realidade da ilha de Florianópolis.

Para obter êxito na produção do curta-metragem, Ribeiro (2019) apresentou, por exemplo, as flexibilizações realizadas em relação ao método “tradicional”¹⁶ e que podem ser consideradas exemplos de gambiarra, tais como não produzir um roteiro, bem como desenvolver diretamente o *storyboard*¹⁷, que foi elaborado somente por ele mesmo enquanto criava a narrativa do filme. A ausência de cronograma é apontada de forma negativa, pois, segundo o pesquisador, “algumas etapas que deveriam ser iniciadas somente após a conclusão da anterior foram executadas em paralelo, o que em alguns momentos resultou em retrabalho” (Ribeiro, 2019, p. 67-68). Levando em consideração somente a gambiarra como sinônimo de improviso, ele conclui que “as gambiarras devem ser utilizadas quando há uma carência de recursos disponíveis, sejam eles de estrutura, tempo, humanos ou materiais, e encontrar caminhos alternativos mais rápidos e acessíveis pode ser a solução” (Ribeiro, 2019, p. 68).

Ribeiro (2019, p. 55), mesmo entendendo que a gambiarra “é uma constante na vida de todos que trabalham com animação”, acaba por aceitar uma visão engessada sobre ela, como sinônimo do que não deve ser realizado em produções

¹⁶ Utilizamos a palavra tradicional, pois, segundo Ribeiro (2019, p. 24), ele se baseia na metodologia “descrita no livro *Producing Animation 2nd edition*, escrito por Catherine Winder e Zahra Dowlatabadi”, que entendemos estar na linha dos conceitos tradicionais de animação.

¹⁷ No próximo capítulo, nos aprofundaremos nas etapas de produção de um desenho animado, assim como nas formas de animação: 2D, 3D.

de cinema de animação “profissional”. Ao concluir que a gambiarra é uma constância que deve ser evitada, o pesquisador não encerra o diálogo aqui proposto, pois defende que a gambiarra se dá exatamente em última instância para que uma produção, um projeto, seja viável, tenha continuidade, aconteça. Ou seja, ela surge somente quando é inevitável.

4 DOS QUADRINHOS AO CINEMA DE ANIMAÇÃO

“É, a coisa não tá fácil não, companheiro!”

(Comentário do narrador no filme *Sinfonia amazônica*, de Anélio Lattini Filho, na cena em que guerreiros são desafiados por grandes ondas)

A Otto Desenhos Animados surgiu de conhecimentos autodidatas em HQs, que formaram a base em desenho/ilustração necessárias ao início da produtora. As principais influências na formação do estilo inicial do trabalho foram autores consagrados da HQ universal, como o argentino Quino (Joaquín Salvador Lavado Tejón, 1932-2020), criador, entre outros, da personagem Mafalda, e o belga Hergé (Georges Prosper Remi, 1907-1983) criador do célebre Tintim. Ao trabalho sequencial nas histórias em quadrinhos, que privilegiam, assim como no desenho animado, criação de personagens e roteiro, agregou-se posteriormente a ilusão do movimento, ou seja, os muitos desenhos que compõem cada ação. A tecnologia à época, uma câmera com filme super 8mm e um disparador quadro a quadro, proporcionou a reprodução dos desenhos animados, que chamamos, contemporaneamente, de cinema.

O truque de parecer que as imagens estão em constante movimento está relacionado com a persistência retiniana do olho humano. Cada imagem fica impressa na retina por uma fração de segundo, e a troca da imagem não é percebida, o que dá a ideia de aparente vida na tela.

O cineasta francês Jean-Luc Godard (1930-2022)¹⁸, em diversas entrevistas, afirmava que “o cinema é a verdade 24 quadros por segundo”, sendo rebatido pelo cineasta alemão Rainer Werner Fassbinder (1945-1982)¹⁹, o qual garantia que “o cinema é a mentira 24 quadros por segundo”²⁰. Pode-se concordar ou discordar acerca de ser verdade ou mentira, porém, não há controvérsias sobre os 24 quadros por segundo, padrão adotado para obter melhor ilusão de movimento; logo, no cinema, o movimento padrão é criado com o uso de 24 quadros por segundo.

Atualmente, apesar de existirem diversos tipos de captação e reprodução de imagens, sempre é seguido o mesmo princípio: fotografias/frames parados exibidos em rápida sequência para criar a ilusão do movimento. Para a quantidade de imagens que

¹⁸ Um dos expoentes da *Nouvelle vague*, nos anos 1960.

¹⁹ Um dos expoentes do movimento *Novo Cinema Alemão*.

²⁰ História também relatada pelo crítico de cinema Luiz Carlos Merten. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/cultura/luiz-carlos-merten/o-que-e-o-cinema-a-verdade-quantas-vezes-por-segundo/>. Acesso em: 12 jul. 2023.

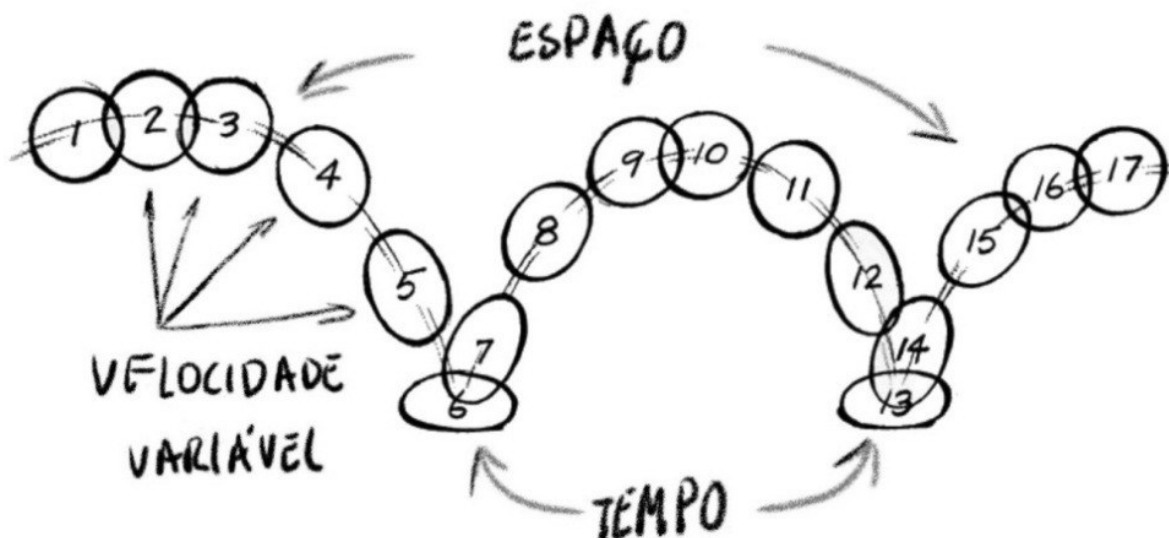
passam na tela durante um segundo, dá-se o nome de *frame rate*. Dessa forma, *frame rate* refere-se à frequência na qual as imagens são captadas ou exibidas no cinema, na televisão ou em qualquer dispositivo audiovisual no período de um segundo. Na animação, por exemplo, o *frame rate* está relacionado à quantidade (número) de desenhos necessários para preencher esse tempo (um segundo). Como já dito repetidamente, no cinema se utiliza *frame rate 24*, o que significa que são necessários 24 desenhos para cada segundo. É importante destacar que o *frame rate 24* é o mais comum na animação 3D. Na animação 2D tradicional e no *stop motion*, utiliza-se uma mescla de *frame rate 12*, quando captamos dois frames da mesma imagem e, para cenas *full animation*, ou “animação cheia”, um desenho para cada *frame*.

Desse modo, nesses 24 *frames* estará a animação, a simulação de movimentos, a ação, realizada com base em algumas considerações e metodologias, tais como tempo e espaço; *keyframes*; chaves de animação; entre outras²¹.

O tempo e espaço estão presentes na animação tanto quanto no mundo da realidade. O tempo se refere ao ritmo e à velocidade que o animador quer atribuir a um movimento. Espaço é a variação de velocidade durante o movimento. Na Figura 20 a seguir, apresentamos, de forma esquematizada, as relações de espaço-tempo na animação.

²¹ No livro *The Illusion of Life: Disney Animation*, estão “Os doze princípios básicos de animação”, baseados na experiência dos animadores da Disney em sua busca para produzir animações mais realistas, a saber: 1. Esmagar e esticar (*Squash and Stretch*); 2. Antecipação (*Anticipation*); 3. Encenação (*Staging*); 4. Siga direto e pose a pose (*Straight Ahead Action and Pose to Pose*); 5. Sobreposição e continuidade da ação (*Follow through and Overlapping Action*); 6. Desaceleração e aceleração (*Slow in and Slow out*); 7. Movimento em arco (*Arcs*); 8. Ação secundária (*Secondary Actions*); 9. Temporização (*Timing*); 10. Exagero (*Exaggeration*); 11. Desenho volumétrico (*Solid Drawing*); 12. Apelo – Design atraente (*Appeal*).

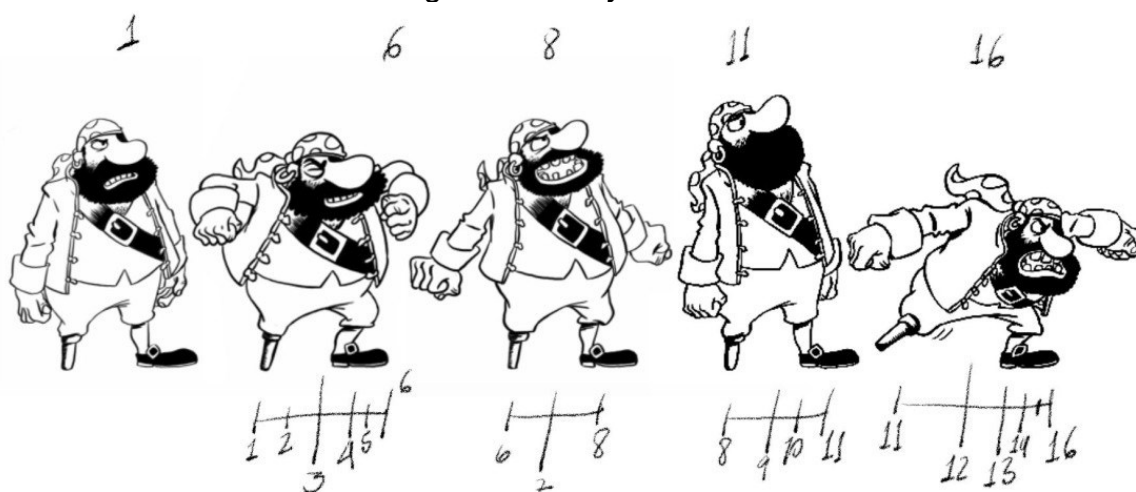
Figura 20 – Relações de espaço-tempo na animação



Fonte: o autor

Os *keyframes* (“desenhos-chave”) são os desenhos principais que indicam a direção da ação almejada pelo animador. Os desenhos complementares, que concluirão o movimento, são indicados por chaves de animação, que também contêm informações importantes como o tempo, o espaço, características do movimento: se é rápido ou lento, se acelera ou desacelera (Figura 21).

Figura 21 – Keyframes



Fonte: o autor

Para o animador, às vezes podem ser empregados expedientes que ajudam a reduzir a quantidade de trabalho, como a utilização de ciclos de animação, que nada mais são do que uma sequência de desenhos que pode ser repetida na ordem animada várias vezes, sem causar estranheza ao espectador. Por exemplo: fumaça saindo de uma chaminé, bandeiras tremulando, cabelos ao vento ou uma simples

caminhada (que é animada por meio de uma breve inclinação do corpo à frente e uma troca incessante de pés e pernas que evita a queda, fazendo o corpo ir em frente, esquerda-direita, esquerda-direita...). Chamamos a atenção, novamente, para o fato de que qualquer objeto pode ser animado.

No entanto, para que exista um filme de desenho animado, é necessário mais do que a figura do animador. Podemos afirmar que há casos, principalmente de produções mais artísticas-artesanais, assim como produções iniciais, em que o animador exerce todas as funções; geralmente, trata-se de filmes de curta-metragem, ou curtíssimos. Já as produções convencionais envolvem técnicos e artistas de diferentes campos, como arte-finalistas, assistentes, produtores, atores, técnicos de som, modelos, *sound designers*, compositores musicais, arranjadores, músicos, cantores e uma gama de profissionais ligada à questão operacional, contabilidade e burocracias legais, isso nas diferentes etapas do processo de fazer cinema de animação.

4.1.1 *Frame a frame*: etapas de produção em animação

O processo (*design* de produção) de realização do desenho animado, da ideia inicial ao resultado final, costuma ser dividido em etapas, muitas vezes, consecutivas. Há, de fato, particularidades por parte dos realizadores e das produtoras na condução desse processo, às vezes nas ações de nomear e agrupar as etapas. Utilizaremos como fonte os processos realizados na ODA, lócus desta pesquisa.

Na ODA, os processos (*design* de produção) se modificaram ao longo dos anos e algumas etapas foram reduzidas, tanto em função da experiência no próprio fazer como da entrada dos computadores. As suas produções são, em sua maioria, de animação em 2D e 3D, sendo as em 2D, ou duas dimensões, elaboradas com imagens planas, sem profundidade, com deslocamento na vertical e na horizontal; por sua vez, nas em 3D, ou tridimensionais, há profundidade nas imagens, e mais possibilidades de movimentos: horizontal, vertical, para frente, para trás.

