

# V!RUS10

>DIY//  
DO IT  
YOUR  
SELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp journal  
issn 2175-974x | CC BY-NC  
vnomads@sc.usp.br

## Gambiarras: implicações culturais na arte de fazer Hernani Dimantas

**Como citar:** DIMANTAS, H. Gambiarras: implicações culturais na arte de fazer. **V!RUS**, n. 10. [online] Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus10/?sec=5#sect53>>. Acesso em: dd mmm. aaaa.

**Hernani Dimantas** é agrônomo. Doutor em Ciência da Comunicação. Estuda projetos colaborativos em rede, Internet como um meio aberto à produção coletiva, arte, gambiarra, diy, cultura digital, inclusão digital, sociedade da colaboração, manifesto cluetrain, marketing hacker, gift economy, peer-production, ética hacker, software livre, open design.

**Palavras-chave:** V!10, *Do It Yourself*, espaço público, cultura digital, arte



O que entendemos por gambiarra? Numa visão superficial, expressa precariedade, ilegalidade. Pode definir 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.

É entendida como consequência de uma sociedade ainda não totalmente amadurecida, que não desenvolveu as estruturas apropriadas, as ferramentas adequadas, os profissionais especializados, ou mesmo o investimento necessário para transformar projetos em realidades. Nesses casos, o improvisado se torna o próprio produto.

O desenvolvimento das novas tecnologias tem aberto espaços para a emergência de apropriações culturais no campo do improvisado e da inovação. As pessoas estão inventando atalhos para a participação em rede. A cultura digital possibilita o

acesso aos meios de produção. Nesse sentido, a gambiarra é o processo de fazer coisas com as ferramentas que estão ao alcance. Facilita as atividades das pessoas comuns que passaram a usar o computador em substituição aos meios de produção que outrora eram inacessíveis. Tanto na produção, como na pesquisa de novas formas de fazer. Conectados à rede e com um pouco de conhecimento e vontade de pesquisar, entramos em contato com um universo de possibilidades de experimentação.

Essas facilidades se ampliam quando passam a ser distribuídas em redes. As pessoas conectadas por computador, *mobile* ou qualquer outro equipamento trocam arquivos, projetos e ideias com qualquer outra pessoa ou grupos dispersos no planeta. Esse conjunto de ferramentas impacta na forma como a sociedade produz. E, por consequência, na sua própria sobrevivência.

A sociedade em que vivemos foi influenciada pelo movimento *punk*, que foi o primeiro a reivindicar o '*do it yourself*' (*DIY*) como uma explosão criativa. As guitarras desafinadas compunham o pano de fundo para a ruptura com o tradicional modelo. Emerge, então, como uma micropolítica de uma juventude que não tem um caminho fácil para o futuro e, dessa forma, provoca a transformação social sob a chancela do faça você mesmo.

A rua encontra suas próprias aplicações para as coisas (Gibson, 1991). Trata-se da reconfiguração do objeto técnico que encontra na prática o seu uso final. Tais características são reivindicadas e valorizadas como parte fundamental do trabalho do artesão, e isso desde a era medieval: ir trabalhando aos poucos, buscando a perfeição em algo que nunca será perfeito, insistindo na diferença e repetição como auxiliar do desenvolvimento da arte de fazer.

O movimento cultural parece prenunciar o 'estado da arte' da gambiarra ao acompanhar processos culturais criativos que envolvem experimentação e inovação. Contudo, é preciso investigar de que maneiras podemos verificar movimentos de apropriação cultural da tecnologia e se eles são capazes de, no cotidiano ordinário, envolver novas invenções culturais e tecnológicas.

De Certeau (2007) menciona táticas e estratégias em diferentes tipos de operações que atravessam o cotidiano. Esses estilos de fazer ou maneiras de habitar inventam trajetórias surpreendentes para os produtos criados.

A gambiarra e seus efeitos de apropriação são, por outro lado, capazes de agir na sociedade da informação aliando tecnologias de ponta com processos de trabalho artesanais, constituindo-se como uma prática que Lemos (2010) denominou como *cyberpunk* pós-moderna. Essa prática distingue-se pelo traço comum da inventividade cotidiana, do improviso, da descoberta espontânea, da transformação de realidades a partir da multiplicidade de usos. O mais trivial dos objetos lotado de usos potenciais para a solução de problemas, no ornamento improvisado, na reinvenção pura e simples. O potencial de desvio e reinterpretação em cada uso. A inovação tática, acontecendo no dia a dia, em toda parte. Dessa forma, a gambiarra passa a ser vista como um processo criativo da sociedade hiperconectada.

