

Jogo com memórias
Notas sobre apropriações e cruzamento de dados¹

Patricia Moran
Vínculo Institucional: ECA-USP

Neste artigo trataremos de experiências contemporâneas de apropriação e deslocamento de objetos, ou partes dos mesmos, por artistas conhecidos como gambiólogos. A apropriação tem sido tema de investigação da antropologia, das artes visuais e de práticas audiovisuais como o documentário, a ficção, o trabalho de pistas dos VJs, entre outros. Cada um destes campos ressalta em sua poética (entendida poética como *poien*, fazer) estratégias expressivas heterogêneas para a criação de novos sentidos e, como afirmação e resistência social. Como bem coloca Benjamin Buchloh “as motivações e critérios de seleção para a apropriação estão de maneira intrincada, conectadas com as forças motrizes momentâneas da dinâmica de cada cultura” (2009: 178), ou seja, momentos históricos distintos se pensam e organizam de acordo com sua conjuntura e claro, disponibilizam material significativo distinto. Cada época goza de acervo simbólico heterogêneo, seja ele material ou imaterial, fornecendo seu leque de questões a serem repertoriadas.

Vamos trazer processos criativos pautados na apropriação de trabalhos da *gambilogia*, em seu pertencimento à nossa cultura. Nesta época de consumo exacerbado de bens materiais e simbólicos nossas memórias pessoais estão ocupadas por informações e estímulos os mais variados. De maneira porosa nos misturamos debates de nossa época à nossa memória, o excesso de informação advinda da mídia, da academia e das ruas mescla-se às nossas lembranças. Em situação limite há uma confusão entre as memórias pessoais e as coletivas, as de nossa época. Se nas trocas cotidianas o acervo de dados do mundo se faz presente, os gestos explícitos de manipulação dos materiais significantes de nossa época podem ser colocados como mecanismos de resistência a esta avalanche, como oportunidade para se repensar, com vagar e de forma deslocada a produção material em sua carga simbólica nesta era do excesso.

¹ Este ensaio faz parte de pesquisa da autora desenvolvida com apoio da FAPESP.

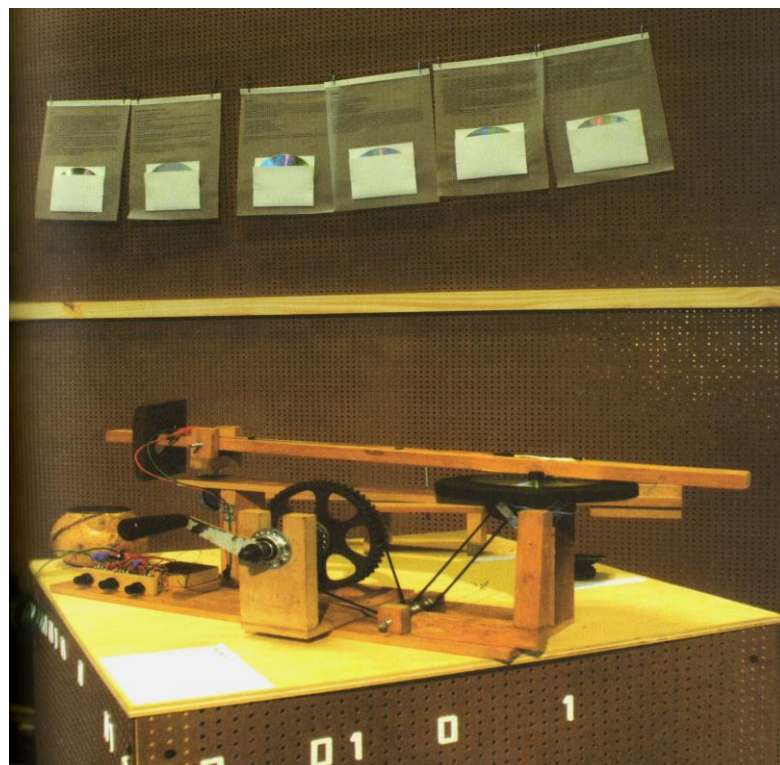
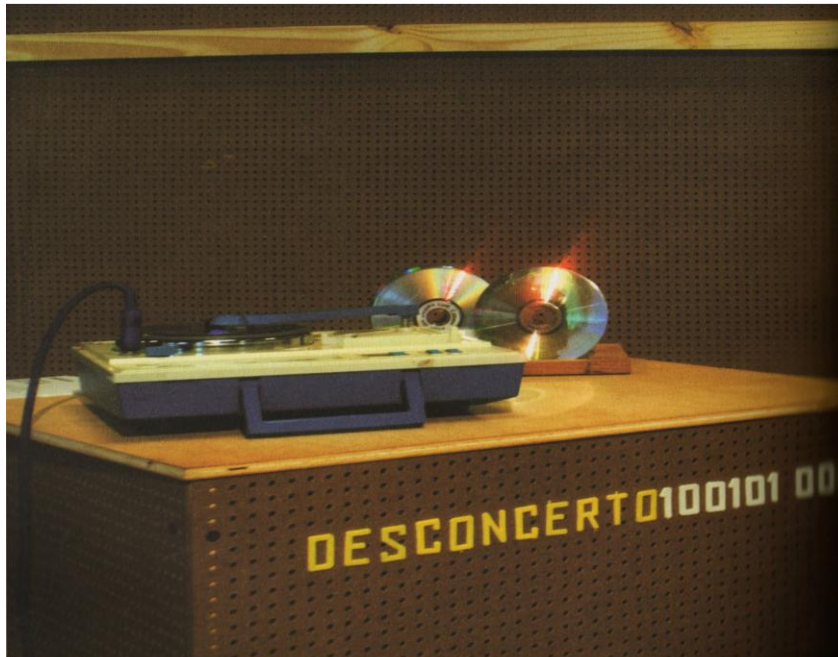
Benjamin Buchloh em seu contundente artigo lembra experiências² de apropriação nas quais a suposta subversão e desconstrução, manteve-se atrelada a mecanismos de distribuição mercadológica e sistemas culturais de legitimação da arte como instituições. Consideramos que as experiências aqui analisadas configuram outra situação não apenas pela forma das peças, em geral sem acabamento, grandes e com visível desalinho, mas ainda pela dificuldade de comercialização das mesmas, já que algumas delas são ruidosas e foram expostas mantendo lastros com a materialidade do universo descartável do qual não se afastam. Vale lembrar que Lucas Bambozzi tem se dedicado a produzir trabalhos com projeções de imagens ao vivo ou objetos cujo tema é a obsolescência programada. O excesso de nossa época e a pressão da indústria são os tópicos normalmente eleito pelo autor que traz na destruição fitas VHS, celulares e diversas mídias, a violência presente na substituição constante de mídias e de modelos de aparelhos.

