

REIMAGINANDO O COTIDIANO

GAMBIARRA, DESIGN E OUTRAS PERSPECTIVAS DE PRODUÇÃO

Palavras-chave: Gambiarra, Design Espontâneo, Apropriação Tecnológica, Desobediência Tecnológica, Cultura Material .

Manoel Tobias Rocha Isaias; UFC; Fortaleza, Ceará, Brasil;
manoetobiasrocha@gmail.com;

Aura Celeste Santana Cunha; UFC; Fortaleza, Ceará, Brasil;
aura@iaud.ufc.br

1. Introdução

Cada vez mais, dentro do âmbito dos estudos e produção em design, tem sido reforçada a necessidade de se projetar tendo em vista realidades diversas. Pensar em produções que vão ao encontro de questões sociais, políticas, ambientais e econômicas, com a ideia de que somente o avanço tecnológico e inovação devem ser priorizados sob qualquer circunstância ainda predomina, apesar de defasada. Tendo em vista essa necessidade de criar perspectivas de um design não hegemônico, é fundamental que se dê atenção para práticas criativas que surgem para além do âmbito do design tradicional, como no artesanato e nas artes populares, por exemplo.

Nesse sentido, o que se entende como “gambiarra” pode ser observado como um prática que não só está amplamente presente no cotidiano brasileiro, mas que também compartilha uma relação intrínseca com o campo de design. Este fenômeno já tem sido estudado há pelo menos duas décadas em diversas áreas do conhecimento, nas artes, nas áreas de tecnologia, de comunicação e de desenho industrial.

Assim, o objetivo deste estudo é explorar o conceito de gambiarra enquanto uma prática criativa relevante, analisando suas manifestações e as proximidades que compartilha com outros fenômenos globais, compreendendo de que maneira está intrinsecamente ligada ao campo do design. Para isso, a metodologia do trabalho se baseia em uma pesquisa bibliográfica de caráter exploratório, conforme a classificação de Gil (2002). O foco principal é identificar e relacionar conceitos que abordam a prática da

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

gambiarra, abordada por autores como Bouffleur e Ricardo Rosas, e práticas correlatas, como a "desobediência tecnológica" de Ernesto Oroza e a "tecnologia apropriada" de Ron Eglash. Esse levantamento foi realizado através de diversas fontes, incluindo livros, artigos e portais online que permitiram a construção de sínteses comparativas para demonstrar as diferentes formas como essa subversão da lógica industrial pode se manifestar.

Nos anos 2000, um dos primeiros autores a tratar desse tema foi o cearense Ricardo Rosas, ciberativista e pesquisador de arte e tecnologia. Para ele, a gambiarra pode ser definida como "qualquer desvio ou improvisação aplicados a determinados usos de espaços, máquinas, fiações ou objetos antes destinados a outras funções ou corretamente utilizados em outra configuração" (Rosas, 2006, p. 19)

Rosas defende que, para além desta definição, a gambiarra é uma atividade que contém um simbolismo cultural forte para os brasileiros, uma vez que ela se mostra como uma resistência à obsolescência programada, que questiona o tempo de vida de um artefato e que denota as circunstâncias de onde surge, a inventividade de quem faz e a possibilidade de recombinação de tecnologias, ao mesmo tempo em que também pode estar associada à ilegalidade.

A gambiarra é, sem dúvida, uma prática política. Tal política pode se dar não apenas enquanto ativismo (ou ferramenta de suporte para ele), mas porque a própria prática da gambiarra implica uma afirmação política. E, consciente ou não, em muitos momentos, a gambiarra pode negar a lógica produtiva capitalista, sanar uma falta, uma deficiência, uma precariedade, reinventar a produção, utopicamente vislumbrar um novo mundo, uma revolução, ou simplesmente tentar curar certas feridas abertas do sistema, trazer conforto ou voz a quem são negados. A gambiarra é ela mesma uma voz, um grito de liberdade, de protesto, ou, simplesmente, de existência, de afirmação de uma criatividade inata.
(Rosas, 2007, p. 23)

Bouffleur (2013, p. 45) elucida que o acesso e a oferta a produtos industrializados no mercado se impõe a partir da busca pelo lucro e acúmulo de capital ao invés da priorização pelo atendimento das necessidades reais dos consumidores e que, devido a esse contexto de desigualdade socioeconômica, o fazer da gambiarra vem como uma

alternativa a essa realidade. O autor aponta que esse quadro pode ser demonstrado numa relação entre aspectos de escassez e abundância.

