

revista da cultura

EDIÇÃO 44 • MARÇO DE 2011 • UMA PUBLICAÇÃO DA LIVRARIA CULTURA

NATUREZA NARRADA

O MEIO AMBIENTE COMO INFLUÊNCIA
E INSPIRAÇÃO PARA A LITERATURA

ELBA RAMALHO
ELIZABETH BISHOP
EGITO EM TELAS E LIVROS
JORNALISMO EM HQ

A REVOLUÇÃO DA GAMBIARRA

O ENCONTRO DE CRIATIVIDADE, CONSCIÊNCIA E NECESSIDADE TEM PROMOVIDO O APARECIMENTO DE NOVOS USOS E SOLUÇÕES PARA PRODUTOS E PROBLEMAS COTIDIANOS

POR IGOR PRADO



Absorver, reconhecer e adaptar. As três palavras mágicas que explicam o *remix*. O termo foi utilizado em 2008 pelo escritor norte-americano Lawrence Lessig, em livro homônimo, para melhor identificar os históricos processos de criação autoral. Do *download gratuito* ao *software livre*, o *remix* não para de ser identificado nos mais diversos setores.

Mas é possível entender as ideias de Lessig de um jeito mais brasileiro. Há ou não um *remix* inovador quando alguém mantém a geladeira funcionando com um motor de máquina de lavar? A pergunta serve para quem substitui uma das hélices quebradas de ventilador por uma placa de madeira, ou para a clássica guitarra ligada na máquina de costura, só uma das trinquagens d'Os Mutantes. Eis uma nova forma de ver a gambiarras: a mistura de jeitinho brasileiro com parcas condições tecnológicas, mas que esbanja criatividade.

No Brasil, dois núcleos replicaram opiniões de artistas, pesquisadores, ativistas e curiosos por elegerem a gambiarras como tema de produção e pensamento. Um trio de rapazes mineiros e a rede colaborativa MetaReciclagem (metareciclagem.org) elevam a prática como algo bem além do intuitivo. Mesmo nascidos em condições distintas, eles dividem o tema entre pontos artístico, social e

econômico e ambos batizam a empreitada tecnológica de "gambiologia" – a mescla de eletrônico ou parte deles com os mais variados objetos para uma nova finalidade.

"Gambiologia é resposta rápida e acessível quando não temos conhecimento, material ou tempo necessário", afirma Felipe Fonseca, um dos membros ativos do MetaReciclagem, a rede de brasileiros que discute na internet e realiza na prática ações de desconstrução e reaproveitamento da tecnologia para a transformação social. "O que acontece é que, por uma questão histórica de defasagem econômica e tecnológica, sempre fomos condicionados a considerá-la algo feio, tosco e imoral" – resgata e retruca – "A visão natural da gambiarras como criatividade cotidiana pode ajudar na reformulação de produtos em que a forma de uso não é delimitada pelo fabricante".

Sustentados por essa ideia, os integrantes da rede MetaReciclagem desenvolveram, em 2006, uma oficina experimental batizado de "mimoSa", uma oficina realizada em diferentes partes do Brasil – e fora dele –, sempre com o mesmo objetivo: a construção instantânea de uma pequena máquina hipermidiática móvel. Com capacidade de transmitir FM em baixa frequência, reproduzir áudio, vídeo e integrar com seus usuários, a máquina sempre é montada com pequenos objetos que são escolhidos na situação. O projeto mimoSa é co-

missionado pela revista britânica *Tirolenset*, em parceria com a New Radio and Performing Arts, Inc. e a Andy Warhol Foundation.

Ainda que não existam critérios para definir com que objetos os integrantes do MetaReciclagem vão bolar uma criação, como é o caso da *mimoSa*, é possível identificar o computador como a gênese da gambiologia, surgida na internet em meados de 2007 como resposta aos novos questionamentos e ações do grupo, que inicialmente se resumia a listas de discussão na internet e ações de reciclagem, sobretudo na recuperação de computadores antigos em São Paulo e Santo André. O preço das máquinas e as condições de acesso à internet – na época, ainda mais espinhosas que hoje – incentivaram as reciclagens. Só que, com o abrir e fechar de computadores, um leque de ideias e reflexões muito maior também se desdobrava.

"A transformação de computadores velhos, com um preço mínimo de serviço, funcionou como metáfora crítica sobre apropriação", afirma Felipe Fonseca. Aproveitar o máximo no rendimento para a produção hipermidiática, a partir da reconstrução do que era considerado lixo ou descartável, lhes ensinou uma lição. "A necessidade de atualização constante é apenas uso superficial da tecnologia como mero consumo. O computador tem um milhão de utilidades e, muitas vezes, são jogados fora quando

só eram acessados para digitar um texto”, fala.