Gambiológos e gambiologia

Os gambiológos e sua “ciência” a gambiologia derivam de gambiarra, nome dado a soluções para conserto imaginativo de objetos ou máquinas. Algumas vezes o objeto nem é consertado, mas seu uso é mantido com soluções improvisadas como por exemplo, ao se substituir a perna quebrada de uma cadeira por uma caixa qualquer. Estamos diante de adaptações sem ciência, como a substituição de peças não previstas pelo criador do produto. Sem qualquer custo um problema é resolvido. Clips, frita crepe, pregadores de roupa, palito de fosforo, em suma, peças baratas recolocam em circulação objetos cotidianos. As gambiarras são soluções improvisadas nas quais aparece a inventividade popular para vencer a falta de recursos ou mesmo como solução preguiçosa de um problema. Cao Guimarães tem uma série de fotos de gambiarras como um prendedor de roupa para segurar uma partitura no ombro de um músico de banda de modo a possibilitar ao músico de traz lê-la. Nesta acepção de gambiarra, há o desvio da função de um objeto, confere-se um uso prático a ele pelo deslocamento do projeto inicialmente previsto.

² Francis Picabia é um dos artistas visados pela crítica de Buchloh.

Na arte da gambiarra o uso original do objeto é transformado ou, abandonada qualquer finalidade prática, uma vez ser o objetivo dos gambiologos fazer arte. O estranhamento suscitado pelas formas abre uma espaço para interrogações sobre o significado daquilo, diante do conjunto das obras, das coisas fica evidente o debate sobre o consumo e a obsolescência programada.



Apropriação

A apropriação tornou-se recurso corrente de criação artística nas últimas décadas. Imagens, objetos de procedências as mais variadas, sejam eles domésticos, industriais, ou do aparato urbano podem ter seus usos modificados, adquirindo novo estatuto e potência. Este processo de criação e resistência acompanha a vida em sociedade e, como dissemos, ganha feições da cultura e época em questão relacionando-se com a vida anterior dos objetos. Claude Lévy-Strauss retoma o pensamento mitológico para falar em *bricolagem*, processo de apropriação da cultura dominante, esteja ela encarnada em objetos ou expressa como valores culturais. Este é um substrato para a reafirmação dos valores da comunidade. Nicolas Bourriaud utiliza-se do processo de finalização cinematográfica denominado pós-produção para nomear “como a arte reprograma o mundo contemporâneo³. Sua contribuição ao sistematizar os processos de apropriação em objetos, formas e mundo não é muito feliz ao utilizar o termo pós-produção para definir trabalhos calcados em apropriações. Seus pressupostos sobre a pós-produção como recurso de apropriação são ambíguos, ora apontam estratégias dos gambiologos, ora se distanciam, pois sua leitura sobre o uso dos objetos é contraditória.