Com base nessas características, apresentamos a seguir as seis etapas de produção de um filme da ODA. Ressaltamos que optamos por apresentá-las sem a separação entre pré-produção, produção e pós-produção, para não ser extenso.

- a) **Etapa 1:** roteiro. É elaborado antes do filme, com base em uma ideia ou apoiado em um desenho seguido posteriormente de um texto, por meio do

qual é criada uma sinopse (argumento) e, por fim, o roteiro. No início das atividades da ODA, um recurso utilizado por muito tempo era o de levar para a tela um universo já existente em quadrinhos, ou seja, construir roteiros com base em personagens prontos, por ser uma maneira de reduzir custos e prazos, como também de aproveitar uma direção de arte já executada. Isso porque criar um universo do zero demandava muito tempo, visto que é necessário criar a história, seus personagens e também um estilo próprio. No entanto, em virtude da completa escassez de recursos para a contratação de um roteirista nessa época, o processo de adaptação era realizado de forma improvisada, por meio de uma colagem de piadas retiradas diretamente das histórias; já no caso do longa *A Cidade dos Piratas*”, baseado nas HQs da cartunista Laerte e realizado quando já se dispunha de orçamento para o roteiro, ocorreu que tanto o diretor quanto a autora, logo no começo da realização do *storyboard*, se deram conta do anacronismo das personagens criadas no início dos anos 1980, visto que as piadas eram grosseiras, beirando o grotesco. Logo, foi decidido que seria selecionado o trabalho atual da artista. O resultado, apesar de ter funcionado muito bem, tornou-se, por fim, uma rapsódia involuntária. Na Figura 22 a seguir, apresentamos uma página da refação do roteiro desse longa.

Figura 22 – Página de roteiro do *Cidade dos Piratas*

FILME PIRATA
Animação | 75'

Baseado na vida e obra de Laerte Coutinho

Roteiro por Rodrigo John. Julho 2015.

Realização: Otto Desenhos Animados

INT. - DIA - CASA

CARA, 30, descabelado, barba por fazer, coça o saco, fuma charuto. Sorri. De repente, aproxima o rosto do computador, assustado.

LOCUTORA

Ele se instala sem que você perceba!

Cara está de vestido rosa, cabelo loiro, maquiado, de perna cruzada, fumando com piteira, sexy.

NOTÍCIA

O que virá a seguir?!

CARA (afetado)

Gente, mal posso esperar.

INT. - NOITE - QUARTO

Azevedo furioso, de pijamas, deitado na cama ao lado de um HOMEM, de óculos e bigode, reclama com GUARDA GAY, de farda rosa e cara indiferente.

AZEVEDO

Dane-se a ditadura gay! Não aceito homem como cônjuge!

GUARDA GAY

Prefere encarar o Gulag?

Num balão de pensamento acima da cabeça, Azevedo se vê quebrando pedras numa pedreira.

AZEVEDO

„Gulag! Mil vezes!

GUARDA GAY

Tão tá!

AZEVEDO

Onde fica o Gulag?

Azevedo é empurrado até o colo de GIG, um homem enorme, peludo, de óculos, brinco, que lê bloquinho de notas.

GUARDA GAY

Está em cima dele.

GIG

A comanda diz “mil vezes”, é isso?

Fonte: o autor

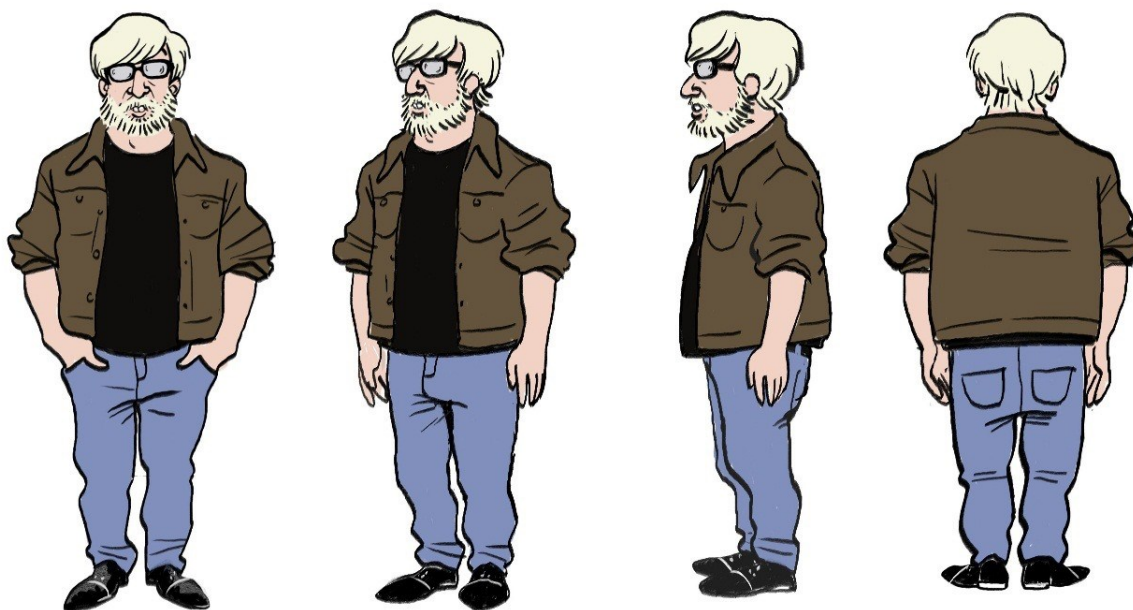
- b) **Etapa 2:** decupagem do roteiro. Com base no roteiro, são delineadas algumas sugestões de sequências em esboços, que são uma espécie de resumo da história toda, experimentações e estudos básicos das cenas. A decupagem servirá de base desenhada do modelo para o *animatic*. De forma simplificada, são realizadas reuniões com a equipe para discutir essas questões e definir o que será transformado em decupagem.
- c) **Etapa 3:** *Animatic*. Durante muitos anos, a ODA recorreu à confecção de um *storyboard* com base no roteiro que era, na prática, a criação de uma HQ do que viria a ser o filme. Com a entrada do meio digital no mercado de animação e as facilidades oriundas dessa evolução, a empresa optou por “movimentar e sonorizar” o *storyboard*. Assim, atualmente um filme inteiro é feito em rascunho, assim como tanto a imagem quanto o som esboçados se tornarão a base de toda a animação. Nessa etapa, é fácil fazer correções de cursos no ritmo do encadeamento de cenas, até mesmo alterações na própria história, que agora pode ser vista em movimento, ainda que precário. Além disso, o material já tem vida e dramaticidade suficientes para que sejam sugeridos os efeitos necessários na animação final. Concomitantemente, são gravadas falas provisórias do roteiro e coladas músicas aleatórias, mas adequadas a cada momento do filme, o que contribui para gerar pesquisas. Na Figura 23 a seguir, é possível observar alguns “quadradinhos” do *animatic*. A numeração no canto esquerdo de cada quadro é referente à sequência (s), cena (c) e plano (p). Também se pode perceber que os “desenhos” não estão finalizados.

Figura 23 – Frames do *animatic*

Fonte: o autor

- d) **Etapa 4:** direção de arte. Com base no roteiro, o diretor do filme sugere estilos para serem usados como referência, os quais ele acredita serem adequados para criar toda a parte visual. O diretor de arte será o responsável, então, pela “estética” do filme, ou seja, o visual, tanto de cenários e locações como de todas as personagens envolvidas na trama. Nessa etapa, ele cria um *model sheet* de todas as personagens, que é o desenho de uma rotação de 360 graus de cada um deles, corpo inteiro e detalhes do rosto, como também faz estudos de expressões faciais, gestos, ações específicas, tiques das personagens, objetos, roupas, acessórios, enfim, questões relacionadas à personalidade. Nas Figuras 24 e 25 a seguir, apresentamos dois estudos de personagens.

Figura 24 – Model sheet de personagem



Fonte: o autor

Figura 25 – Estudo de expressões faciais

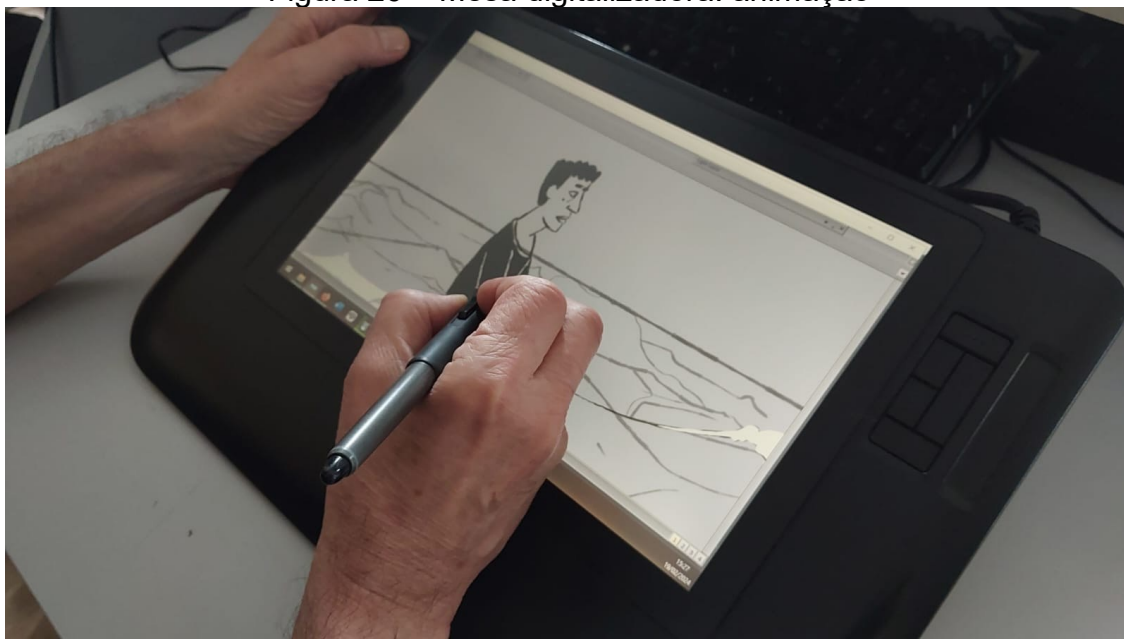


Fonte: o autor

- e) **Etapa 5:** atores e animadores. Antes de iniciar a animação, é necessário gravar os diálogos interpretados pelos atores, pois, de acordo com a interpretação deles, teremos o sincronismo labial e gestual das personagens. Nessa etapa, também podem ser efetuados os primeiros estudos da trilha musical e o caminho para o desenho de som. Em seguida, é possível começar a animação propriamente dita e confeccionar todos os cenários; essa é a

etapa mais demorada de uma produção em desenho animado. Na Figura 26 a seguir, podemos observar a realização de uma animação em uma mesa digital, e, na Figura 27, uma cena de gravação de atores, que são “as vozes” do desenho animado.

Figura 26 – Mesa digitalizadora: animação



Fonte: o autor

Figura 27 – Estúdio de gravação dos atores



Fonte: o autor

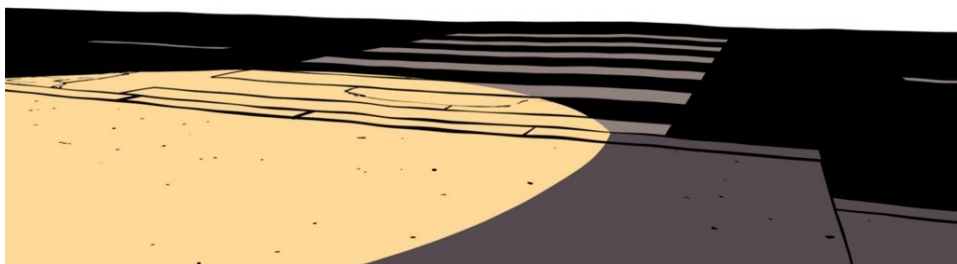
- f) **Etapa 6:** composição final das cenas. Nessa etapa, são colocadas sobre os cenários as animações finais. A edição de animação geralmente não tem cenas repetidas, pois tudo é aprovado diretamente na imagem em movimento. Na figuras 28, 29 e 30 a seguir, apresentamos a composição final e os elementos “soltos”.