André Lemos, PhD em Sociologia pela Universidade Paris V, Sorbonne, atual diretor do Programa de Comunicação e Cultura da Universidade Federal da Bahia e um dos mais importantes pesquisadores de cultura digital no país, afirma que é enorme o potencial brasileiro frente às possibilidades da máquina, que muitas vezes é subutilizada. “Por carga histórica, de certa forma pulamos a ‘cultura letrada’. O Brasil é muito ligado ao audiovisual e o computador nos oferece isso. Porque ele é uma ‘metamáquina’, não tem um uso específico. Então, abrir essa ‘caixa preta’ e se familiarizar com a produção de softwares, o uso do sistema, as possibilidades sociais e, inclusive, com as peças e o funcionamento do aparelho, é uma grande oportunidade para o país”, afirma.

ANTROPOFAGIA

Quem bate olhos rápidos na principal obra dos mineiros Fred Paulino, Lucas Mafera e Paulo Henrique Pessoa “Ganso”, a “armadura gambiologíca”, pode achar impossível que exista explicação ideológica séria por trás de uma vestimenta que junta partes de computador, luminárias, botões, adesivos, eletrônicos, fios e um caos em cores. “É uma construção artística de sotaque antropofágico”, legendam, ao mostrar o que parece o uniforme de um piloto da Aliança Rebelde, da série *Guerras nas estrelas*.

Criado em 2008 para uma peça publicitária, o traje é composto de capacete, óculos, luvas, sapatos, cinto e colete. Ela faz parte do catálogo que eles man-

Alguns dos componentes da vestimenta gambiologíca: na outra página, relógio acrílico, capacete; e, ao lado, sapatofone

têm no gambiologia.net – que divide a paternidade do termo “gambiologia” por uma coincidência de meses. “Desenvolvíamos trabalhos com o termo ‘gambiologia’ e discutíamos na internet, quando, no começo de 2008, os mineiros entraram em contato com a rede MetaReciclagem e disseram: “Ei, gambiologia é isso aqui”, apresentando algo novo”, relembra Felipe Fonseca. Uma prova de que o “pensar gambiologíco” era mais que uma tendência, mas sim uma necessidade?”

O gambiologia.net é o ambiente que melhor reflete a brincadeira sobre a ressignificação. “A gambiologia remete diretamente à mania de muitas crianças desmontarem seus brinquedos para ver ou explicar seu funcionamento. De certa forma, a gente faz isso, mas, na hora de remontar, o objeto se torna outra coisa, diferente da que foi inicialmente programada”, afirma Fred Paulino, que é formado em Ciências da Computação e pós-graduado em Arte Contemporânea pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG).

Não é uma simples brincadeira. Em paralelo ao resgate de uma visão quase infantil ou inocente está uma resposta resistente à lógica linear dos manuais de instruções dos produtos de mercado, assim como a proposta de uma alternativa à corrida consumista. Redescobrir, reutilizar e transformar o propósito faz parte do processo.

“Gostamos de usar materiais descartados que encontramos, mas também compramos materiais antigos ou novos. Nem sempre lixo eletrônico: na maioria das vezes, objetos utilitários que contêm uma estética peculiar, materiais de iluminação, brinquedos, placas de trânsito, latas... Tudo o que possa ser reinventado”, explica Fred Paulino. A inovação no design proposto pelos três e geralmente concebido por Paulo Henrique Pessoa “Ganso”, designer pela UEMG, incorpora referências de *pop art*, instalações interativas e grafite eletrônico.

Dando sotaque brasileiro à prática dos *hacker clubs estrangeiros*, onde dezenas ou centenas de pessoas se reúnem para desmontar, e reconstruir e personalizar computadores e eletrônicos, eles dão vazão artística a um ideal re-



formulado de oficinas de garagem. Para eles, nem a Caverna Gambiologíca é o bastante. “Constantemente, apanhamos objetos e levamos para casa, o que faz com que qualquer um tenha sua oficina independente.” Fios, sucatas e trechos para todos os lados. O último grande momento do trio se deu há pouco tempo, na Campus Party 2011. Ministrando oficina batizada de Geek Toy Art, eles

construíram pequenas luminárias ou “bugs” de LEDs funcionando com baterias de 9V. “Foi interessante, porque a oficina durou somente duas horas e, bem no meio, houve um apagão no evento inteiro. Aquele gigante com quatro mil pilhas no escuro e nossas pequenas luminárias acesas colorindo sutilmente o espaço...”

SABOR DE INVENÇÃO

As vezes, pensamos em vinho e, imediatamente, o colocamos num pedestal, como algo intocável, ou melhor, que só pode estar nas melhores taças, nas melhores mesas, nos grandes momentos. Mas, em alguns momentos, reslinhos de garrafas de vinho não consumido, que já não mostram todas suas aromas e sabores como quando recém-abertos, podem se transformar em ingredientes deliciosos se usados de forma criativa. A mais interessante é usá-lo como usamos o sal, a pimenta e os temperos para dar um toque especial aos pratos. Um jorinho de vinho durante a coção de uma comida, por causa da presença do álcool e da matéria aromática, pode trazer nuances inesperadas ao mais comum feijão do dia a dia ou mesmo a um arroz branco do qual não esperamos nada de mais. Tente essa gambiarra deliciosa em casa e surpreenda-se. Beba vinho!



ALEXANDRA CORVO
www.ciclodasvinhas.com.br