A presença de montagem nos trabalhos de apropriação lhe autoriza a usar a metáfora da pós-produção para se referir ao deslocamento do sentido e uso de objetos e situações como pontos de partida de trabalhos. Bourriaud toma do cinema a pós-produção e montagem como exemplo. Vale lembrar que cada filme confere relevância distinta para a montagem, que a pós-produção é uma etapa do filme prevista na concepção inicial do filme. Para Alfred Hitchcock a montagem tem papel secundário, com decupagem precisa e roteiro articulado por relações de continuidade de sentido e causal, não confere abertura à montagem. Esta subordina-se a objetivos a ela anteriores, trata-se de um momento de realização sem a liberdade de documentários ou ficções abertas ao acaso e imprevisto.

³ Subtítulo de seu livro Pós-Produção.

Logo, a montagem em Hitchcock confirma ideias a ela anteriores. A apropriação é processo de produção, visto haver a reinvenção de sentidos pela combinação e mudança dos objetos eleitos pelo artista. Isso posto, fica evidente nosso entendimento da arte atrelado à criação de conceitos, de ideias, de concepções de mundo que nascem no momento da combinação, ou montagem, dos elementos. A mescla de sons, imagens e objetos com sentido e uso anteriores em um nova obra, desagua na reinvenção e questionamento, logo em produção.

Algumas páginas adiante Bourriaud cita Michel de Certeau, Karl Marx de *Introdução à crítica da economia política* e Duchamp para legar ao consumo o estatuto de produção. Ora, se o consumo é produção, o processo de apropriação o é ainda mais. A apropriação carrega a ideia do tomar para si. Isso se dá em um trabalho de criação artística. Marcas do olhar do realizador, suas motivações formais e de sentido, em suma, sua subjetividade, se inscrevem na obra. Vale lembrar a frase de Pablo Picasso para quem *um bom artista copia, um grande artista rouba*. A mesma frase foi usada por Steve Jobs, no contexto da cópia de interface gráfica primeiro da Apple pela Xerox depois da Microsoft pela Apple⁴. Nesta perspectiva, quando a apropriação é levada a cabo por um autor original, a matriz desaparece. Na metáfora do roubo há o desaparecimento do primeiro artista. O roubo também pode ser lido como a mudança da obra de tal maneira que não interessa o primeiro autor, independente do trabalho dialogar com seu sentido primeiro estamos diante de uma obra original.

Mesmo estando em voga as apropriações, e modismos tendem a rarefazer as indagações do trabalho, ainda há questionamentos nestes gestos. Adriana Cursino e Consuelo Lins veem nos filmes de observações produzidos com arquivos, ou seja, pela apropriação de imagem, *uma forma de se rearticular e reinventar o sujeito, com a ajuda da memória* (pg. 10). Para as autoras: *retomar uma imagem de arquivo é como um ato de resistência, é também persistir na aproximação apesar de tudo que o acontecimento representa; apesar da inacessibilidade ao fenômeno* (pg. 11). Para Michel de Certeau determinadas práticas cotidianas, são táticas nas quais o fraco pode sair vitorioso (1999: 47). Certeau propõem uma leitura do consumo em sua positividade. Não se trata de

⁴ <http://akitaonrails.com/2012/05/13/off-topic-grandes-artistas-roubam#.UIm9LoUi0y4>

um elogio do consumo, mas de entender os sujeitos como seres ativos capazes de redefinir os objetos de consumo pelo uso, assim como o *bricoleur* em sua apropriação de valores e objetos. O confronto com a sociedade tecnocrática e com instituições é um viés político das apropriações. Os objetos apropriados fazem parte da máquina social, trazem as marcas do seu tempo e cultura. Nos documentários analisados pelas autoras, nos gestos de consumo seletivo no cotidiano e nas combinações dos *bricoleur* estamos diante de ações afirmativas de seleção e combinação de repertórios. Uma vez recolados em circulação com novos arranjos, referenciam sua origem, comentam a época e o local de sua produção e problematizam os códigos culturais ao explicitar conexões temporais da ordem institucional em via de mão dupla.