Figura 28 – Composição final



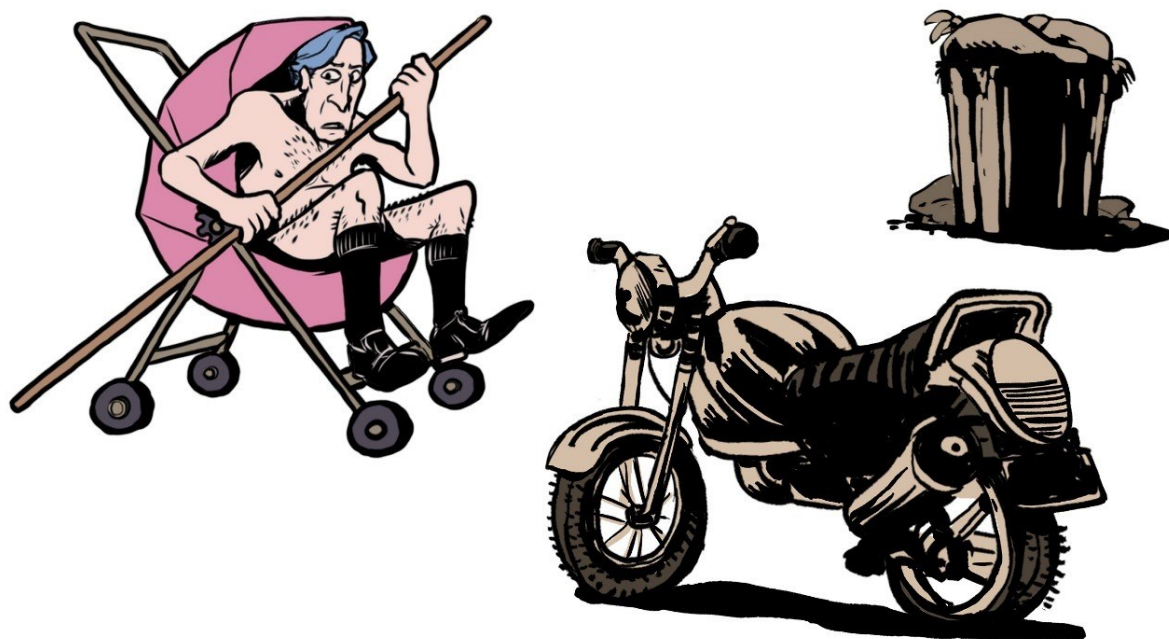
Fonte: o autor

Figura 29 – Cenários



Fonte: o autor

Figura 30 – Elementos animados



Fonte: o autor

Esse agrupamento de etapas, também conhecido como *workflow* (“fluxo de trabalho”), é uma estratégia de planejamento que possibilita avançar na produção do filme seguindo preceitos adequados. Destacamos, como curiosidade, a ausência do *storyboard* entre as etapas 2 – decupagem do roteiro – e 3 – *animatic*. Ou seja, o *storyboard*, a história em “quadrinhos” que servia de guia para a animação, foi eliminada, dando lugar ao *animatic*, um “*storyboard* em movimento” e sonoro.

Em relação ao tempo dispensado a cada etapa, ressaltamos que um cronograma específico é realizado para cada produção. Ainda, “tempo” em animação, muitas vezes, é um tempo-próprio. Por exemplo, a etapa 5 – atores e animadores, como já apontado, é uma das mais demoradas, pois um animador precisa desenhar cada *frame* do filme. Ou seja, para um minuto de filme são necessários cerca de 700 desenhos sequenciais.

Por fim, como pode ser observado, há certa complexidade em cada etapa, assim como diversos profissionais envolvidos.

4.1.2 Equipe

Para os espectadores que permanecem no cinema após o final (*The End*) de um filme de longa-metragem e acompanham na tela os créditos finais, o número de pessoas envolvidas em uma produção cinematográfica não deve surpreender. Para

os que nunca prestaram atenção nos créditos, observar a quantidade de profissionais envolvidos pode causar espanto. São nos créditos finais que estão listados todos os profissionais e suas atribuições no filme.

Em cada uma das seis etapas abordadas na seção anterior, atuam artistas com particularidades e responsabilidades distintas. O roteirista, por exemplo, é o responsável por escrever o roteiro, que é composto pela descrição de cenas e diálogos; já o músico é quem compõe a trilha sonora, e o arte-finalista, é o encarregado da pintura/cor das personagens. Todos os envolvidos são igualmente importantes, porém, realizaremos um pequeno recorte para nos atermos à função mais vulnerável das gambiarras, a de direção.

4.1.2.1 Diretor do filme

O diretor de um longa-metragem pode ser comparado a um maestro. Esse profissional rege dezenas de músicos simultaneamente em um concerto: são diversos instrumentistas, violinistas, trompetistas, saxofonistas, percussionistas, baixistas, entre outros, que tocam a mesma sinfonia. Essa analogia do maestro com o diretor de cinema torna mais fácil entender a função “invisível” de um diretor. Em um filme, apesar de não ser possível executar simultaneamente todos os “instrumentos”, há um condutor “regendo” cada detalhe, cada ator, cada cena, cada música, e assim por diante, que comporá o resultado final do filme. Essa figura do condutor é o diretor.

Dessa forma, o diretor é responsável pelas grandes decisões que afetam o resultado alcançado por um filme – que vão desde a escolha do roteiro até a edição final, passando pela seleção de atores, de trilha –, como também pelas pequenas decisões – como possíveis improvisos que podem ser de inúmeras ordens, dada a limitação orçamentária, de cronograma e de capacitação. Por exemplo, cabe ao diretor encontrar soluções factíveis, o que muitas vezes envolve gambiarras.

Recordamos, como homenagem ao primeiro longa-metragem de animação realizado no Brasil, que *Sinfonia amazônica*²², exibido pela primeira vez em 1953, foi totalmente animado por um homem só. Anélio Latini Filho foi o único responsável por

²² A história do primeiro longa-metragem de animação do Brasil, assim como do seu realizador, Anélio Latini, é fartamente documentada. Sugerimos assistir ao documentário sobre o filme, que faz parte do próprio longa-metragem: https://www.youtube.com/watch?v=mJpHKiC_pMo. Acesso em: 12 jul. 2023.

praticamente toda a produção, incluindo a adaptação do roteiro, a criação das personagens e dos cenários, bem como toda a parte de animação, o que demandou mais de seis anos de trabalho diário. A inserção de um *making off*, uma espécie de documentário filmado durante o processo de produção, serviu para completar os minutos necessários para o *Sinfonia Amazônica* ser considerado um longa-metragem. Serviu, ainda, para documentar seu imenso trabalho, que sem dúvida trata-se de uma notável gambiarra.

Neste capítulo, apresentamos as bases do desenho animado, que surgiu após descobertas sobre o sistema sensorial humano, o qual interpreta como movimento a reprodução contínua de imagens. Além disso, apresentamos a quantidade de imagens (fotogramas) – 24 *frames* ou quadros por segundo – que faz com que o movimento ocorra no cinema. Demonstramos, ainda, algumas noções de animações, assim como as seis etapas para a realização de um filme de longa-metragem em desenho animado, etapas e processos que envolvem uma quantidade significativa de profissionais. Lograr um resultado satisfatório, que fique o mais próximo do que os autores imaginaram durante a concepção de um roteiro de filme, está relacionado a essas etapas, processos e seres humanos.

Por fim, ressaltamos que a criatividade, a invenção, o improviso e a genialidade nos filmes, tanto os autorais – em que os envolvidos trabalham unicamente em função de sua própria criação – como os comerciais – em que profissionais são contratados para executar um filme que tem como objetivo chegar ao grande público, ou seja, obter lucro –, estão sempre presentes. Afinal, o desenho animado traz à luz o inexistente, traz vida à tela, à imaginação humana, na qual as leis da natureza estão em uma dimensão paralela, do “lado de lá” da realidade.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

“Caminhante, não há caminho, o caminho se faz ao andar”.

(Don Antonio Machado)

Apresentamos, neste capítulo, os caminhos metodológicos desta pesquisa. Nesse percurso, assumimos que não houve um método específico.

A natureza da pesquisa é qualitativa, pois não existe uma preocupação com medidas, quantificações ou técnicas estatísticas de qualquer natureza. Buscamos a compreensão baseada em dados qualificáveis ao adentrar determinada realidade (Gil, 1999), ou seja, a da produção de cinema de animação do Brasil.

Além disso, compreendemos que um capítulo dedicado à abordagem metodológica de forma simplificada deve dar conta dos passos realizados nesta pesquisa. O primeiro movimento, que também pode ser entendido como procedimento metodológico, foi a definição dos temas fundamentais para a pesquisa: o *design* vernacular-gambiarra e o cinema de animação. Optou-se por uma investigação multimetodológica envolvendo a experiência empírica do pesquisador em relação ao universo da animação em busca de uma conceituação para os termos *design* vernacular e gambiarra.

Como segundo movimento, apontamos a investigação que resultou na poética da gambiarra – em que nos guiamos de forma artesanal. As leituras, os achados, tomavam movimentos não planejados. Uma publicação levava à outra, a rever cenas de filmes da produtora ODA, a visitar *sites* de artistas visuais, a consultar os diários de produção da ODA. Também é possível fazer uma analogia com o que Gil (1999) entende por pesquisa documental, por se utilizar de fontes materiais que ainda não receberam tratamentos analíticos, por exemplo, documentos de arquivos, matérias de jornal, anuais de exposições, revistas, *sites* etc.

Nesse segundo movimento de pesquisa, à medida que as informações e análises do material se transformavam em “achados”, e estes se dispunham como atravessados por um fio por eles mesmos traçados, entendemos que o tema desta pesquisa, a gambiarra, em suas acepções de improviso, de solucionar problemas com o que se tem “à mão”, foi a inspiração também na nossa trajetória metodológica. Recordemos que “todo processo de *design* [gambiarra] é em si um processo de solução de problemas e, conseqüentemente, um processo criativo” (Fontoura, 2002,

p. 80). Embalados por esse achado, o movimento concomitante, nos valendo dos ensinamentos de Bouffleur (2006, p. 48), foi estabelecer três pilares para submeter as situações que poderiam conter gambiarra.

De forma simplificada, procuramos elaborar um dispositivo para testar e/ou afirmar a existência de processos gambiarrísticos que tenham influenciado o resultado final da obra cinematográfica. Os três pilares da gambiarra podem ser resumidos por:

- a) existência de uma necessidade;
- b) com quais recursos;
- c) como fazer?

Um quarto movimento, que será apresentado na sequência, deu-se na entrada no, ou melhor, na “volta” ao campo de pesquisa, o lócus, a ODA. Por se tratar de campo empírico, não se previu que as buscas no acervo – em que constam um diário de produção, fotos, desenhos em papel, acetatos, *pen-drives*, pastas no computador – fossem estimular precocemente as intersecções entre a trajetória da produtora e o *design* vernacular-gambiarra. Dessa forma, também apresentaremos, com base nos três pilares da gambiarra, análises de dois longas-metragens da ODA.

5.1 LÓCUS DE PESQUISA

Consideramos como lócus desta pesquisa, conforme já mencionado, a produtora Otto Desenhos Animados (ODA), localizada no sul do Brasil e fundada em 1978 com foco em animações para propaganda. Em 1984, a ODA passou a se dedicar ao cinema de animação, com o curta-metragem *O Natal do Burrinho*, e mantém, desde então, uma produção ininterrupta.

Para resgatar – ou adentrar – o campo de pesquisa tão conhecido, optou-se por, como primeiro recurso metodológico, trabalhar com a memória, a experiência. Em diálogo com as reflexões de Maurice Halbwachs (1990, p. 72), que defende que as lembranças são construídas no convívio social e que a “memória do nosso próprio passado [...] é muito maior do que pensávamos”, recorreremos, simultaneamente, a conjuntos de lembranças do mesmo grupo em que estamos inseridos. Ou seja, dos colaboradores que, ao longo da trajetória da produtora, a acompanharam desde os primórdios da empresa. Dessa forma, a memória não está isolada, bem como não se está sozinho diante dela.

Mesmo com o apoio do diário, que contribuiu com detalhes que avivaram lembranças, estas permanecem coletivas, “e elas nos são lembradas pelos outros, mesmo que se trate de acontecimentos nos quais só nós estivemos envolvidos, e que só nós vimos. É porque, em realidade nunca estamos sós” (Halbwachs, 1990, p. 26-27). A memória da ODA é permeada de muitas histórias individuais que contam a história coletiva da animação no Brasil. São memórias que já se encontram largamente compartilhadas na imprensa e em alguns escritos acadêmicos.

Já foi informado, ao longo deste estudo, que a produtora estreou no campo cinematográfico em 1984, com o curta-metragem *O Natal do Burrinho*, contudo, a ODA já se dedicava a imagens em movimento desde 1978, realizando filmes publicitários. A história de como Otto Guerra Netto, por meio de um curso administrado pelo argentino Felix Follonier²³, abandonou as histórias em quadrinhos e entrou no universo do desenho animado, o que resultou nos primórdios da ODA, também já foi objeto de pesquisa da monografia *A Otto Desenhos Animados por seus colaboradores: tentativa de recontagem da história da produtora de desenhos animados gaúcha pelo método de historiografia oral* (2000), de Marta Corrêa Machado. Revisitamos essa pesquisa, por se tratar de um registro de “memórias”, ou seja, de entrevistas com os colaboradores envolvidos nos primórdios da ODA que foram realizadas entre 1999 e 2000.

Em 1973, a capital gaúcha presenciou dois grandes acontecimentos: a instalação do primeiro “orelhão”²⁴ na Praça da Alfândega, e a oferta do primeiro curso de desenho animado, *Cartoon International*, (Figura 31) também no centro da cidade. Aproximadamente 300 alunos, com turmas nos períodos da manhã, tarde e noite, inscreveram-se para as aulas ministradas por animadores argentinos, sob administração de Felix Follonier.

²³ É inegável a influência dos argentinos na propagação e formação da animação no sul do Brasil. Félix Follonier é a expressão máxima dessa época, pois, por intermédio de seu curso de “desenho sequencial”, os gaúchos entraram em contato pela primeira vez, formalmente, com a arte da “ilusão do movimento”.

²⁴ Orelhão era o nome informal dado a uma cabine de telefone de uso público. Essas cabines eram dispostas em diversos pontos das cidades e foram desativadas, quase por completo, após 2018.

Figura 31 – Logotipo criado por Otto Guerra para a produtora argentina (1973)



Fonte: o autor

Em 1973, foi quando eu tive o primeiro contato com animação através dos argentinos, porque na verdade os argentinos trouxeram pro Brasil a técnica da animação [...] que é a sequência na evolução daquela época do Wilson MacCay, aquele cara que inventou aquele lance da animação em papéis [...] a Argentina, o país em si tinha – tinha e tem [...] eles tem uma tradição de animação muito grande [...] eles exportaram pessoas (Guerra, 2000, *apud* Machado, 2000, p. 32).