Na sua natureza, a Internet se descolou da lógica da cultura de massa, decompondo-se em numerosas intervenções, conversas de pequenos grupos, numa infinidade de espaços comunicacionais, constituindo diversos ambientes de compartilhamento e catálisis do conhecimento. Quando falamos de Internet estamos nos referindo às pessoas que nela habitam, que usam Facebook, Google, *e-mail*, Instagram, Twitter, *blogs*, YouTube, Flickr, Torrents e inúmeras outras redes que estão sendo construídas a todo momento. Pessoas que trocam *e-mails*

com amigos, que usam o Skype para conversar. Enfim, são pessoas comuns, frequentadoras de um mundo invisível e formado por redes que se auto-alimentam, se cruzam, se miscigenam.

Esse momento cultural é muito rico. Os grupos de afinidades se encontram para conversar, criar projetos, organizar *hacklabs*, *fablabs*, iniciativas "faça você mesmo", projetos e produtos criados a partir do *software* livre, robótica de baixo custo, *hardware* aberto e experimentos de diversas naturezas. Na Internet, produz-se mais do que se consome. Essa produção tem como efeito a desconstrução do objeto técnico, desconstruindo ideias preconcebidas e paradigmas.

Gambiarra trata da potência de todo ser humano para reinventar sua própria cultura a partir das diversas experiências e entendimentos que traduzem sentido para os atores. A invenção nasce de uma tendência a contrariar e reinventar os controles diários. Inventa-se a cultura a partir de suas próprias convenções e características, por meio de associações que realizamos em nossos contextos culturais. Da mesma forma, as invenções necessitam de conversações. Elas requerem uma base de comunicação em convenções compartilhadas para que possam referir-se aos outros e ao mundo dos significados compartilhados.

O estado da arte da gambiarra se desenvolve sobre processos culturais criativos que envolvem experimentação e inovação. Assim, voltamos à ideia de gambiarra como um processo de fazer. Um conjunto de práticas sociais e comunicacionais de um acesso livre para (re)combinações, de baixar, de copiar e colar que ganham fôlego, de remixar, a partir das tecnologias digitais.

Mas a gambiarra ainda ultrapassa as possibilidades de inovações culturais. É por meio dessa forma de percepção que ela não pode ser reconhecida como atraso ou inadequação, mas, sim, como um aviso e um apelo ao mundo: "desenvolvam essa habilidade essencial e a sensibilidade que ela exige em relação a objetos e usos. Não alienem a criatividade! Não acreditem nas estruturas do mundo ocidental que querem transformar a criatividade em nada mais que um setor da economia, restrito e regulamentado".

A gambiarra aparece como um dispositivo de substituição ao engessamento provocado pela propriedade intelectual. É a substituição do produto original por um improvisado ou precariedade que resulta em uma experiência de uso muito semelhante à proposta do uso original.

É também fundamental questionar o uso da gambiarra como um instrumento de renovação estética pois não é um processo para ocupar galerias de arte. A ideia da gambiarra está na produção de subjetividades. Na potência de reinvenção da cultura. A gambiarra faz sentido na apropriação da tecnologia para a transformação social. Deve ser legitimada, para não ser confundida com a ideia de atraso, e envolver a multidão na perspectiva de criatividade tática.

# V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp journal  
issn 2175-974x | CC BY-NC  
www.nomads.usp.br/virus | vnomads@sc.usp.br



## Referências

DE CERTEAU, M. **A invenção do cotidiano**: artes de fazer. V. 1. Petrópolis: Vozes, 2007.

GIBSON, W. **Neuromancer**. Nova Iorque: Ace Books, 1991.

## Bibliografia sugerida

DIMANTAS, H. **Marketing Hacker**: a revolução dos mercados. [s.l.]: Garamond, 2003.

DIMANTAS, H. **Linkania**: uma teoria de redes. Senac, 2011.

DIMANTAS, H. **Zonas de Colaboração**: conversas da MetaReciclagem. [s.l.]: Senac, 2014.

FONSECA, F.; DIMANTAS, H. Gambiarra: criatividade técnica. In: MUSEU DA IMAGEM E DO SOM DE SÃO PAULO. **Paralelo**: narrativas em percurso: arte, tecnologia e meio ambiente. São Paulo: Imprensa Oficial, 2009.

LEMONS, A. **Gambiologia**. Disponível em: <<http://andrelemons.info/2010/01/gambiologia/>>. Acesso em 13 out. 2011.

ROSAS, R. **Gambiarra**: alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinante. São Paulo: [s.n.], 2006. Disponível em: <[http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200611/20061117\\_160212\\_Cader noVB02\\_p.36-53\\_P.pdf](http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/up/arquivos/200611/20061117_160212_Cader noVB02_p.36-53_P.pdf)>. Acesso em 25 jun. 2013.

WAGNER, R. **A invenção da cultura**. Tradução: Marcela Coelho de Souza e Alexandre Morales. São Paulo: Cosac Naify, 2010.