A potência política da arte extrapola temas e problemas considerados relevantes em conjunturas específicas. A poesia por si só é política, recursos poéticos nas artes em geral carregam indagações ao produzir deslocamentos de sentido, ao atacar a linguagem em suas normas de expressão e de comunicação direta, sem ruídos. É nesta perspectiva que podemos entender as apropriações das vanguardas históricas tanto no início do século passado, quando nos anos sessenta. A língua é autoritária ao nos obrigar a falar segundo normas produzidas e disputadas na cultura, ensina Barthes na cadeira de Semiologia Literária do Colégio da França. O ensaio *Aula* investiga como o poder da língua está imiscuído em nossa fala. Para o autor só haverá liberdade fora da linguagem. Barthes não vê saída, depois de Foucault sabemos que sua rigidez pode ser quebrada por iconoclastas. A língua impõe normas, mas nela também cabem disputa, jogos de força, o confronto, a poesia também é política ao expor o poder da língua. Isso não suscita revoluções sociais, ou mudança política do Estado, mas mostra alternativas no campo das ideias e das práticas artísticas ou sociais cotidianas. Este texto de Barthes é representativo de uma época em que artistas ao experimentar, ao colocar em crise a formalização de poemas, filmes e músicas visavam atacar a língua como lugar de força.

Na coletânea de textos *Arte em Revista* a linguagem está em questão na fala de Torquato Neto: “um poeta se faz com versos. É o risco, é estar sempre a perigo sem medo, é inventar o perigo e estar sempre recriando dificuldades pelo

menos maiores, é destruir a linguagem e explodir com ela. (1981: 6)⁵ Caetano Veloso em 1969 termina seu texto manifesto com exaltação irônica ao proclamar: “Viva as inúteis conquistas da linguagem. ADEUS.”(1981: 18) e o maestro Rogério Duprat na mesma direção, no seu texto incisivo texto-manifesto de 1972 declara que a:

“única atitude realmente radical seria suspender toda a atividade ao nível da representação: o espetáculo, a obra de arte ou de não-arte, o livro, o objeto de consumo, o status, a propaganda, o disco, a poesia, a venda, filme, a cultura, o carro, a teoria, a imprensa, a música, a estrutura, todas as linguagens e (ai!) a comunicação.” (1981: 67)

Como havíamos dito cada época coloca uma série de problemas. Torquato Neto, Caetano Veloso, Rogério Duprat, assim como Roland Barthes e Foucault mesmo tendo nascido com algumas décadas de diferença viveram os anos 60 e 70 compartilhando dos problemas de seu tempo. Seja na arte ou nas ciências humanas, enfrentaram o status quo, logo a língua e linguagem. Os pesquisadores exibindo sua face autoritária, os artistas rompendo com a mesma através de suas obras. Enfrentaram o poder pela linguagem.

Os mecanismos de produção e manutenção do poder são ardilosos. Michel Foucault mostra traz uma abordagem histórica de como este se utiliza de recursos sofisticados como a sedução e suas propostas de paraíso. A coerção e a força são instrumentos limites, emergem como truculência em momentos de exceção. Foucault ainda é um dos autores mais contundentes sobre processos e jogos de dominação por trazê-los para o sujeito. Ao recuperar discursos e práticas sociais como evidências de sua presença e uso como o saber, Foucault considera irrelevantes dimensões inacessíveis ao sujeito qualquer, ou de um concretude evidente como a tem as instituições do Estado.

GAMBIOLOGIA

Os gambiólogos fazem uso do seu poder para expor o jogo social de forças. Suas armas são memórias, com a inteligência de materiais industriais e a cultura e tempo encarnados no artesanato. Retiram estes materiais do desuso e o reintroduzem como saber. Este gesto é programático, não é inocente. Agentes sociais formados nas universidades, citam pensadores como Vilém Flusser,

⁵ Texto original de 1971.

incomodam-se com a caixa preta⁶. Procuram subverter a mistificação tecnológica mostrando suas entranhas, abrindo a inteligência dos materiais. A exposição Gambiólogos⁷ mais se parece a um depósito de sucata. Fios espalhados, sensores e processadores expostos aos olhos do visitante. O acabamento dos trabalhos, ou falta de, demonstra o descaso para com o belo higienizado. Tem-se a impressão de estar em um laboratório repleto de produtos inacabados.

Fernando Rabelo com discurso afirmativo sobre a riqueza das tecnologias abandonadas questiona as necessidades impostas pela indústria do último modelo. A criatividade não está atrelada ao novo tecnológico, mostram seus trabalhos. Ele utiliza materiais baratos e fora de uso, expõe os caminhos da construção de seu trabalho fugindo da mitificação ao expor seu conhecimento deixando exposto o percurso para a realização do seu trabalho. Desmonta a relação do saber com o último tipo de máquina ou processador. Exibe a potência e poder do refugio, evidenciando que saber e poder não são privilégio, mas direito a ser tomado e exercido. Propõe outro jogo ao poder a partir de estratégias subjetivas.