De 1973 a 1978, Guerra tentou manter a própria produtora desenhando, animando e aprendendo: “eu sabia tudo, animava, filmava, revelava” (Machado, 2000, p. 43). Nesse breve transcorrer de anos, o embrião da ODA realizou sua primeira peça de ficção, *Ernesto*, um curta-metragem na bitola super-8mm²⁵. Nas palavras do jovem diretor: “um filme experimental [...] eu fiz em tamanho reduzido, no tamanho de uma fotografia, uma foto, dessas de 7x8, um quarto de página, porque era mais barato” (Guerra, 2000, *apud* Machado, 2000, p. 34). Guerra também conta, entre risos, um

²⁵ Em 1965, a Kodak lançou o Super 8 (uma evolução da película 8 mm). O Super 8 formou uma geração iniciante de cineastas do sul do país.

dos seus “equivocos” na filmagem do curta, “a câmera ficava presa numa espécie de ampliador fotográfico, e eu filmei invertido, então tinha que ver com o projetor virado, tinha que virar o projetor de pernas pra cima pra poder ver” (Guerra, 2000, *apud* Machado, 2000, p. 34).

Em 15 de agosto de 1978, deu-se oficialmente o início das atividades da produtora Otto Desenhos Animados. Era a empresa de um homem só: animador, intervalador, *storyboarder*, produtor, atendimento-vendedor, ou seja, responsável pelas negociações com as agências de propaganda, como também por tudo que, eventualmente, surgisse.

O não eventual, o impedimento quase intransponível, era a “comunicação”. Na época, as linhas telefônicas eram extremamente onerosas, o que tornava impossível, em um primeiro momento, a aquisição dessa tecnologia de primeira necessidade. Como, então, se estabeleciam as comunicações? Uma vizinha da produtora, parente distante da família Guerra, tinha um telefone em sua residência. Desse modo, os recados telefônicos eram anotados e passados em mãos. Para retornar as ligações, havia um orelhão em frente à produtora, logo, esse telefone público se tornou uma extensão da produtora nos seus primeiros meses. Com esse relato pitoresco em época de celulares, chamamos a atenção para uma época analógica, em que era necessário ter uma parafernália de máquinas e acessórios. Sem equipamentos de filmagem, de projeção e de gravadores sonoros, Guerra improvisava usando equipamento de terceiros, assim como era o telefone. Às vezes, os “terceiros” ultrapassavam as fronteiras do estado. Nas figuras 32 e 33 a seguir, ilustramos uma dessas situações.

Figura 32 – HQ autobiográfica sobre gambiarras: parte 1



1

Fonte: o autor

Figura 33 – HQ autobiográfica sobre gambiarras: parte 2



Fonte: o autor

Nesses primeiros anos, faz-se necessário destacar a entrada, na pequena empresa, de José Antônio Maia Araújo, o Maia. Egresso também do curso de animação dos argentinos, de 1973, porém de turma distinta, Maia também havia fundado uma produtora alguns anos antes de Guerra. O encontro dos dois se deu na Cartoon, em 1977, quando ambos trabalharam lá. Eles se tornaram próximos, mantinham infundáveis conversas, bem como descobriram não só muitos interesses e

afinidades em comum, como também complementares. Exímio técnico, Maia era (é) o mestre das gambiarras tecnológicas²⁶, e Guerra, mestre das gambiarras genéricas, envolvendo da diplomacia à animação, passando por cada etapa da produção dos filmes, na época, comerciais. Maia entrou na ODA em 1979, e a junção dessas duas pessoas deu grande fôlego inicial para encarar todas as adversidades. Essa parceria se estende há 50 anos.

Com a entrada de Maia, as improvisações na empresa ganharam impulso. Até a revelação de filmes 16 mm, por exemplo, passou a ser realizada no banheiro da casa que abrigava o estúdio. O vidro da janela foi pintado de preto, um pano grosso de jeans preto foi colocado na porta, e outro cobria Maia e Otto, já que frestas indesejáveis inundavam de pequenas luzes o ambiente. Foi improvisado um bastidor no qual seria enrolado o filme a ser revelado, feito com acrílico e fio de pesca de 4 mm colado em espiral com adesivo líquido. Os líquidos de revelação eram obtidos quimicamente, seguindo fórmulas simples. Como não poderia haver nenhuma luz, o tempo de imersão nos líquidos de revelação eram acompanhados por meio de uma fita magnética de um pequeno gravador cassete, que ditava de minuto em minuto o tempo. Com isso, aumentou o número de filmes comerciais e, em pouco tempo, a ODA contava com duas linhas telefônicas e equipamentos, inclusive uma truca de filmagem 35 mm, bitola padrão do cinema mundial naqueles tempos. Foi possível começar a sonhar em fazer filmes para o cinema.

Ao entendermos que adquirir conhecimentos técnicos passava invariavelmente pela ação de aplicá-los, afirmamos então que nossa técnica cinematográfica, que veio a público com *O Natal do Burrinho* (1984), foi construída por meio de filmes publicitários, em sua grande maioria de 30 segundos, para o veículo televisão. Podemos afirmar que a outra parte necessária para produzir cinema, que vem a ser o desejo de contar histórias, de fazer arte, de entreter, já acompanhava Guerra desde sua tenra infância, junto dos quadrinhos e de suas improvisações teatrais e “radiofônicas”. Ele gravava falsos programas jornalísticos no recém-popularizado gravador cassete, mídia popularizada a partir do início dos anos 1970.

²⁶ Por exemplo, para simular o efeito de início de “sonho” na imagem, Maia cortava uma garrafa de vidro de refrigerante e, entre a lente da câmera e os desenhos sendo filmados, colocava aquele pedaço de garrafa. Com um leve movimento e uma lenta aproximação da garrafa até a “lente de distorção” em cada fotograma, obtinha o efeito desejado.

Em 1983, entrou em cena outro colaborador importante da ODA, Lancast Mota, cearense, então com 18 anos, autor de tirinhas publicadas em jornais do interior de São Paulo, contador de histórias e ótimo desenhista. Na bagagem, trouxe também a ideia do que seria o primeiro curta-metragem da ODA. Idealizado para ser um produto vendável para as festas natalinas, com alto teor popular, a primeira versão de *O Natal do Burrinho* é baseada em uma lenda nordestina que conta que os burros têm uma mancha nas costas originada pelo xixi do menino Jesus durante a travessia pelo deserto. O filme, captado na bitola 35 mm, foi feito com o intuito de ser vendido no Natal de 1983. Depois de várias tentativas de comercializar o material, e percebendo que não seria possível, Guerra decidiu mudar o final do filme, ou melhor, fazer outro final.

O filme ia só até a hora que o burrinho olha pra mancha nas costas e vai embora feliz, como não deu certo, no ano seguinte eu resolvi fazer um final esculhambando com o filme, na verdade eu sabia que ele era um filme babaca, assim um burrinho num deserto, que era coisa pra vender, então resolvi colocar aquele final, no ano seguinte, que era assim, o burrinho virava um ator, que era a jogada, e então eu diria que o curta, aí, o que torna o filme interessante e que tem algum interesse talvez é o fato desse final aí, de ter dado um... De ter dado uma volta completa na história. E funciona muito bem porque não tava planejado isso (Guerra, 2000, *apud* Machado, 2000, p. 48-49).

“Ter dado uma volta completa na história”, dar “outro final” transformou totalmente o material de peça comercial para uma obra cinematográfica, inaugurando o tom de humor irreverente, característica persistente nas produções da ODA. Em diálogo com o tema desta pesquisa, chamamos a atenção para o fato de *O Natal do Burrinho* ter como manjedoura a gambiarra. Em outras palavras, com o uso de gambiarras (acréscimo do final – “esculhambando com o filme”), transformou-se um material criado para determinado fim (comercialização) em peça de ficção com uso de “metalinguagem”. Como observado por Guerra, “funciona muito bem porque não tava planejado isso”, logo, não foi planejado.

O que também não foi planejado foi o sucesso que o filme fez. Ele foi exibido no XIII Festival de Cinema de Gramado e venceu a categoria de melhor curta gaúcho. É necessário complementar que o ano de 1984 foi crucial para o cinema do/no Rio Grande do Sul, pois foi nesse festival que estreou o longa “*Verdes anos*”, dirigido por Giba Assis Brasil e Carlos Gerbase. Foi o “batismo de fogo” em 35 mm de diversos jovens cineastas autodidatas, oriundos do Super 8, entre eles, Jorge Furtado, Giba Assis Brasil, Néelson Nadotti. Também foi nesse festival que as crianças da cidade puderam assistir ao filme da ODA em uma sessão infantil programada para a tarde. Uma multidão de crianças compareceu e saiu do cinema encantada. Após esse êxito,

Guerra e o curta frequentaram festivais europeus. Na Figura 34 a seguir, apresentamos uma pequena matéria publicada no jornal Gazeta Mercantil, de tiragem nacional, sobre o filme.

Figura 34 – Recorte de jornal

Porto Alegre, quinta-feira, 7 de fevereiro de 1985 - GAZETA MERCANTIL SUL

O sucesso do desenho gaúcho

por Vera Costa

Montar uma empresa em que o livro-caixa contabiliza receita zero e despesa expressiva, foi um arrojo a que o jovem Otto Guerra se permitiu em agosto de 1978. Na época, o mercado para uma produtora gaúcha de desenhos animados estava aberto, mas hoje, passados seis anos, ele confessa que não tentaria novamente. Pelo menos, sem dispor de capital, mesmo que o negócio tenha dado certo e conte, além do sucesso de um curta-metragem premiado em Gramado ("Natal do Burrinho" - prêmio/84), êxitos significativos como o comercial dos palitinhos da Filler, utilizando a Olivia Palito.

Com este comercial, um dos quatro únicos realizados para empresas gaúchas no ano passado, a Otto Desenhos Animados Ltda. conseguiu maior projeção. "Foi realmente um sucesso", confirma Guerra. Este seria um dos motivos, além da recuperação geral da economia, que Guerra e seu sócio José Maia apontam para o excepcional rendimento neste início de 1985. Somente em janeiro, a empresa já assinou seis contratos, um fato inédito para ela em meses de verão, considerados menos rentáveis. "Esperamos que continue assim", diz Guerra, esperançoso de que o faturamento deste ano supere a inflação e ultrapasse bem os Cr\$ 60 milhões de 1984.

A partir deste desempenho, a empresa espera bisar os bons anos iniciais que, de meados de 83 até o final do ano passado, não se revelaram auspiciosos. "Sem dúvida, a crise fez diminuir um pouco os investimentos em propaganda aqui no Sul", comenta Maia. E a saída foi contar também com os clientes de fora do estado, como de Mato Grosso e Santa Catarina. Aliás, foi no mercado catarinense que a empresa foi buscar seu primeiro cliente pois, não dispo de equipamentos, locou-os de uma empresa daquele estado. "Eles tinham os equipamentos mas não tinham a mão-de-obra. Tinham se tornado mais agência. E nós tínhamos a mão-de-obra", lembra Guerra.

Baseada neste início - até hoje seu trabalho primordial - a Otto Desenhos Animados buscou o mercado dos curtas-metragens, cuja primeira tentativa resultou no premiado "Natal do Burrinho", adquirido pelo Concine com certificado de reserva, que permita a sua veiculação até novembro de 1989. O filme, ao ser finalizado, em março do ano passado ao custo de Cr\$ 6 milhões, foi pago pelo órgão com 5 latas de filme negativo e mais Cr\$ 5,5 milhões. "Agora estamos esperando pela decisão do Concine para colocar o filme no circuito comercial", conta Guerra.

Mas os planos não pararam. O capital alcançado na comercialização deste curta, Guerra e Maia já investiram na realização de um projeto bem ambicioso: a feitura de um curta de 5 minutos e pequenos filmes de 30 segundos, para televisão, com os personagens "As cobras", de Luis Fernando Verissimo.

Fonte: o autor

Apesar da década de 1980 ser considerada a “década perdida”²⁷, podemos afirmar que também foi de ouro para a cultura *pop* gaúcha, visto que nessa época surgiram jovens músicos e suas bandas de *rock*, jovens quadrinistas e suas primeiras publicações, jovens cineastas e seus primeiros filmes em Super 8, em 16 mm, em 35 mm, autores que seguiram carreira e foram importantes no cenário da cultura regional. Os jovens animadores da ODA realizaram, além de *O Natal do Burrinho*, outros três curtas-metragens.

- a) *As Cobras* (1985) – as personagens criadas pelo escritor Luis Fernando Verissimo e publicadas diariamente em jornais brasileiros transformaram-se em uma série independente. A Rede Manchete de Televisão²⁸, que havia se interessado pelo *O Natal do Burrinho*, sugeriu ao renomado autor de tirinhas servir de base para uma série televisiva. Empolgados, Guerra, Maia e Lancast, com o dinheiro da propaganda, produziram seis vinhetas de 30 segundos baseadas nas tirinhas. Entretanto, a empreitada também não foi comercializada e, mais uma vez, optou-se por improvisar com um interfilme falso, parodiando uma famosa distribuidora brasileira de cinema, a Condor Filmes. Copiando as letras e a arte da Condor, surgiu a “Urubu Filmes”. O clássico Condor, que hesitava alguns segundos antes de alçar voo, fazia com que o público, para espantá-lo, emitisse um PSHHH! PSHHH!; ele foi substituído pelo Urubu, que também hesitava, porém, cada vez que ele tentava alçar voo, levava um tiro. *As Cobras* conquistou, em 1985, no Festival de Cinema de Gramado, o prêmio de melhor curta gaúcho. No mesmo ano, além dos comerciais, a ODA fez um trecho do longa-metragem *Os Trapalhões no Rabo do Cometa* (direção de Dedé Santana) em conjunto com a Mauricio de Sousa Produções.
- b) *Treiler* (1986) – curta pensado como uma espécie de desforra. O Burrinho e o Urubu protagonizariam o *treiler* de um longa-metragem em animação que nunca seria feito. Um longa seria impossível, mas um *treiler* de seis minutos se tornaria o terceiro curta-metragem da ODA e, dessa vez, com uma ideia original. Podemos considerar como uma gambiarra fazer um *treiler* falso? O

²⁷ A designação “década perdida” para a década de 1980 está relacionada ao período de crise financeira na América Latina e no Leste Europeu. Mais informações sobre essa designação podem ser encontradas em livros de história e matérias jornalísticas.

