

**SOUZA, Iara Regina.** A gambiarra: O Devir artefato. Belém/PA: Escola de Teatro e Dança/ Instituto de Ciências da Arte/ Universidade Federal do Pará; Professora Ensino Básico Técnico Tecnológico; Mestre; Iluminadora.

## RESUMO

A gambiarra tem caráter de implicação conceitual de sentido, não apenas enquanto objeto, mas a partir do que ela produz, o que denominamos de efeitos socioestéticos. Estes deverão ser lidos a partir dos 15 anos de experiência desta pesquisadora na apropriação, ressignificação e recondução de artefatos luminosos para a função de ativadores de espaços cênicos, numa afirmação da práxis como elemento principal de articulação dos caminhos da pesquisa, tendo em vista que, no decorrer deste tempo, um método foi se desenhando e encontra-se em consonância com esta pesquisa.

**Palavras-chave:** Ativação. Iluminação. Imaginário. Gambiarra.

## ABSTRACT

The *gambiarra* has character of meaning conceptual implication, not while object, but what it produces, the social and aesthetic effects, which should be read from my fifteen years of experience in the appropriation, re-signification and re-transportation of luminous artifacts for the activators function of spaces, in a statement of the *práxis* like main element of joint research paths, considering that during this time, a method has been constituted and is in perfect accord with this research.

**Keywords:** Activation. Lighting. Imaginary. Gambiarra.

## A casa natal

Quando eu era pequena, minha mãe me ensinou a fazer bonequinhos de casca de melancia — para fazer os meninos bastavam dois cortes em “V”, um dentro do outro para que as pernas ficassem desenhadas; para as meninas apenas um e a saia estava pronta. Na volta da escola eu catava palitos de picolé, e com eles construía as cercas dos currais que abrigavam os bois feitos de ossos; precisava apenas de duas latas de leite e um punho de rede para fazer um tamanco, e parecia que me transformava em um gigante. Eu e meus primos montávamos missões elaboradas para roubar as agulhas de costura da minha avó Dalcy; com elas fazíamos flechas e caçávamos calangos — os pássaros eram proibidos, minha mãe e minha avó eram apaixonadas por eles.

Tínhamos uma vida muito simples, minha mãe passou por muitas dificuldades — minha avó sustentou a família com o trabalho de costureira, a vida difícil a marcou sem lhe tirar o bom humor. Tomou como hábito guardar as coisas que deveriam ser jogadas fora, achava que sempre iria precisar. Então, em casa, sempre havia um lugar cheio de quinquilharias; sobras de fios e barbantes de todos os tamanhos e cores; sandálias de borracha arrebitadas; pedaços de arame farpado, telas de galinheiro; mas o importante era que neste lugar o acesso era livre.

Meu pai tinha uma caixa de ferramentas com um formato diferente: triangular, parecia um diamante; foi feita pelo meu avô paterno e tinha servido para guardar minhas roupas de bebê. Lá, eu encontrava o martelo, o alicate, a chave de fenda, os pregos, as porcas, os parafusos, as arruelas e mais um monte de coisas miudinhas que até hoje não faço a menor ideia para que serviam. Dentro desta caixa eu achei uma faca, e não sei por que comecei a contar para todo mundo que meu pai a tinha encontrado largada na beira de um rio enquanto acampava, quando servia ao exército. Um dia eu contava essa história para um amigo enquanto fazia com a faca uma espingarda de madeira, dessas com um pedaço de câmara de bicicleta e uma pincha para atirar. Mamãe, discretamente, me chamou num canto e disse que o meu pai nunca tinha servido, pois não tinha estatura suficiente. Mas por outro lado tinha trabalhado lá como datilógrafo. Assim montamos nosso primeiro escritório, nossas máquinas eram feitas com folhas de papel dobradas ao meio, enroladas e depois desenroladas, de onde tirávamos o som da máquina de escrever.