Contact QWERTY⁸ é uma geringonça de fios suspensos com um Bombril na ponta. O uso do Bombril como contato é piada pronta, mais uma utilidade, além das sugeridas pelo famoso comercial de TV. Pelo contato com a bucha de aço de cozinha são acionadas e projetadas imagens de um pequeno banco de dados. O Bombril acende um fogão, uma das imagens. QWERTY como explica Rabelo⁹ é um dos “primeiros padrões universais de layout de teclado que possui como característica principal a sequencia das letras Q, W, E, R, T e Y nas primeiras fileiras do teclado”. Rabelo retira a interface, deixa à mostra os contatos e expõe como obra não só a projeção, mas o Bombril e o funcionamento da máquina. Como Jarbas Jácome explicita em falas e obras o embate entre o saber tecnológico e o poder das corporações.

⁶ As ideias de Vilém Flusser no livro *Filosofia da Caixa Preta. Ensaios para uma futura filosofia da fotografia* sobre como a indústria transforma o artista em funcionário são fonte de inspiração. De maneira sistemática procuram quebrar as caixas pretas, expor as entranhas da máquinas e exibir o “manual” de uso. Flusser é tratado como guru.

⁷ <http://www.gambiologos.com/apresentacao>

⁸ www.hiperface.com. Este trabalho foi apresentado em diversos festivais no Brasil e exterior.

⁹ www.hiperface.com



Professores da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia oferecem oficinas e cursos nos quais simplificam a técnica e criticam sua mitificação com obras e falas. Combatem a cultura do medo do erro, do medo da destruição eventualmente provocada pelo mau uso dos computadores. Os avisos de erro programados para afastar o usuário de sua exploração são assustadores. É evidente ser possível corromper as máquinas pelo uso inadequado, mas os problemas podem ser solucionados. Os avisos intimidam consumidores (não os artistas) que investiram muito para ter uma bela e potente máquina vendida como valor não só de performance e de materiais usados, mas do prestígio e status a ela agregados. Mas, quando se trabalha com lixo da sociedade, este discurso se esvazia.

Jacome e Rabelo lançam centelhas, produzem faíscas de ideias na direção oposta da intimidação. A abertura das interfaces, a exibição dos circuitos, a aparência inacabada dos trabalhos não deixa de ser uma ironia ao *dernier cri*. Não há qualquer problema de se estragar o que havia sido jogado fora e parece inacabado. Relegado a segundo plano o risco das perdas materiais, podem ser

corridos riscos no campo formal. O lixo de memórias se enriquece com a obsolescência. Se não derrubam poderes, neste caso as corporações, apresentam alternativas de enfrentamento ao poder-saber. O poder exercido por todo e qualquer sujeito como coloca Foucault, o saber produtor de poder também. Essas ideias também são arriscadas, carências de naturezas variadas despotencializam os sujeitos e o exercício do poder exige forças para a guerra. Saber não se compra, ainda não transferimos memórias armazenadas nas máquinas para os homens, pelo menos não se divulgam estas experiências. Pequenos e grandes abismos precisam ser transpostos, mas as brechas estão dadas, tabus afagados e caminhos sugeridos.

VJ Spetto, 1mpar, Bruno Viana e muitos outros aqui não nomeados também combatem a cultura do medo, também mesclam inteligências. *Circuit bending* é a aplicação criativa de aparelhos com circuitos eletrônicos. A indústria do game é a principal fornecedora de matéria prima. Spetto em Cinema Extrapolado¹⁰, 1mpar¹¹ no trabalho Jogo sem vencedor e Bruno Vianna¹² em diversas experiências, constroem novas realidades ao deslocar a lógica dominante encarnada nos aparelhos. Spetto controla Glauber Rocha com o joystick. O jogo de 1mpar escapa da noção de jogo como campo de batalha, como lugar de disputa. Tampouco é jogo de azar, nem exige qualquer habilidade dos jogadores, afinal, nada promete, apenas a perda para todos os envolvidos. Por que jogar então? Para se questionar também o jogo. O trabalho de 1mpar utiliza procedimentos dos gambiólogos para questionar a noção original de gambiarra. Como bem colocou Marcus Bastos no catálogo Gambiologia, os trabalhos expostos “são obras de desconstrução do outro, de incorporação do externo. (s/p). Em uma sociedade regida pela eficiência lançam mão da menor valia para exibir as ideias ali presentes.