²⁸ Rede Manchete (TV Manchete ou apenas Manchete) foi uma rede de televisão comercial brasileira fundada em 5 de junho de 1983 e extinta em 10 de maio de 1999.

roteiro foi pensado também em forma de uma grande gambiarra: trechos falsos de um longa-metragem que jamais seria realizado.

- c) *O Reino Azul* (1989) – “*El Reino Azul*”, HQ de Carlos Trillo e Enrique Brescia publicada na revista argentina *Fierro*, foi a primeira adaptação direta de uma história completa dos quadrinhos para o cinema pela ODA. Esse filme marcou o fim de uma fase na ODA. Exauridos, sem dinheiro e com o início da era digital, o grupo se desintegrou. Maia e Mota seguiram, cada um, outro caminho, e Guerra continuou, sozinho; entretanto, logo novas parcerias surgiram. O curta *O Reino Azul* ficou muito conhecido no meio cultural rio-grandense, atraindo entusiastas, potenciais animadores, roteiristas e produtores. Nos anos 1990, a ODA já estava consolidada como curta-metragista, contudo, os comerciais minguaram em razão da concorrência com os produtoras digitais, que ofereciam custos menores e boa qualidade. Então, com certa experiência adquirida em pequenas captações por meio de editais públicos de âmbito nacional – Embrafilme –, estadual e municipal – pelas Secretarias de Cultura –, a ODA migrou em definitivo para o cinema de ficção.

Em 1992, foi lançado o quarto e mais bem-sucedido curta-metragem, *Novela*, com recursos oriundos de um edital municipal. A ideia original surgiu quando Guerra, ao jantar na casa de sua mãe, ouvia os diálogos das novelas da emissora de TV Rede Globo sem ver as imagens, o que soava muito absurdo: tramas do bem contra o mal, ricos e pobres, família italiana. Guerra pensou que bastaria trocar os atores por animais falantes para que essas falas soassem mais grotescas; a ideia deu certo e esse filme percorreu o mundo todo.

Ainda em 1992, Guerra se aventurou na produção do seu primeiro longa-metragem, *Rocky & Hudson: os caubóis gays*, com a mesma equipe do curta *Novela*. O filme estreou na inauguração do cinema Guion, em Porto Alegre, em 1994²⁹.

O arraial, curta-metragem de 1997, foi realizado em parceria com a TV alemã ZDF, sob encomenda. A temática versava sobre a Guerra de Canudos e Antônio Conselheiro no sertão baiano, no final do século XIX. O destaque desse filme era a trilha sonora, executada por João Omar, filho de Elomar Figueira de Mello, compositor baiano com grande repercussão fora do Brasil. João Omar fez um trabalho magistral

²⁹ Esse filme será o objeto de análise do próximo capítulo.

para esse curto filme de 13 minutos. Ele tocou música clássica, orquestrada, compilada do álbum de seu pai, *Fantasia leiga para um rio seco*.

Em 2000, *Cavaleiro Jorge* foi um curta que marcou o fim e o reinício da ODA. Isso porque os últimos recursos da produtora foram usados no início da produção, em Porto Alegre. Em setembro de 1999, Guerra, descapitalizado, transferiu-se para o Rio de Janeiro, capital do cinema brasileiro no início desse século. Ele trabalhou com vinhetas para a Rede Globo, conseguiu mais dinheiro e então finalizou o “*Cavaleiro Jorge*”; depois, decidiu voltar a Porto Alegre.

Ressaltamos, como grande diferencial dessa nova fase da ODA, a entrada de Marta Machado, que nessa época se transformou na maior produtora executiva de animação no Brasil, bem como levou a ODA a um novo patamar. Com isso, as incertezas foram superadas. Além de ser retirada da bancarrota, pela primeira vez a ODA passou a produzir dois filmes de ficção simultaneamente, um curta e um longa-metragem. A Agência Nacional de Cinema (Ancine), autarquia público/privada, foi criada nesse período, início dos anos 2000, e entramos em uma grande fase de apoio ao cinema nacional.

Nave mãe, de 2006, foi a realização de uma ideia de Guerra concebida em 1977, após assistir a *Star Wars*³⁰. Em 1981, houve uma tentativa de fazer algumas cenas do curta com base em um *storyboard* e uma HQ criados anteriormente, quando uma maquete de nave em forma de galinha chegou a ser construída. O primeiro nome do filme era “*Star Chickens*”, que, mais tarde, foi alterado para “*Nave Mãe*”. Destacamos que esse foi o primeiro filme realizado em 3D pela produtora.

Wood & Stock: sexo, orégano e rock’n’roll, também de 2006, é um longa-metragem baseado tanto em quadrinhos do cartunista paulista Angeli como na revista *Chiclete com Banana*, também de sua autoria. Nos anos 1980, essa publicação chegou à tiragem de cerca de 200 mil exemplares por edição. O universo “*underground*” do autor, que tinha influências similares às de Guerra, como Robert Crumb, serviu de base para a adaptação do roteiro. O filme foi lançado pela distribuidora carioca Downtown Filmes e teve relativo sucesso de bilheteria, cerca de 60 mil pagantes. Pela primeira vez, a ODA teria faturamento razoável advindo do

³⁰ *Star Wars* é uma franquia criada pelo cineasta estadunidense George Lucas e definida por ele como “uma ópera espacial”. O primeiro filme lançado por Lucas, *Star Wars* (1977), é ao que Guerra se refere; é também o quarto filme na narrativa cronológica, posteriormente comercializado como Episódio IV.

público. Esse filme, também produzido pela Marta Machado, levou a ODA a ser reconhecida no cenário da animação mundial. Ele ganhou importantes prêmios tanto no Brasil como no exterior e serviu para legitimar em definitivo essa empresa brasileira de animação como produtora estabelecida e atuante no mercado.

Em 2013, a ODA novamente realizou dois filmes simultâneos, o curta-metragem “*Castillo y el armado*” e o longa-metragem “*Até que a Sbornia nos separe*”. O curta, assim como “*O Natal do Burrinho*”, foi uma ideia de um colaborador, o animador uruguaio Ruben Castillo, baseado em sua infância. Quanto ao longa, Guerra adaptou de uma peça teatral de grande sucesso, “*Tangos e tragédias*³¹”.

Na sequência, foram produzidos mais curtas-metragens, como *A pequena vendedora de fósforos* (2014), com direção de Kyoko Yamashita; *Magnética* (2000), com direção de Marco Arruda; *Subsolo* (2020), com direção de Erica Maradona. Como pode ser observado, a ODA, a partir de 2013, se rendeu à nova geração, sobretudo à participação das mulheres, que passaram a ter protagonismo na empresa como diretoras, roteiristas e animadoras. A produtora se mantém modernizada não somente em virtude da aquisição de equipamentos tecnológicos, mas também da vitalidade percebida nessas novas colaboradoras que, na sua grande maioria, enxergam a produtora como um espaço colaborativo para trocar experiências, compartilhar, coproduzir.

Em 2018, a ODA lançou o longa-metragem *A Cidade dos Piratas*, adaptação da genial cartunista Laerte, o qual nos deteremos no próximo capítulo, visto que também é objeto desta pesquisa.

³¹ *Tangos & Tragédias* foi um espetáculo musical brasileiro criado pela dupla de atores e músicos gaúcha Hique Gomez e Nico Nicolaiewsky. Esse espetáculo se manteve em cartaz de 1984 até 2014, quando Nico faleceu em decorrência de uma leucemia aguda. A filmografia completa da produtora pode ser consultada em: <http://www.ottodesenhos.com.br/>. Acesso em: 12 jul. 2023.

6 INTERSECÇÕES DO DESIGN VERNACULAR-GAMBIARRA EM DUAS PRODUÇÕES DE ANIMAÇÃO

“Tupi or not tupi, that is the question”

(Oswald de Andrade)

Neste capítulo, exploraremos dois filmes, objetos de análise, produzidos com uma distância de 25 anos entre si: *Rocky & Hudson, os caubóis gays* (1994), o primeiro longa-metragem da produtora ODA, realizado de forma analógica, e *A cidade dos Piratas* (2019), que foi produzido digitalmente também pela ODA. Pretendemos, com isso, responder à questão central desta pesquisa. Dito de outro modo: averiguar, constatar e exemplificar manifestações que podem ser compreendidas como características do *design* vernacular-gambiarra. Como instrumento de verificação, nos valem dos ensinamentos de Bouffleur (2006, p. 48), “do que se faz gambiarra?”.

Neste capítulo, analisaremos dois filmes, objetos de análise, produzidos com uma distância de 25 anos entre si: *Rocky & Hudson, os caubóis gays* (1994), o primeiro longa-metragem da produtora ODA, realizado de forma analógica, e *A cidade dos Piratas* (2019), que foi produzido digitalmente também pela ODA. Pretendemos, com isso, responder à questão central desta pesquisa com relação a averiguar, constatar e exemplificar manifestações que podem ser compreendidas como características do *design* vernacular-gambiarra. Como instrumento de verificação, nos valem dos ensinamentos de Bouffleur (2006, p. 48), “do que se faz gambiarra?”.

De forma sintética, elaboramos três perguntas-pilares que sustentariam a existência de gambiarras. Resumidamente, temos: a) Existência de uma necessidade; b) Com quais recursos?; e c) Como fazer?

Por motivos de compreensão, bem como de visualização, apresentamos novamente os pilares da gambiarra.

Quadro 4 – Os três pilares ou do que se faz gambiarra?



Fonte: o autor, com base em Bouffleur (2006, p. 48)

Como pode ser observado no Quadro 4 anterior, a “existência” de uma necessidade é a base do primeiro pilar, que é acompanhada de perguntas as quais se relaciona. Informamos um pequeno “ajuste”, pois, logo no início de nossas buscas no acervo da ODA – em que constam um diário de produção, fotos, desenhos em papel, acetatos, *pen-drives*, pastas no computador –, esse primeiro pilar foi novamente atualizado para “problema-desafio”.

Nessa nossa primeira sondagem, entendemos que as necessidades se apresentavam inicialmente como problemas, e, em seguida, como desafios a serem vencidos.

6.1 ROCKY & HUDSON, OS CAUBÓIS GAYS

O primeiro filme a ser analisado, *Rocky & Hudson, os caubóis gays*, é baseado na obra do cartunista Adão Iturrugarai. Em entrevista ao jornalista Matheus Pannebecker para o canal *Cinema e Argumento*³², Guerra afirmou que esse filme “foi uma brincadeira” (Guerra, 2020) e contou que já admirava o trabalho humorístico de Iturrugarai quando, coincidentemente na descoberta da literatura e do álcool por ambos, se estreitou uma amizade. “O Adãozinho era amigo de bebedeiras. E a gente saía todas as noites. Eu sei que, acho que bêbados, a gente combinou de fazer o longa³³” (Guerra, 2020).

O combinado, ou melhor, o desejo de dar movimento, de levar para a tela grande, de transformar em filme o universo de Iturrugarai por meio da história dos

³² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=htSG3bMaxzo>. Acesso em: 12 jul. 2023.

³³ Recordamos o importante aviso do Ministério da Saúde: beba com moderação.

simpáticos caubóis *gays* encontrava uma barreira enorme segundo Guerra (2020), “porque não tinha dinheiro pra fazer, né”. Assim, o filme foi realizado sem aportes financeiros, tendo como o único e inevitável custo o negativo para a filmagem.

Conforme já abordado anteriormente, na animação tradicional são fotografados 24 quadros por segundo com uma câmera munida de negativo fílmico. Por isso, a quantidade de negativos que se dispunha para *Rocky & Hudson* não possibilitava refações. Todas as tomadas³⁴ eram válidas, ou melhor: existia somente um *take* valendo. Isso equivaleria no cinema de ação ao vivo, por exemplo, a proibir atores de esquecer uma fala, tossir, gaguejar, errar. Somente no terreno do irreal não se cometeu algum erro. Nos cerca de 94.000 fotogramas capturados, um a um, de *Rocky & Hudson*, os erros eram compreendidos como “problemas a serem solucionados”.

6.1.1 Problema-desafio 01

Havia a necessidade de obter mais acetatos, isto é, mais lâminas transparentes em que eram desenhadas e pintadas as personagens que seriam sobrepostos aos cenários. Os recursos mais próximos eram aqueles com desenhos e pinturas de outras produções. Então, usando luvas, com muito cuidado para não riscá-los, retiramos as pinturas e os secamos. Mesmo sabendo que a reutilização é uma forma de gambiarra, aplicamos os três pilares de Bouffleur (2006) para a constatação.