Um dia meu pai deu de presente para o meu irmão uma coleção chamada “Faça Você Mesmo”. Como o nome sugere, eram esquemas para montagem de uma infinidade de brinquedos que podiam ser feitos com restos de embalagens, cola, barbante, arame. Quando eu vi isso adorei tudo, queria construir cada coisinha. Mas eu era muito volúvel, me apaixonava pelas coisas, porém, pelos motivos mais tolos me desapegava. Comecei a achar tudo muito chato, precisava de régua, media daqui, media dali e no final as peças não se encaixavam; o som não saía e nada dava certo. E tinha outro problema: a cada página havia um aviso “peça ajuda para um adulto”. Essas coisas me aborreciam. Voltei a fazer os meus improvisos, as minhas gambiarras.

Na minha formação teatral há uma concepção da espacialidade como o lugar da ação. Por isso o meu entendimento sempre vai estar marcado por esta questão como uma relação entre a representação e os objetos. O espaço dramático (PAVIS, 1999, pp. 134-137) no teatro é o da criação ficcional (imaginada). O espectador cria quando relaciona o texto dito, os objetos e a cena. É neste lugar que o espectador opera relacionando os significantes. Quando o texto está ausente a pergunta não desaparece. É fundamental saber, dentro do corpo daquela ação, o que é o espaço.

Nomeio *cena* o espaço onde se dão os procedimentos e as táticas da gambiarra. Tenho, com isso, um conceito mais amplo de recorte, como um local de pertencimento ligado às reverberações provocadas em mim pelo objeto, e nessa proximidade que ele tem das minhas maneiras de criar e de construir. Daqui de onde eu olho só existe uma cena, a qual é fruto das relações visuais e contextuais inerentes ao próprio objeto, sem desconsiderar a potência das múltiplas facetas geradas por ele. Então, é “na cena”, no singular, o espaço ficcional que eu manipulo quando entro no embate e desejo a apropriação de um artefato; mesmo quando consigo pousá-lo num outro território, ainda digo *cena*. Os efeitos socioestéticos aos quais me referi anteriormente dão, em parte, um caráter de narrativa a este trabalho. Segundo Michel de Certeau (2001, p. 155), “para compreender a relação entre o relato e

as táticas, deve-se encontrar e demarcar melhor um seu modelo científico mais explícito, onde a teoria das práticas tenha precisamente por forma uma maneira de narrá-las”.

No decorrer desse tempo, um método foi se desenhando a partir de táticas e procedimentos engendrados pelo meu próprio fazer. Para operar de maneira mais eficiente dentro dos campos complexos da materialidade e reprodutividade do objeto; dos dispositivos de apresentação das obras de arte; da gambiarra como caminho inventivo e de solução investigativa que acontece num campo de subjetividade, empreguei a abordagem metodológica da bricolagem.

A *bricolage* como metodologia é adepta de um grande número de abordagens, que vão desde entrevistas, a intensa autorreflexão e interpretação. Os resultados do método do *bricoleur* são como uma “construção emergente” que se reconfigura adicionando novos instrumentos metodológicos, novas formas de representação e interpretação, em resposta às necessidades imprevistas e imprevisíveis que alteram o ambiente de pesquisa (DENZIN; LINCOLN, 2003, p. 5). Este quadro alargado metodologicamente permite ao pesquisador a oportunidade de explorar um terreno mais aberto, expansivo, de interpretar e reinterpretar os dados através de diferentes formas textuais e visuais. Desta forma, o trabalho de pesquisa realizado, inevitavelmente, testa a capacidade da própria metodologia para *movimentar-se* com sucesso além dos limites das práticas de investigação mais formalmente documentadas e divulgadas. Eu, como pesquisadora, sou *bricoleur*, fabricante de retalhos, uma tecelã de histórias, o que implica a construção de um significado de acordo com uma narrativa pessoal. Com essa atitude metodológica, pretendo marcar o local de pertencimento desta pesquisa num contexto específico, um lugar: do pesquisador, do campo. Do texto como um corpo teórico e narrativo fluido que permite ao leitor embarcar em qualquer margem, um corpo que repetidas vezes foi estraçalhado e recomposto.