Na exposição Gambiólogos a obsolescência ganha feições distintas. Ainda Estão vivos de Paulo Wasberg é um dos mais tocantes trabalhos. Monitores antigos, brancos e grandes com janela três por quatro, estão espalhados pelo chão como entulho, matéria para ser dispensada. Alguns apagados e com a tela

¹⁰ <http://www.flickr.com/photos/danib/5719395/in/photostream/>

¹¹ <http://hol.1mpar.com/ponto.htm>

¹² <http://brunovianna.net/>

voltada para trás, outros com um olho piscando em looping. A disposição dos monitores denota aparente falta de cuidado, digo aparente pois estão todos muito bem ordenados para transparecer desordem, como se houvessem sido depositados sem cuidado algum, nem o espaço ocupado é levado em consideração, pois caso estivessem empilhados haveria economia de espaço. Estão em evidente situação transitória, lixo à espera de organização do depósito de monitores antigos e em desuso, trata-se de modelos antigos, não mais fabricados, em tese superados como tecnologia e como design. A falta de cuidado também está no acabamento da montagem, não há preocupação em se esconderem os fios, pelo contrário, alguns cruzam a tela enquanto o olho pisca. Também passam na frente do monte de monitores entulhados. Um último descuido é o PC de torre aberto no qual estão conectados os monitores através de um divisor de imagens. Neste caso fica explícito o objetivo do autor de, além de problematizar a vida dos objetos e com ela a obsolescência programada pela indústria, deixar a mostra os mecanismos de realização do trabalho. Ele está aberto, qualquer pessoa com algum conhecimento de informática têm acesso a como foi pensada tecnicamente a montagem. Ou seja, assim como Fernando Rabelo em Contact QWERTY as soluções técnicas da obra estão abertas.

O título da instalação é outra porta de entrada na poética proposta pelo autor, piscam olhos humanos, a vida ainda existe, nos informa o autor. A passagem do tempo expressa nas diversas matizes e cores dos monitores indicam a precariedade da qualidade da imagem. A palavra ainda, aliada à cor, denota o fim próximo. Cada monitor tem idade diferente, encontra-se em diferente estado de deterioração. Mas os olhos ainda piscam. Ainda há vida.

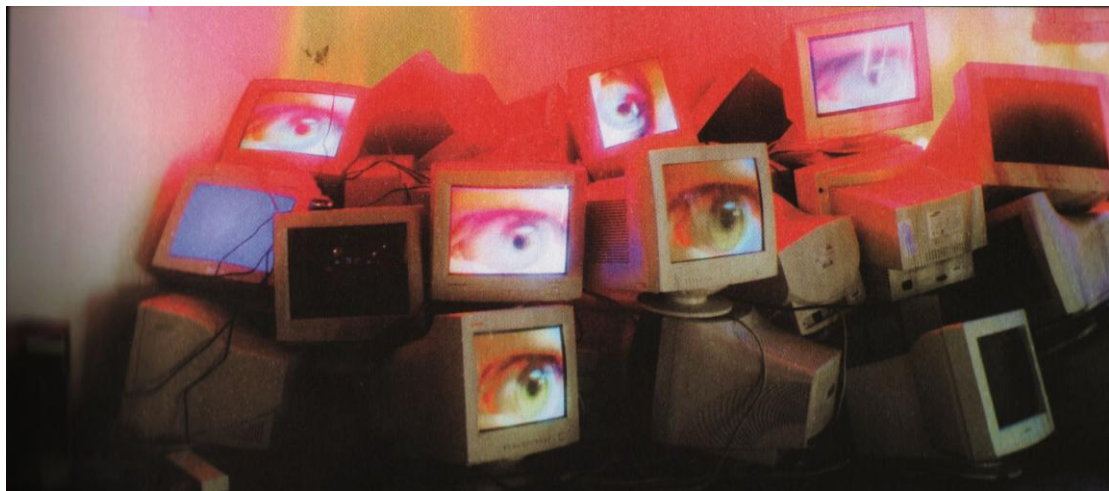
A humanização dos monitores pela presença dos olhos, pela escassa vida latente na técnica e no olho agonizante conferem uma dimensão temporal, ou melhor, da passagem de tempo à qual está sujeita toda e qualquer vida, seja ela humana, animal ou maquínica, como é o caso dos monitores. Olhos dispostos em diversas formas, horizontal, vertical, oblíqua, de frente para o público ou como se estivessem deitados, são uma metonímia da diversas posições do suposto corpo do olho. A vida precária se esvaindo está expressa no cansaço de corpos deitados, como os olhos. Os monitores na instalação de Paulo Waisberg traduzem poeticamente a luta, se não sobrevivência, pela sobrevivência.



Ainda estão vivos – Paulo Waisberg

Em monitores antigos um olho pisca em looping.