A reutilização de acetatos não é, em si, uma novidade. Não saberíamos precisar em que momento da história do cinema de animação a necessidade de se reutilizar acetatos se deu. Porém, podemos afirmar que o acetato de celuloide³⁵, uma espécie de plástico transparente duro recortado em forma de folhas de papel, ao substituir a pesada e nada prática placa de vidro, é (foi) uma das invenções (gambiarra?) mais importantes para a produção massiva de animação. Por isso, vamos nos deter um pouco mais nos primórdios da animação, em que repetir o cenário a cada desenho era um impeditivo à produção. Para separar as personagens de seus movimentos no cenário, que permanecia estático, eram utilizadas placas de vidro, nas quais, por sua transparência, as personagens animadas eram sobrepostas aos cenários

³⁴ Uma “tomada” (em inglês, *take*) é tudo o que é registrado pela câmera desde o momento em que ela é ligada (REC) até o momento em que ela é desligada (*pause* ou *stop*). No cinema de ação ao vivo, a tomada é marcada pelas palavras “valendo” e “corta”.

³⁵ Em 1914, os animadores estadunidenses Earl Hurd e John Randolph Bray patentearam a lâmina de acetato.

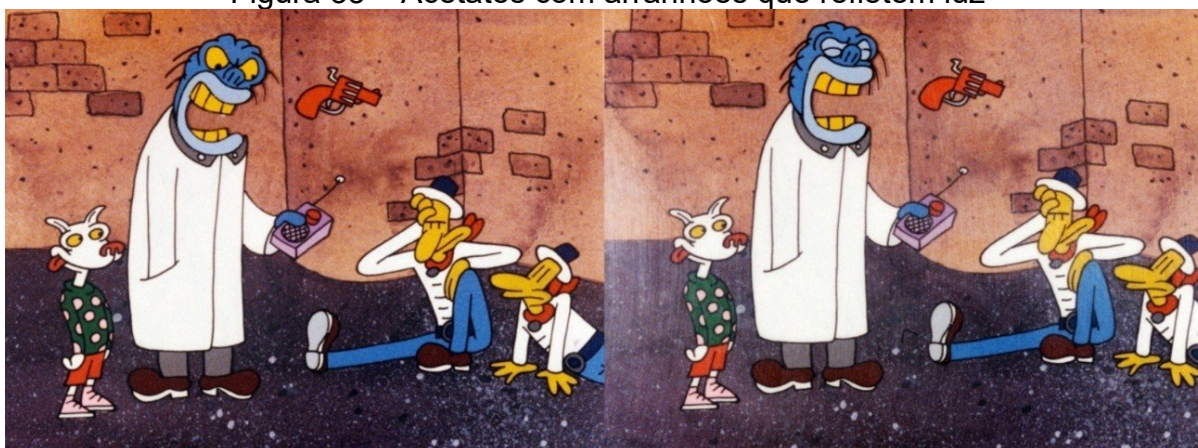
estáticos durante a filmagem. A eliminação das placas pelo prático e leve acetato, que ainda podia ser reutilizado, resultou em rapidez e em diminuição de custos.

Dito isso, é importante reafirmamos que a reutilização de acetatos não é invenção da produção em análise. Entretanto, a gambiarra de reutilização exigiu outras gambiarras, visto que alguns acetatos reutilizados ficaram muito arranhados mesmo com todo o cuidado que se teve ao prepará-los. Por isso, refletiam eventualmente de forma descontrolada a luz branca de filmagem, o que ocasionou muitos clarões indesejáveis na cena.

6.1.2 Problema-desafio 02

Na cena da Figura 35 a seguir, no interior escuro do castelo do cientista maluco, os acetatos reutilizados refletiram a luz, o que resultou em muitos clarões. Como os recursos são inseridos depois de filmada a cena, e tínhamos somente recursos “sonoros”, logo, resolvemos o problema ao fazer sons de trovão nos momentos de clarões. Destacamos que essa gambiarra, não percebida pelos espectadores, contribuiu para dar uma atmosfera de terror à cena.

Figura 35 – Acetatos com arranhões que refletem luz



Fonte: Otto Desenhos Animados.

Reiteramos que, em qualquer produção, é possível também que haja a ocorrência de erros em todas as etapas³⁶. Um erro na direção do deslocamento de um cenário, por exemplo, que ao invés de fazer o automóvel ir para a frente o faz ir em direção contrária, leva-nos à próxima gambiarra.

³⁶ Apresentamos, em momento anterior nesta dissertação, as seis etapas da ODA para uma realizar uma produção.

6.1.3 Problema-desafio 03

Na cena apresentada na Figura 36 a seguir, o movimento do carro é feito para trás, na direção contrária à prevista no *storyboard*, em que as personagens do filme dançam na parte traseira do conversível. Há, logo, a necessidade de disfarçar o erro e dar um sentido para o movimento errático do carro. Nesse caso, havia também somente recursos como trilha, sons e áudios que poderiam ser adicionados. Desse modo, acrescentou-se à fala de um deles: “olha, o carro tá andando pra trás! Que porcaria de filme é esse?”.

Essa gambiarra resultou em gargalhadas dos espectadores, que, em conversas informais após assistirem ao filme, manifestaram ter dúvidas quanto ao “erro” ter sido proposital ou não. Nesse caso, em um primeiro momento, entendemos a gambiarra como à vista-porém-escondida.

Figura 36 – *Rocky & Hudson, os caubóis gays* (1984): acetato da cena em que o carro anda para trás



Fonte: Otto Desenhos Animados.

Os exemplos de gambiarras utilizadas nesse filme nos levam à afirmação de que é exatamente por meio delas que foi possível a existência do próprio filme, assim

como de um “tom”, um “sotaque”, um “traço” na linguagem presente em *Rocky & Hudson, os caubóis gays*. Segundo Guerra (4:36), “esse filme foi o responsável por a gente ter o currículo de longa-metragem, que daí contou para a gente poder competir com as produtoras”.

Uma década depois, em 2005, o filme que chancelou a ODA a competir com as produtoras já estabelecidas de longa-metragem, assim como a se firmar entre elas, voltou à cena com o lançamento do hollywoodiano *O Segredo de Brokeback Mountain* (direção de Ang Lee). Como o filme trata de uma história entre dois caubóis que se apaixonam, o longa gaúcho foi lembrado como o precursor dessa temática.

Em 2020, com o apoio do Canal Brasil e direção de Otto Guerra e Erica Maradona, *Rocky & Hudson* foi transformado em uma série de animação³⁷. No episódio *Rocky & Hudson: os caubóis gays – Brokeback Mountain*, os caubóis brasileiros, com sotaque gaúcho, são celebridades por causa do filme estadunidense sobre dois caubóis gays. Eles, então, partem para Hollywood em busca do prêmio que lhes pertence por direito.

6.2 A CIDADE DOS PIRATAS

O segundo filme a ser analisado, *A cidade dos Piratas*, assim como *Rocky & Hudson*, é baseado no universo de quadrinhos – especificamente nas tirinhas³⁸ – da quadrinista paulista Laerte. O filme foi lançado em 2019, mas a ideia original do longa remonta ao ano de 1993 e só foi contemplada em um edital de desenvolvimento de projetos em 2002. Para sua execução, foram realizados três tratamentos de roteiro baseados nas tirinhas.

Nesse filme, a produção já havia chegado à etapa 5 da ODA, ou seja, as etapas 1 e 2 – roteiro e decupagem do roteiro – foram trabalhadas de maneira exaustiva, e, após três tratamentos, deu-se início praticamente de forma simultânea às etapas 3 e 4 – *animatic* e direção de arte. Nesse momento da produção, a direção de arte, após vários estudos, criou uma folha de modelo (*model sheet*) de todas as personagens. Na etapa 5 – animação –, foram produzidos cerca de 10 minutos iniciais do filme conforme o roteiro. É importante salientar que 10 minutos de desenho

³⁷ Disponível em: <https://globoplay.globo.com/rocky-hudson-os-caubois-gays/t/htvJBRDp7m/>. Acesso em: 12 jul. 2023.

³⁸ Tirinha é o nome de uma sequência de quadrinhos que geralmente contém uma crítica aos valores sociais. Normalmente são publicadas em jornais, revistas e em sites da internet.

animado, levando-se ainda em conta a pré-produção, significam um ano de trabalho de uma equipe com 20 pessoas e, mais ou menos, 20% do orçamento.

Nessa etapa, em uma última retomada da produção³⁹, após idas e vindas⁴⁰, nem o mundo nem a cartunista Laerte eram os mesmos. A mudança que influenciou a alteração do roteiro⁴¹ (e, conseqüentemente, todo o trabalho realizado até então), sem dúvida, foi que Laerte, aos 58 anos, assumiu publicamente sua identidade transgênero⁴². Após a transição de gênero, bem como um radical redirecionamento de suas tirinhas, Laerte afirmava que os *Piratas* eram anacrônicos. Segundo Guerra (2025, grifo nosso), “ela dizia que *Os Piratas* funcionavam nos anos 1980, mas que hoje ela os considerava machistas. Eu também concordava que suas criações mais recentes eram muito melhores [...] o mundo evoluiu e tratamos de **nos adaptar** a essa nova fase da autora”.

Apesar de *A cidade dos Piratas* ser uma animação digital e não requerer papel nem acetato, tintas ou negativos para as filmagens, ressaltamos que, mesmo diante desse progresso tecnológico, os aportes financeiros ainda não possibilitaram grandes refações. Dessa forma, os 10 minutos de animação já produzidos não poderiam ser descartados, bem como não existia a possibilidade de recomeçar outro filme.

6.2.1 Problema-desafio 01

Era preciso, então, realizar um longa-metragem (80 minutos) utilizando 10 minutos de animação com uma narrativa “renegada-antiga”, sem haver ainda recursos para a elaboração de um novo roteiro. Além disso, havia a necessidade, nas palavras do diretor, de “nos adaptarmos”. O recurso disponível para a adaptação/modernização era a mudança do eixo de narrativa. Como fazer? Pensamos, então, em levar para a história ficcional os acontecimentos reais implicados na produção que estava em andamento. Em outras palavras, compartilhar com os espectadores as histórias reais que estavam “por trás” da realização do longa que eles estavam assistindo, ou seja,

³⁹ Ressaltamos que esse foi o mais longo hiato na produção, em função da antecipação de outro longa-metragem da ODA, *Até que a Sbornia nos separe* (2014).

⁴⁰ Disponível em: <https://ims.com.br/filme/a-cidade-dos-piratas/>. Acesso em: 12 jul. 2023.

⁴¹ Registramos, com certo pesar, que ainda é comum nas produções de cinema nacional a necessidade de interromper o trabalho. Os motivos geralmente estão relacionados à falta de aportes financeiros e à precariedade do roteiro original. Nesse caso em análise, foi em função do roteiro, como veremos adiante.

⁴² Fato amplamente divulgado.

fazer uso de metalinguagem. Essa solução foi entendida, aqui, como uma gambiarra, assim como compreendemos que essa primeira gambiarra foi a geradora de outras.

Assim, após a decisão de inserir no roteiro o trajeto de transformação da Laerte em uma mulher trans, bem como personagens mais recentes da cartunista, outras adversidades acometeram essa produção, como a descoberta de um câncer pelo próprio diretor⁴³, o que exigiu se dedicar a diferentes necessidades. Os 10 minutos já animados de um roteiro não mais válido, baseado somente nas tirinhas do *Piratas do Tietê*, deram início ao novo filme. Após, marcando a mudança de narrativa, ocorreu a primeira entrada do elemento real: o diretor Otto Guerra, retratado em desenho animado, interrompe a narrativa reclamando que o autor, agora a autora, renegava seus próprios filhos/personagens. Nessa mistura entre ficção e documentário animado semificcional, a equipe da produtora também foi inserida na narrativa. Na Figura 37 a seguir, é possível observar a mistura dos mundos: o filme original, em preto e branco, e o “invasor”, o diretor Otto Guerra, assim como o mundo real em cores.

Figura 37 – Fotograma do filme *A cidade dos Piratas* (2019)



Fonte: Otto Desenhos Animados.

Podemos afirmar que o roteiro estava sendo escrito/construído por meio dessa “costura” que resultava em uma “colcha de retalhos de linguagens”. Então, outro desafio surgiu: adequar a linguagem a ser utilizada para a realidade da trajetória da Laerte, visto que, de acordo com Guerra, “mesmo não querendo aparecer [...] ela incentivou a troca do roteiro original [...] pela versão em que os Piratas, ela e seu novo universo eram protagonistas” (Kas, 2019).

⁴³ Otto Guerra foi diagnosticado com câncer/metástase em 2013, na retomada do projeto *Piratas*.

6.2.2 Problema-desafio 02

A ideia original era utilizar apenas desenho animado no filme. No entanto, as interrupções em conjunto com todas as adversidades resultaram em um arrocho de orçamento. Como recurso, pensamos em reutilizar o vasto material já existente com imagens ao vivo da Laerte, tanto de seu trabalho como quadrinista como de sua transição de gênero. Como fazer? Após uma seleção, decidimos utilizar suas entrevistas em diversos programas televisivos já gravados, fazendo uma bricolagem-reutilização, seguida de um tratamento de imagem para adequação ao formato de cinema das imagens reais selecionadas. A intermediação para a liberação dos direitos dos vários programas em diversos canais de TV foi feita pela própria Laerte (Kas, 2019).