### **A gambiarra: o devir objeto**

A palavra gambiarra está associada a uma série de eventos que envolvem as soluções advindas de necessidades imediatas, nas quais o sujeito da ação executa a tarefa sem as ferramentas e a matéria-prima adequadas, redefinindo usos e *design*, apropriando-se daquilo que tem nas mãos e utilizando artefatos sem se importar com a função técnica. Soluções práticas de problemas cotidianos, nascidas da tríade necessidade, intuição e criatividade, e que às vezes tornam-se definitivas. Em função disso, a gambiarra costuma ser associada ao tosco, ao malfeito e também ao jeitinho brasileiro, provavelmente porque no Brasil, foi o termo que definiu o conjunto de luzes localizadas na ribalta do palco: uma sequência de lâmpadas incandescentes ligadas em série. Este produto era importado, e com o passar do tempo danificou-se e foi sendo rearranjado, o que nem sempre era garantia de funcionamento perfeito.

Outro aspecto da gambiarra é o que prolifera na internet, em redes como <http://rede.metareciclagem.org/>, onde ela assume seu caráter mais subversivo. Os metarreciclistas trabalham com a tecnologia de maneira livre, consideram a

apropriação de produtos e a descoberta de novas funções uma peça fundamental para os trabalhos das redes sociais que pretendem a informática como solução para amenizar desigualdades sociais. Para eles não interessa apenas ministrar cursos que ensinem a dar manutenção, a dominar um *software* ou a manipular programas, mas sim estimular novas maneiras de construir, junto às comunidades, um processo de autonomia tecnológica baseada em princípios da reciclagem e do *software* livre, abrir canais de geração de trabalho e rendimento com base nos produtos desse processo, obter não apenas o acesso à tecnologia, mas a efetiva apropriação da mesma como meio de desenvolvimento e criação (FONSECA, 2009, p. 41).

O termo *tecnologia recombinate* é utilizado por Roberto Rosas no texto “Gambiarra – Alguns Pontos para se Pensar uma Tecnologia Recombinate” (ROSAS, 2006), referindo-se às gambiarras, em informática, produzidas pela combinação de *software* e equipamento, em uma infinidade de formas. Tais formas representam, de certa maneira, um posicionamento político, em casos como no da campanha de *software* livre e na solução de problemas de compatibilidade e, às vezes, até mesmo no processo de burlar proteções, programas e na pirataria de produtos. Contudo, se entendermos como tecnologia toda a produção material e técnica humana, absorveremos este termo para definirmos a gambiarra em geral, e não apenas na informática.

A inventividade recombinate dos processos de construção de objetos cotidianos, discutida como imaginação criadora e imaginação material, e executada pelas mãos, encontra na gambiarra um caráter de implicação conceitual de sentido. Não é ela enquanto objeto, e sim o que produz, em uma aproximação da *bricolage*.

A *bricolage* é, para Claude Lévi-Strauss (2008, p. 33), o exemplo de inteligência primeira. Na origem da palavra está o aspecto do jogo; em francês o verbo *bricoler*, no seu sentido mais antigo, aplica-se aos jogos de bola e bilhar, à caça e à equitação, mas sempre a invocar um movimento incidental: o da bola que salta, do cão que se distancia, do cavalo que se desvia da linha reta para evitar um obstáculo. É importante que a questão do incidental, sob a forma de utilização de meios indiretos, seja a noção que foi mantida. O *bricoleur* faz com o que dispõe, com aquilo que encontra. Para Lévi-Strauss (2008), o *bricoleur* é aquele que opera sobre os signos; cita Ferdinand de Saussure<sup>1</sup> para nos explicar que entre o objeto e o significado existe o significante. A *bricolage* manipula significantes, alterando assim o conceito, desapropriando o objeto da sua função. Às vezes as interferências na forma tornam-no quase irreconhecíveis.