Cabos expostos em PC aberto da maneira que foram conectados. No fundo uma bateria de LEDs vermelhos.



Finalmente a cor quente do LED vermelho atrás dos monitores cria um ruído visual em uma espécie de paradoxo. O vermelho é uma cor associada à noite, às boates e casas noturnas como bordéis. Ao mesmo tempo em que iluminam, escondem detalhes. O LED é emblemático neste trabalho, pois é a tecnologia de monitores que substituiu os monitores utilizados na exposição. Não vermelhos, mas LEDs. A tecnologia e a cor associadas à vida em uma obra que anuncia a morte. Há um comentário cínico sobre o ciclo da vida. O poético fim envolto de vida.

CRUZAMENTO MODAL

Outro deslocamento que nos interessa é o de informações em trabalhos de mapeamento de dados. A automação é um recurso cada vez mais indispensável à administração das cidades, pelo menos como tem sido entendida contemporaneamente. Informações relativas a fenômenos naturais, ao trânsito, ao consumo de energia elétrica, de água e toda uma série de dados relativos à administração pública encontram-se digitalizados, toda e qualquer produção contemporânea disponibilizada como memória. Estes dados estão disponíveis no computadores, como zeros e uns. Estamos em um estágio de desenvolvimento social em que as estruturas imateriais do mundo material são passíveis de serem apropriadas, transformadas em sua forma, e armazenadas para uso como jogo de ideias. O mundo das ideias como superfície, como aparência (Flusser. 2006: 171/176). As memórias do mundo armazenadas na internet, em discos duros e nos objetos abandonados a cada nova liquidação ou feira tecnológica ampliam a potencialidade de uso imediato ou combinação da memória social.

Sensores captam dados de toda e qualquer natureza. Da administração e controle de uma cidade, de fenômenos da natureza como por exemplo movimentos das ondas do mar, da velocidade dos rios e ventos, do deslocamento de pássaros, da umidade do ar ou poluição. Envia aos computadores parâmetros para seu armazenamento como dígitos, zeros e uns para sermos mais precisos.

Uma vez armazenados, encontram-se virtualmente disponíveis como imagens abstratas, gráficos, sons, etc, podem ser apropriados para os fins previstos pela administração pública ou para trabalhos de outra natureza, como por exemplo para a arte. O cruzamento modal produz além do deslocamento no sentido material e social dos objetos a modificação da materialidade da informação. Em termos digitais os dados se equivalem, ganham o estatuto de matéria prima imaterial, para a produção do encontro e trânsito de ambientes com práticas sociais distintas.

O cruzamento modal contamina a memória com diversos sentidos, está no potencial de uso crítico imediato um poder. Extraídas do jogo social como peças de um quebra-cabeça, as memórias das estruturas que nos obrigam a executar procedimentos, a seguir normas, ficam evidenciadas em suas dinâmicas de ordem e poder mantidas por uma administração imposta a nós por vezes sem rosto. Se a automação dos serviços de atendimento ao cidadão, agora consumidor, exacerba a distância entre a máquina administrativa e os sujeitos, diversos trabalhos que tem o cruzamento modal como dispositivo escancaram os dados. As informações colocadas em jogo nem sempre cumprem papel político ou artístico. Endossamos o coro dos descontentes sobre muitos trabalhos de fraco apelo poético. Permanece como informação, como outra maneira de visualização de dados relacionados a condições de vida na cidade, de guerra, etc, nem sempre positivas. Se as obras ainda deixam muito a desejar como expressão de inquietações pessoais, como surpresas em termos expressivos e artísticos valem como experimentação de dispositivos cuja potencialidade aponta para a recuperação da dimensão política da arte sem a exploração da pobreza, mas como engajamento nos jogos de poder a partir da administração de memórias, de dados. Quando não há discursos exacerbados de criadores a simplicidade potencializa os dados, mesmo sem arte.

O cruzamento modal de dados da vida pública e as apropriações do refugo recuperam a dimensão política do poder dos signos impressos nos objetos. O uso original e função social permanece latente nos objetos, são memórias de um passado muito recente, dialogam com o novo uso, ou melhor com o suposto uso, muitas vezes crítico, agora a elas imputado. É nas simbologias e universos acionados pela coexistência do uso original e de sua função crítica que a obsolescência técnica e nossa sociedade administrada são confrontadas. As produções destas experiências retomam o debate sobre a dimensão política da arte. O deslocamento dos objetos e dos dados mescla signos originados em contextos sociais antagônicos, colocando em crise seus contextos. O ponto de partida, suposta origem do objeto, é questionado. Não há qualquer síntese, conclusão, mas jogo de informações em desalinho. Algumas poéticas, outras demonstração de dados.