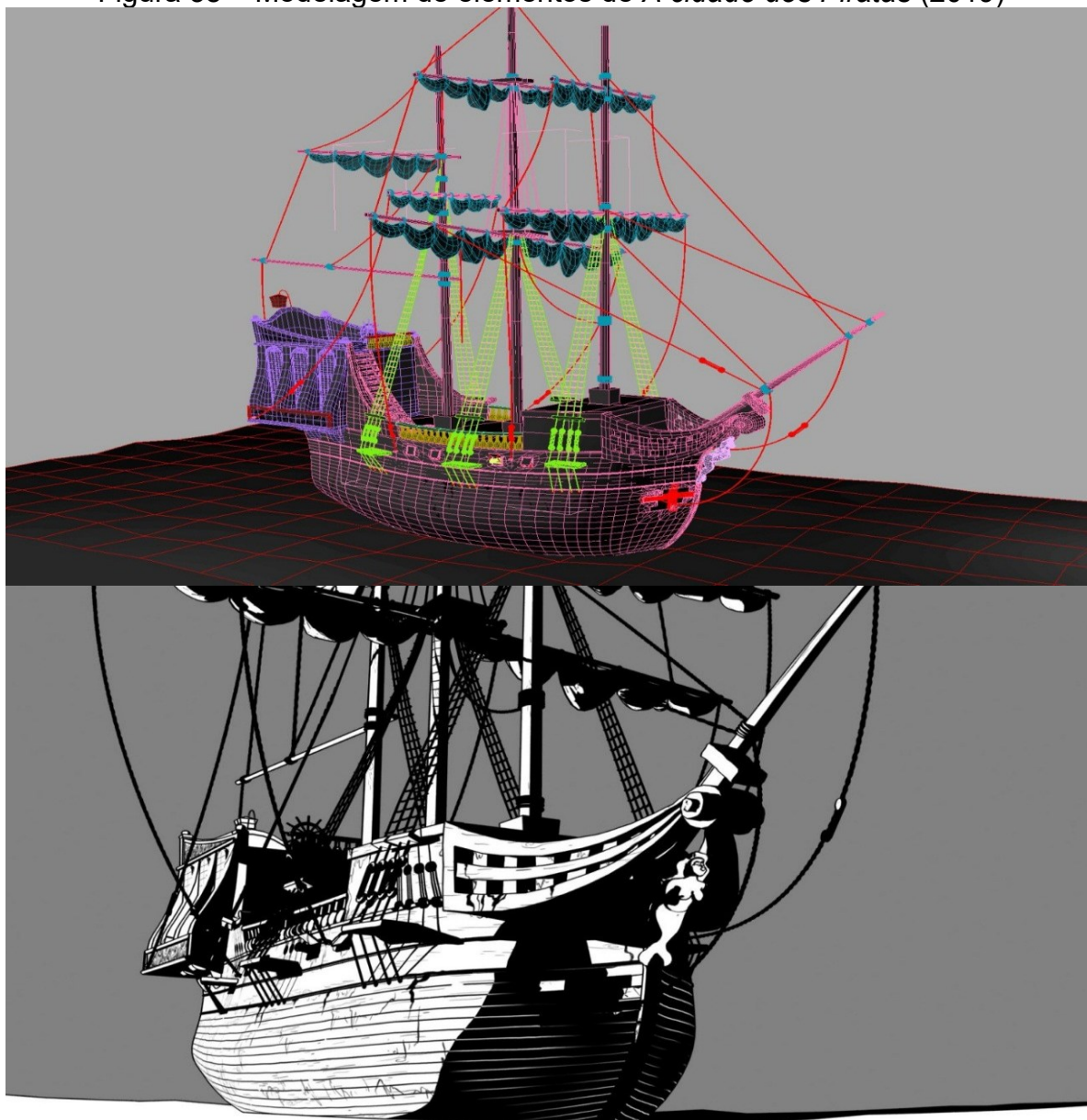
Como resultado da imagem fílmica, conforme o artigo “*A cidade dos Piratas: o reflexo de uma sociedade*”, de Eliane Gordeeff (2020),

Mesmo quando o longa se utiliza de imagem real de entrevistas, estas resultam na valorização da imagem desenhada, uma vez que deixam claro a diferença de emprego de ambas. A real, mostra Laerte, a personalidade. A imagem animada mostra todo o resto: as suas histórias, a sua sociedade, as suas crises, o seu imaginário criativo, e o de seu amigo (o próprio Guerra) (Gordeeff, 2020, p. 413).

Dessa forma, defendemos que as gambiarras abordadas até o momento não foram percebidas pelo público, ainda que, juntamente com outros elementos, estão compondo a linguagem cinematográfica do filme em análise. Para Gordeeff (2020, p. 415), é uma “obra representativa da sociedade brasileira [...] reflete pragmaticamente a complexidade do país, misturando concomitantemente elementos históricos, sociais, econômicos, políticos e culturais”.

6.2.3 Problema-desafio 03

O trabalho de animação foi reduzido ao máximo. Um recurso usado nos filmes da produtora após a adoção do digital foi aplicar o 3D e esculpir objetos tridimensionais em tudo que não é orgânico: automóveis que se movimentam, edifícios (em movimento de câmera tridimensional), e assim por diante. Desse modo, decidimos fazer rotoscopia (desenhar por cima da animação 3D) para que parecesse 2D, ou mesmo utilizar filtros que simulavam as linhas de contorno, visto que o espectador não percebe quando é usado esse “truque”. Na Figura 38 a seguir, podemos observar alguns fotogramas com o processo dessa gambiarra.

Figura 38 – Modelagem de elementos de *A cidade dos Piratas* (2019)

Fonte: Otto Desenhos Animados.

Com base nesses exemplos, afirmamos que a utilização de gambiarras no cinema de animação independe do tipo de animação empregada. Em outras palavras, as inovações tecnológicas, que proporcionaram inúmeros benefícios para a área, não eliminaram a necessidade de gambiarras. Houve, nesse sentido, com a mudança de formato, o surgimento de gambiarras “tecnológicas”, assim como se tornaram escassas as gambiarras “analógicas”. Observamos, ainda, com base nos exemplos, que houve uma recorrência significativa de gambiarras que desencadearam outras gambiarras.

É importante lembrar, com base em Bouffleur (2006), que, pelo fato de o termo gambiarra estar em flutuação, ele pode ser entendido também “como uma prática que

se aproxima de conceitos como **reutilização/reciclagem e bricolagem**” (Bouffleur, 2006, p. 22, grifo do autor), ou formas de *design*-gambiarra que não se encerram em si. Por exemplo, a gambiarra “reutilização” de acetatos, no filme *Rock & Hudson*, deu origem à outra gambiarra, sonora, que se incorporou ao resultado final do filme. Ou seja, o processo “gambiarrístico” de reutilização de acetatos resultou em outra gambiarra – efeitos de som agregados na edição –, visto que alguns foram arranhados e causaram entradas de luz indesejadas. Além disso, no filme *A cidade dos Piratas* (2019), identificamos a primeira gambiarra – bricolagem – como aquela que desencadeou outras – a mescla de cenas reais.

Enfim, nas duas produções analisadas, compreendemos que as gambiarras foram fulcrais para a realização dos filmes, ao fornecerem (e também ocuparem o lugar de) elementos que compõem a linguagem cinematográfica apresentada, uma estética particular que aqui denominamos genericamente de “resultado final”.

7 LUZ, GAMBIARRA, AÇÃO

“Alice: Quanto tempo dura o eterno?”

Coelho: Às vezes apenas um segundo.”

(CARROLL, L. **Alice no País das Maravilhas**, 1865).

“Luz, gambiarra, ação”, por nos remeter a inícios, titula este capítulo que apresenta as considerações finais. Não há contradição; há, sim, uma constatação de uma linha muito tênue entre inícios e fins, tanto na caminhada acadêmica como em uma trajetória no cinema de animação brasileiro. Apostamos, inclusive, que essa é a grande magia do cinema, exibir cenas que, após um fim, se unem aos fios da memória em novos começos e se misturam à vida cotidiana. Então, assumimos apresentar não um fim, uma conclusão fechada, mas, sim, considerações que nos levam a fazer algumas afirmações. “O caminho se faz ao caminhar”, nos disse o poeta Antônio Machado, e nossa caminhada, tanto pela área do *design*, a ser descoberta, como pela área já tão conhecida do desenho animado, foi com passos de exploração e atravessamentos entre o que se conhece por teoria e por prática.

A comparação do fim da redação desta dissertação com o fim de um filme nos acompanha. Quando a primeira projeção de uma produção nossa acaba e o público burburinha deixando o cinema, naquele momento, sabemos exatamente quais cenas faríamos diferente, o que acrescentaríamos e o que deixaríamos de fora. Editamos, na cabeça, outro filme. Na revisão final deste trabalho, passamos praticamente pela mesma sensação, e confessamos com um exemplo: ao visitar o filme *Sinfonia amazônica*, de Anélio Latini Filho, reconhecemos exemplos de gambiarras que urgem ser investigadas e trazidas à luz para um diálogo, inclusive, com a proposta aqui apresentada.

Recordemos que esta pesquisa teve, como objetivo geral, analisar, nas diferentes etapas de produção, a incidência de recursos de *design* gambiarra em dois longas-metragens de animação produzidos em épocas distintas: *Rocky & Hudson, os caubóis gays* (1994), realizado de forma analógica; e *A cidade dos Piratas* (2020), efetuado de forma digital.

É importante destacar que já partimos do pressuposto da existência de intersecções entre o *design* vernacular e o desenho animado brasileiro de importância formativa. A premissa que nos guiou é da ordem do empírico, do observar, do saber-fazer, da experiência prática dos quase 50 anos de pesquisas do caminhante. Ao

adentramos a teoria, a primeira compreensão foi não pensar o *design* como um conceito já dado, com instrumental limitado, pois a raiz do próprio conceito leva a aberturas. Assim, pode-se pensar que

Todo el ser humano es un diseñador. Algunos incluso se ganan la vida con el diseño, en todos los campos que garantizan cierta tranquilidad y una cuidadosa consideración entre proyectar una actuación y la adecuación de las formas para llevarla adelante, más una estimación de sus resultados⁴⁴ (Potter, 1999, p. 13, *apud* Fontoura, 2002, p. 118).

Da realidade nacional, em diálogo com Bouffleur (2006), colocamos em cena a gambiarra, representante brasileira do *design* vernacular. Apresentamos, assim como ampliamos, o campo de pertinência que ela vem adquirindo, seja por transcender o próprio campo de *design*, em atravessamentos investigativos com linguagens artísticas como a pictórica, a musical e a cinematográfica, seja pelas tentativas de reformulações. Entendemos que, ao realizar essa revisão, apontamos conceituações ainda iniciais, pois os olhares, os estudos sobre a gambiarra ainda estão em uma fase exploratória, de achados; porém, já saídos de uma fase embrionária. Dessa forma, acreditamos que esta pesquisa contribui para uma discussão da atualidade acerca do *design* gambiarra.

De posse dessas lentes teóricas, adentramos o campo de pesquisa e, juntamente com os ensinamentos de Halbwachs (1990), compreendemos que a memória é coletiva e nos conta também uma época, outras pessoas, esboços históricos. Nessa costura, ajustando o foco, encontramos características de *design* gambiarra que amparam a proposta aqui abordada. Ou seja: o *design* gambiarra é peça fulcral para que tenhamos atualmente uma produção de cinema de animação brasileiro. O *design* gambiarra nos caracteriza.

Demonstramos, em nosso resgate das produções da ODA, a alteração nos modos de produção de animação com os avanços tecnológicos, a substituição do analógico pelo digital. Essas transformações tecnológicas tornaram mais ágil e fácil o ingressar no mundo da animação. Ressaltamos que, desse mundo analógico, surgiu também um considerável interesse no campo da animação, ou melhor, a animação foi elevada a outro *status*, o qual nos detemos um pouco mais.

⁴⁴ “Todo o ser humano é um *designer*. Alguns inclusive ganham dinheiro na vida com seus projetos, em todos os campos que garantem certa tranquilidade e uma cuidadosa consideração entre projetar, atuar e adequar as formas para ser levada adiante mais uma previsão de seus resultados” (tradução nossa).

Voltemos ao início. Quando se deu o retorno do pesquisador à universidade, prenúncio da pesquisa ora apresentada, a experiência empírica afirmava a existência, após os anos 2000, de estudos acadêmicos na área de animação, pois o pesquisador havia sido entrevistado como fonte. Em uma primeira pesquisa de cunho exploratório, utilizando o descritor “cinema de animação”, descobrimos um número até razoável de publicações, datadas após os anos 2000, porém, na leitura de títulos e resumos, a realidade que se apresenta é que o cinema de animação brasileiro – chamamos atenção para o adjetivo “brasileiro” – ainda carece de um olhar atento dos acadêmicos.

Encontramos alento nas investigações de Maureen Furniss (2009) quando ela afirma que a falta de estudos sobre animação na academia, em décadas passadas, deu-se por causa de preconceito e desvalorização da animação como concepção de arte, realidade que vem mudando, segundo a autora, após o pensamento pós-modernista dos Estudos de Mídia. Eis a mudança de *status* da animação. Acrescentamos, também, a formação em nível superior nas áreas de cinema e de *design* com a oferta de aulas de animação, bem como cursos de animação. Enfim, a era digital é uma era animada.

Voltando às considerações finais, editamos: a era digital é uma era animada que também se utiliza do *design* gambiarra, tema deste estudo, que especificamente, analisou dois longas-metragens anteriormente já mencionados: *Rocky & Hudson, os caubóis gays* (1994) e *A cidade dos Piratas* (2019), ambos da produtora ODA e dirigidos pelo mesmo diretor, Otto Guerra. Como ferramenta-guia de análise, utilizamos os três pilares ou “do que se faz gambiarra?” (Bouffleur, 2006, p. 48).