Dessa forma, a gambiarra surge como solução criativa em diferentes situações: quando o sujeito não tem acesso a um produto específico, quando o produto disponível apresenta limitações ou defeitos que impedem seu uso adequado, quando um item existente está subutilizado e busca-se uma nova função para ele, ou ainda, quando se exploram possibilidades ocultas de um objeto para repensar seu uso em contextos inesperados. Em todos os casos, a gambiarra se manifesta como uma resposta prática e inovadora às restrições ou oportunidades do cotidiano.

Entender essas particularidades que envolvem a gambiarra nos ajuda a compreender de maneira mais clara de que formas ela se aproxima do campo do design para além da materialidade. Em ambos os casos é possível observar que os processos se delimitam em restrições: o design busca respostas com base em cenários restritos para delimitar o escopo projetual enquanto que a gambiarra emerge a partir de um contexto restrito pela escassez de recursos.

2. Gambiarra em outras perspectivas

Esse tipo de fazer, apesar de estar muito presente na cultura brasileira, também pode ser observado em outros contextos em que o acesso a artefatos industrializados é limitado. O designer cubano Ernesto Oroza (2012) observou em seu país o mesmo fenômeno, que o denomina como desobediência tecnológica. Ele explica que, com a crise econômica que afligiram Cuba na segunda metade do século XX, a população precisou lidar com a falta de acesso a bens de consumo e isso estimulou uma série de processos criativos que se baseiam em perceber os artefatos não apenas como interfaces fixas independentes, mas como componentes, partes de todo um sistema de coisas capazes de se recombinar para atender necessidades. Oroza classifica desobediência tecnológica em 3 categorias:

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

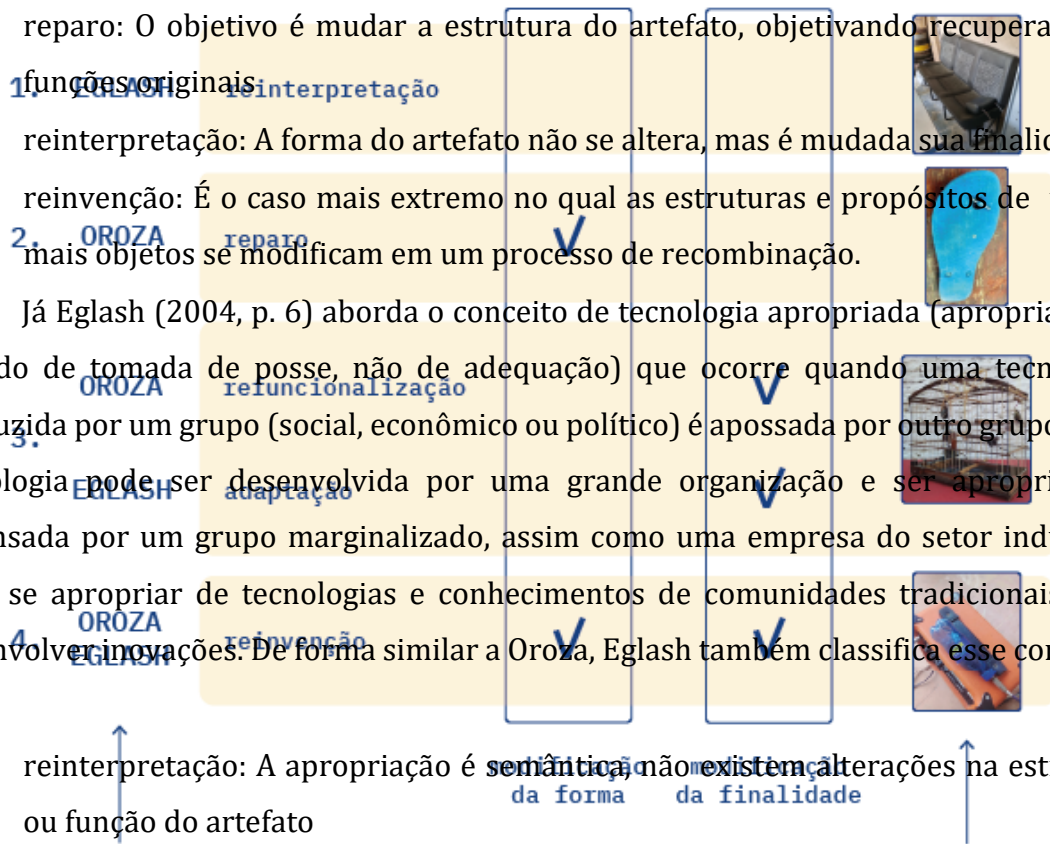
5, 6 e 7 de novembro 2025

- reparo: O objetivo é mudar a estrutura do artefato, objetivando recuperar suas funções originais.
- reinterpretação: A forma do artefato não se altera, mas é mudada sua finalidade
- reinvenção: É o caso mais extremo no qual as estruturas e propósitos de um ou mais objetos se modificam em um processo de recombinação.

Já Eglash (2004, p. 6) aborda o conceito de tecnologia apropriada (apropriada no sentido de tomada de posse, não de adequação) que ocorre quando uma tecnologia produzida por um grupo (social, econômico ou político) é apossada por outro grupo. Uma tecnologia pode ser desenvolvida por uma grande organização e ser apropriada e repensada por um grupo marginalizado, assim como uma empresa do setor industrial pode se apropriar de tecnologias e conhecimentos de comunidades tradicionais para desenvolver inovações. De forma similar a Oroza, Eglash também classifica esse conceito:

- reinterpretação: A apropriação é semântica, não existem alterações na estrutura ou função do artefato
- adaptação: A base do objeto permanece a mesma, apenas seu propósito é transformado (semelhante ao que Oroza denomina como reinterpretação)
- reinvenção: Assim como Oroza descreve, nem forma nem função permanecem os mesmos, se cria um artefato completamente novo.

Bouffleur (2013, p. 69) também traz uma classificação, que se baseia na subversão do design industrial: seja pela modificação da sua forma, mantendo sua finalidade; pela manutenção da forma mudando a forma ou modificando ambas. Dessa maneira, podemos relacionar a essas categorias propostas por diferentes autores da seguinte maneira:



↑ adaptar → BOUFFLEUR ↑ examples

Imagem 1 – Gráfico síntese
Fonte: do autor (2025)

O gráfico anterior demonstra quatro exemplos: no primeiro exemplo a foto mostra um caso de reinterpretação no qual um banco de carro mantém sua forma e função, mas seu contexto de uso é novo; já o segundo exemplo mostra um caso de reparo, um chinelo foi consertado com um improviso, mudando a forma do encaixe do cabresto para manter a função; no terceiro é apresentado uma refuncionalização/adaptação, a foto mostra uma obra de arte que consiste numa gaiola com caixas de som dentro, a forma dela permanece a mesma, mas a função muda; por fim, o último exemplo expõe um caso de reinvenção, uma garrafinha de refrigerante é transformada em microfone a partir da mudança de sua forma e função.

3. Conclusão

V COLÓQUIO DE PESQUISA EM DESIGN E ARTES

5, 6 e 7 de novembro 2025

Em todo mundo, principalmente em países da periferia global, é possível observar fenômenos semelhantes ou equivalentes ao que chamamos de gambiarra. No entanto, independente de como se é nomeado, o que une todas essas práticas criativas/políticas/culturais é a capacidade de subverter lógicas produtivas que transforma escassez em possibilidades e restrição em inovação. Esse cenário acaba tensionando o que se espera do papel desempenhado pelo usuário, que, de certa maneira, ao fazer essas intervenções se torna ele mesmo um designer ou um artista.

REFERÊNCIAS

BOUFLEUR, R. **FUNDAMENTOS DA GAMBIARRA: A IMPROVISACÃO UTILITÁRIA CONTEMPORÂNEA E SEU CONTEXTO SOCIOECONÔMICO**. Tese de Doutorado em Arquitetura e Urbanismo. FAU-USP: São Paulo, 2013.

EGLASH, R.. “Appropriating Technology, an introduction”, in Eglash, Ron, ed. **Appropriating technology**. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2004

GIL, Antônio Carlos. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 4. ed. São Paulo: Editora Atlas S.A., 2002.

OROZA, E. 2012. Desobediência Tecnológica. In: Ernesto Oroza (website). <http://www.ernestooroza.com/desobediencia-tecnologica-de-la-revolucion-al-revolico>. acesso em 25/07/2025

ROSAS, R. Gambiarra: **Alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinante**. Caderno Videobrasil 02 (p.37-53). São Paulo, 2006.