Agora elas podem ser convertidas em matérias, ter aparência, ser manipuladas como sinal. Corpos físicos e sinais em contato como na instalação interativa Vitalino de Jarbás Jacome e Ricardo Brasileiro. Neste trabalho, esculturas são modeladas no ar pelo contato com as mãos do espectador.

Abraçando um ideário hippie alguns destes pesquisadores de laboratórios de arte se auto-denominam tecno-hippies. Bruna Vianna no documentário *Satélite Bolinha*¹³ entrevista tecno-hippies que fazem de uma bandeira de luta fictícia dos Sem Satélite ocasião para trazer entre outros problemas relacionados à tecnologia pervasiva. Curiosos sem objetivos políticos, apenas sem antenas com necessidades de comunicação com amigos e parentes invadem satélites bolinha, fáceis de serem ocupados. Um fio com direção faz de um satélite simples alvo de gambiólogos autênticos. A gambiarra apropriada pelos artistas perde o sentido original de improviso, pois tem nele uma metodologia. A gambiarra originalmente visava a um fim, tinha sua função deslocada para atender a necessidades diferentes das originais, mas atendiam a demandas. Os objetos dos gambiólogos não se prestam a qualquer fim utilitário. A própria noção de utilidade está em cheque, em crise, pois as gambiarras dos gambiólogos não se prestam a qualquer fim prático. Lançam debates ao promover o encontro de poderes, saberes e culturas das memórias e materiais. Será que ai reside seu lugar na arte ou não mais precisamos de arte no sentido do beletrismo? Este debate está apenas se iniciando, uma vez a arte entendida como conceito há todo um mundo e materiais a serem pensados.

Referências Bibliográficas

Barthes, Roland. 2001. *Aula*. 9ª ed. São Paulo: Cultrix.

Bourriau, Nicolas. 2009. Pós-produção. *Como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. SP: Martins Fontes.

Certeau, Michel de. 2009. *A invenção do cotidiano. 1. Artes de fazer*. 4ª ed. Petrópolis: Vozes.

Cursino, Adriana e Lins, Consuelo. 2010. *O tempo do olhar: arquivo em documentários de observação e autobiográficos*. In: Conexão - Comunicação e

¹³ <http://www.curtadoc.tv/curta/index.php?id=564>

Cultura. Revista acadêmica do Centro de Ciências da Comunicação da Universidade de Caxias do Sul. Vol 9. No 12.

Buchloh, Benjamin H. D. *Parady and Appopriation in Francis Picabia, Pop and Sigmar Polke.* (178/188) Evans, David. 2009. *Appropriation.* London/ Cambridge. Whitechapel Gallery/ MIT Press.

Flusser, Vilém. 2006. *Le monde: une simple surface.* 171.176. In: *La civilisation des médias.* Beval: Circé.

_____. 2006. *La matérialité: une apparence.* In: *La civilisation des médias.* Beval: Circé.

Foucault, Michel. 2012. *Microfísica do poder.* 25ª ed. São Paulo: Graal.

Huysen, Andreas. 1977. *Memórias do Modernismo.* Rio de Janeiro: ed. UFRJ.

Strauss, Claude Lévi. 2005. *O pensamento selvagem.* 5ª ed. Campinas, SP: Papius.

Catálogo:

Gambiólogos. A gambiarra nos tempos do digital. Exposição Coletiva. 19/nov. A 15 de dezembro de 2010. Belo Horizonte. Vivo arte.mov.

Revista:

Arantes, Otília Beatriz Fiori. Favaretto, Celso Fernando. Costa, Iná Camargo. org. *Arte em Revista 5. Independestes. Experimental. Alternativos. Marginália. Curtição.* Ano 3. Maio de 1981. São Paulo.

Sites:

<http://www.gambiologos.com>

<http://www.gambiologia.net/blog/>

<http://www.anti-theory.com/soundart/circuitbend/>

Patrícia Moran Fernandes

Professora do Curso Superior do Audiovisual e do programa de pós-graduação em Meios e Processos Audiovisuais, ambos na ECA/USP. Vice-diretora do CINUSP Paulo Emílio. Pesquisa atualmente performances audiovisuais em tempo real, apoiada pela FAPESP com o projeto Audiovisão em tempo real: Uma poética entre jogos óticos e de sentido. Diretora de cinema e vídeo participou de importantes festivais internacionais como o Festival de Berlim e foi premiada em festivais nacionais e internacionais com seus ensaios audiovisuais. Editora de livro sobre Machinima lançado pelo CINUSP. Tem diversos textos publicados. Premiada com bolsa da Fundação Vittae de artes.