No filme *Rocky & Hudson*, detectamos e demonstramos três utilizações de gambiarras. Ressaltamos que o longa apresentava peculiaridades, tais como: a) falta de recursos; e b) desejo, por parte de toda a equipe, de transformar falhas em desafios. Esses fatores foram considerados instigantes para a produção de gambiarras. Como achado, destacamos a primeira gambiarra como disseminadora de outras gambiarras.

No movimento também identificado na análise do filme *A cidade dos Piratas* (2019), demonstramos as gambiarras em três exemplos, sendo que o primeiro, o qual nos aproximamos da bricolagem, a mescla de cenas reais é a gambiarra que desencadeia outras.

Dessa forma, entendemos que o objetivo proposto por esta pesquisa foi alcançado. Alguns questionamentos foram resolvidos, outros surgem e nos

acompanham, provocando-nos. Ressaltamos que nosso entendimento de fenômenos de *design gambiarra* vai em busca de um possível marcador de Otto Desenhos Animados, componente de uma linguagem específica que atua no cinema de animação. Faz-se necessário, ainda, a ressalva: não se deve cair na tentação fácil de romantizar ou tentar prender a gambiarra em conceitos pré-concebidos de teor desabonador.

7.1 APÓS O *THE END*

Treiler (1987), o terceiro curta-metragem da ODA realizado de forma analógica, antecipa em mais de duas décadas o *spin-off*, pois o urubu passa de coadjuvante a protagonista. *Spin-off* pode ser sintetizado como “um filme que deriva de outro”, uma personagem coadjuvante que conquista o público de tal forma que acaba por ganhar um protagonismo, um filme.

Propomos, após o encerramento desta dissertação, um pré-roteiro de um *spin-off* oriundo desta pesquisa: a ODA, em 2025, está finalizando a produção de dois longas-metragens: *Joe e o Vale Vazio* (direção de Lena Maciel e José Maia), direcionado ao público infantojuvenil, característica que torna a produção um novo desafio, e também o longa *O Filho da Puta* (direção de Erica Maradona, Otto Guerra, Tânia Anaya e Sávio Leite), que, pelo próprio nome sugere, é direcionado ao público adulto.

Quanto ao arco de roteiro, *O Filho da Puta* é a clássica jornada do herói. Conta a história do menino que quer conhecer o pai e é filho da dona do maior bordel da pequena cidade de Veredas, a Casa Rosa, no sertão mineiro. Conhecido pela sina de filho da puta, ele parte a pé com seu cachorro Bacalhau e, no caminho, passa por diversas situações em que, por uma razão ou outra, sempre é chamado de filho da puta. O que nos chamou a atenção foi a forma como o roteiro chegou até a produtora, pois ela recebe muitos roteiros para serem analisados, sendo, na sua grande maioria, típicos para ser animados; entretanto, o roteiro de *O Filho da Puta* foi concebido como *live-action*, e a história agradou tanto que foi adaptada para desenho animado. Gambiarra autoral.

Ainda, foi diante da constância da gambiarra, vivida nos mais de 40 anos de prática *in loco* do pesquisador, que suspeitamos que essa constância deixava uma marca, um **saber-fazer** que, de alguma forma, estará presente no produto final, nos filmes. Por isso, questionamo-nos em relação ao trabalho e ao curta-metragem de Ribeiro (2019): *qual foi a marca deixada pelas gambiarras por ele enumeradas?*

Não poderíamos encerrar essa dissertação sem citar que vivemos o impacto da chegada da IA, seria ela a nova ferramenta do fazer animação? Uma forma de apropriação desonesta do trabalho de todos os animadores? Se é apenas um infinito banco de dados que agrupa todos os filmes, todos os livros, enfim, tudo que a humanidade produziu até então em todas as áreas, qual seria capacidade do computador de gerar filmes autorais, de ter ideias? Ou animações autorais? Ao nosso ver, enquanto as máquinas não forem capazes de ter a tecla talvez, de criar algo a partir do zero, elas serão meras copiadoras dos saberes humanos. IA é, quiçá, a maior e mais genial gambiarra já inventada.

Como passar o conhecimento gambiarrístico adiante? A inventividade faz parte dos humanos desde sempre. Invenções de última hora, “quebra-galhos”, criações mais ou menos improvisadas fazem parte do nosso cotidiano, portanto, esse saber é algo muito pessoal, depende da inteligência e disponibilidade de cada um.

Alguns questionamentos não foram totalmente respondidos, porém, foram sinalizados os caminhos percorridos. Nessa poética, alguns trechos do trajeto foram iluminados. Como achados, destacam-se a flutuação do termo gambiarra e as novas tentativas de conceituações, assim como as manifestações no campo das artes. Ainda, temos os alertas quanto à romantização da gambiarra, sustentando um fazer sem recursos, ou seja, romantizando a pobreza, e por fim, a constatação de que estamos vivendo, refletindo, pesquisando, o início da transformação do *status* do que conhecemos por gambiarra.

REFERÊNCIAS

- AQUINO, Ricardo Mateus Thomaz de. Esboço para uma fenomenologia da gambiarra. **HHMagazine**: Humanidades em Rede, 2022. Disponível em: <https://hhmagazine.com.br/esboco-para-uma-fenomenologia-da-gambiarra/>. Acesso em: 12 jul. 2023.
- BACURAU. Direção de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. Rio de Janeiro: Globo Filmes, 2019. 132min. son., color.
- BERNSEN, Jens. **Design**: defina o primeiro problema. Florianópolis: SENAI/LBDI, 1995.
- BOUFLEUR, Rodrigo Naumann. **A questão da gambiarra**: formas alternativas de desenvolver artefatos e suas relações com o *design* de produtos. 148 f. Dissertação (Mestrado em *Design* e Arquitetura) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-24042007-150223/pt-br.php>. Acesso em: 12 jul. 2023.
- BOUFLEUR, Rodrigo Naumann. **Fundamentos da Gambiarra**: a improvisação utilitária contemporânea e seu contexto socioeconômico. 252 f. Tese (Doutorado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16133/tde-02072013-134355/pt-br.php>. Acesso em: 12 jul. 2023.
- BÜRDEK, Bernhard E. **História, teoria e prática do design de produtos**. São Paulo: Edgar Blücher, 2006.
- CARVALHO, Mariana Moreira; MARTINEZ, Amalia Kusiak; GUERRA NETTO, Otto; FIGUEIREDO, Luiz Fernando Gonçalves de; VIEIRA, Milton Luiz Horn. Gambiarra também é *Design*? Uma abordagem sistêmica do *Design* acadêmico e o vernacular. **Nava**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens Instituto de Artes e Design. v. 9, n. 1, p. 23-43, dez., 2023. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/nava/article/view/41881/26808>. Acesso em: 12 jul. 2023.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.
- DENIS, Rafael Cardoso. **Uma introdução à história do design**. São Paulo: Edgard Blücher, 2000.
- DUNKER, Christian. Ensaio sobre o tosco brasileiro na Filosofia e nas Artes. **ArteBrasileiros**, 23 maio 2019. Disponível em: <https://artebrasileiros.com.br/opiniao/carteiro-do-inconsciente/ensaio-sobre-o-tosco-brasileiro-na-filosofia-e-nas-artes/>. Acesso em: 12 jul. 2023.

FONTOURA, Antônio Martiniano. **EdaDe**: a educação de crianças e jovens através do *design*. 357 f. Tese (Doutorado em Engenharia da Produção) – Departamento de Engenharia de Produção e Sistemas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2002. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/82554>. Acesso em: 12 jul. 2023.

FURNISS, Maureen. **Art in animation**: animation aesthetics. New Barnet: John Libbey, 2009.

GAMBIARRA: a celebração do improviso e da criatividade. **O Tempo**, 30 ago. 2021. Disponível em: <https://www.otempo.com.br/interessa/gambiarra-a-celebracao-doimproviso-e-da-criatividade-1.2533870>. Acesso em: 12 jul. 2023.

GAMBIARRA. *In*: DICIO, Dicionário Online de Português. Leça do Balio: 7Graus, 2023. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/gambiarra/>. Acesso em: 12 jul. 2023.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GORDEEFF, Eliane Muniz. A cidade dos Piratas: o reflexo de uma sociedade. **Revista Estúdio**: artistas sobre outras obras, Lisboa, v. 11, n. 32, p. 54-61, out./dez. 2020. Disponível em: https://estudio.belasartes.ulisboa.pt/E_v11_iss32.pdf. Acesso em: 12 jul. 2023.

GUERRA NETTO, Otto. A cidade dos piratas. **Instituto Moreira Salles**, 2025. Disponível em: <https://ims.com.br/filme/a-cidade-dos-piratas/>. Acesso em: 20 dez. 2025.

GUERRA NETTO, Otto. ENTREVISTA | Otto Guerra reencontra “*Rocky & Hudson: os caubóis gays*” em formato de série. [Entrevista cedida a] Matheus Pannebecker. Publicado pelo canal Cinema & Argumento. [S. l.: s. n.], 2020. 1 vídeo (28 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=htSG3bMaxzo>. Acesso em: 12 jul. 2023.

GUIMARÃES, Cao. **Gambiarra**. 2009. Série fotográfica. 127 fotografias. Dimensões variadas.

HALBWACHS, Mourice. **A memória coletiva**. São Paulo: Vértice Editora, 1990.

KAS, Lígia. “A Cidade dos Piratas” traz parceria entre Laerte e Otto Guerra. **RG**, 2 nov. 2019. Disponível em: <https://siterg.uol.com.br/cultura/2019/11/02/a-cidade-dos-piratas-traz-parceria-entre-laerte-e-otto-guerra/>. Acesso em: 12 jul. 2023.

LAGNADO, Lisette. Entrevista. [Cedida a] Lígia Afonso. **Arte Capital**, São Paulo, dez. 2007. Disponível em: <https://caoguimaraes.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/o-malabarista-e-a-gambiarra.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2023.

LAGNADO, Lisette. O malabarista e a gambiarra. **Revista Trópico: Ideias de Norte e de Sul**, São Paulo, v. 3, 2003. Disponível em: <https://caoguimaraes.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/o-malabarista-e-a-gambiarra.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2023.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. Tradução de Tania Pellegrini. Campinas, SP; Papirus, 1989.

MACHADO, Marta Corrêa. **A Otto Desenhos Animados por seus colaboradores: tentativa de recontagem da história da produtora de desenhos animados gaúchos pelo método de historiografia oral**. Monografia (Graduação em Jornalismo) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2000.

MACIEL, Laura Linck; SOUZA, Eduardo A. B. M. O *design* de produção enquanto design especulativo decolonial: tipografia vernacular e *design* informal em Bacurau. *In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DESIGN DA INFORMAÇÃO*, 10., Curitiba. **Proceedings** [...], São Paulo: Blucher, 2021. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/o-design-de-produo-enquanto-design-especulativo-decolonial-tipografia-vernacular-e-design-informal-em-bacurau-36593>. Acesso em: 12 jul. 2023.

MATOS, Maria Eduarda. **Reflexões sobre a gambiarra como alternativa para a direção de arte no Cinema Universitário Brasileiro**. 2018. 18 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Cinema e Audiovisual) – Universidade Federal da Integração Latino Americana, Foz do Iguaçu, 2018. Disponível em: <https://dspace.unila.edu.br/items/0e29e479-b727-46cc-83e0-56e0d2bd22ba>. Acesso em: 12 jul. 2023.

OBICI, Giuliano Lamberti. **Gambiarra e experimentalismo sonoro**. 145 p. Tese (Doutorado em Música) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27157/tde-30102014-153449/pt-br.php>. Acesso em: 12 jul. 2023.

PAPANEK, 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: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 39., São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: Intercom, 2016. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-1020-1.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2023.

POTTER, N. **Qué es un diseñador: cosas – lugares – mensajes**. Barcelona: Paidós, 1999.

RIBEIRO, Gabriel Santos Junqueira. **É o surf**: relato de produção de uma animação 2D independente. 72 f. Projeto de Conclusão de Curso (Graduação em *Design*) – Centro de Comunicação e Expressão, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2019. Disponível em:

<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/202757/PCC-GabrielJunqueira.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 21 jul. 2023.

SEDLMAYER, Sabrina. **Jacuba é gambiarra**. São Paulo: Autêntica, 2017.

SILVA, Iomana Rocha de Araújo. A estética da gambiarra no cinema brasileiro contemporâneo. *In*: ENCONTRO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS DE CINEMA E AUDIOVISUAL, 20., Curitiba. **Anais** [...] São Paulo: Socine, 2016.

Disponível em:

https://associado.socine.org.br/anais/2016/16338/iomana_rocha_de_araujo_silva/a_estetica_da_gambiarra_no_cinema_brasileiro_contemporaneo. Acesso em: 12 jul. 2023.

SILVA, Iomana Rocha de Araújo. A gambiarra e o alegórico no cinema contemporâneo brasileiro. **Arteriais**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes, p. 60-67, ago. 2017. Disponível em:

<https://periodicos.ufpa.br/index.php/ppgartes/article/view/4864>. Acesso em: 21 jul. 2023.

SLAFER, A.; CAHILL, K. **Why design?** Activities and projects from the National Building Museum. Chicago: Chicago Review Press, 1995.

TEIXEIRA, Antônio. A aura da gambiarra. **Mosaico**: Estudos em Psicologia, Belo Horizonte, v. 7, n. 1, p. 45-60, 2020. Disponível em:

<https://periodicos.ufmg.br/index.php/mosaico/article/view/24821>. Acesso em: 12 jul. 2023.