Lévi-Strauss (2008) oferece uma analogia importante. Uma imagem é um objeto concreto, e um conceito é uma entidade abstrata. Mas há algo que ocupa o espaço no meio, e este é o signo, como definido por Saussure: uma montagem, entidade constituída de duas faces: o significante (a imagem de

---

<sup>1</sup> Ferdinand de Saussure, linguista suíço (1857-1913), reconhecido por sua abordagem das línguas indo-europeias, reconhecido como o fundador da linguística moderna e iniciador do estruturalismo. O pensamento de Saussure exerce por mais de um século influência considerável sobre várias disciplinas, da linguística à antropologia, filosofia e estudos literários.

referência a algo) se juntou a um significado (o conceito apontado pela imagem). O signo é um objeto concreto, ao contrário de um conceito, mas também é uma entidade abstrata, uma vez que pode representar algo diferente de si. Da mesma forma, para o *bricoleur* eles são concretos, pois têm uma existência objetiva, mas também são abstratos, já que podem jogar com uma variedade de funções; dependendo da situação, são sinais. O *bricoleur* determina esses papéis por entrar em um diálogo com o seu inventário. Nos procedimentos da gambiarra, o caminho é prático e retrospectivo: é preciso recorrer a um conjunto já constituído, formado por ferramentas e materiais; tomar, ou reexaminar, o seu inventário; finalmente, e acima de tudo, envolver-se em uma espécie de diálogo com o índice, antes de escolher entre eles, a possível resposta que o conjunto pode dar ao seu problema. Ele interroga todos os objetos heterogêneos que constituem o seu tesouro, e deve perguntar o que cada um poderia significar, contribuir para o reconhecimento de um conjunto a ser realizado, que no entanto, afinal, diz a partir do conjunto instrumental apenas o arranjo interno de suas partes.

A poética da gambiarra vem do fato de não se limitar a cumprir ou executar, mas dialogar, não só com as coisas, como acabamos de ver, mas também através das escolhas feitas entre as possibilidades limitadas, o repertório e a vida do criador. Alguma coisa de si sempre é colocada na gambiarra. Ela está, portanto, à mercê das contingências, das urgências, restrições e adversidades do mundo externo ou interno, na forma das idiossincrasias. Criamos estruturas, sob a forma de seus artefatos, por meio de eventos contingentes.

Para Bachelard (2001), a imaginação é o galvanizador de vontade e fornece a energia para agir: “Onde a imaginação está em questão, se for para se sentir forte, então deve sentir-se todo-poderoso. Devaneios de vontade de poder são devaneios da vontade de ser todo-poderoso” (BACHELARD, 2001, pp. 26-27). As possibilidades do que a mão pode realizar nos levam a participar ativamente do mundo e sonhar que podemos conquistar o que for necessário. A mão é capaz de nos dar a confiança de podermos superar qualquer dificuldade. O mundo está repleto de trabalhos esperando para serem feitos, e o destino da obra está presente em nossos corpos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CETEAU, Michel de. **A Invenção do Cotidiano: 1. Artes de Fazer.** 6ª Ed. Petrópolis-RJ: Editora Vozes, 2001.
- DENZIN, Norman K. & LINCOLN Yvonna S. **O Planejamento da Pesquisa Qualitativa: Teorias e Abordagens.** 2ª edição, Porto Alegre, Editora Artmed, 2006.
- PAVIS, Patrice. **A Análise dos Espetáculos: teatro, mímica, dança, dança-teatro, cinema.** 2ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- BACHELARD, Gastón. **O Ar e os Sonhos. Ensaio sobre a imaginação da matéria.** São Paulo-SP: Martins Fontes, 2001.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. **O Pensamento Selvagem.** 8 ed., Campinas, SP: Papyrus, 2008.
- ROSAS, Ricardo. **Gambiarra: Alguns Pontos Para Se Pensar Uma Tecnologia Recombinante** In: <<http://www.chavemestra.com.br/gambiarra.pdf>>. Acessado

em: 06/10/2008.

FONSECA, Felipe. **Metarreciclagem é uma rede auto-organizada que propõe a desconstrução da tecnologia para a transformação social.** in: <<http://rede.metareciclagem.org/>>: acessado em 05/01/2011.