

Como citar este texto: PAULINO, F; MAFRA, L. Gambiólogos: do digital, do analógico e de elementos da cultura. Entrevista. **V!RUS**, São Carlos, n. 7, junho 2012. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus07/?sec=2&item=1&lang=pt>>. Acesso em: dd mm aa

Gambiólogos: do digital, do analógico e de elementos da cultura

Fred Paulino, Lucas Mafra

Fred Paulino é artista visual e designer, bacharel em Ciências da Computação pela UFMG (Universidade Federal de Minas Gerais) e em Arte Contemporânea pela UEMG (Universidade Estadual de Minas Gerais). Realiza obras em suportes diversos, desde experimentações gráficas, vídeo e intervenções urbanas até eletrônica e programação de sistemas. Foi diretor criativo do Estúdio Osso e um dos fundadores do Coletivo Mosquito. É colaborador do Graffiti Research Lab (EUA) e coordenador do seu núcleo brasileiro, o Graffiti Research Lab Brasil.

Lucas Mafra é designer de produto pela Universidade FUMEC (Fundação Mineira de Educação e Cultura), e autodidata em eletrônica. Projeta, desenha e constrói produtos eletrônicos e luminárias a partir de materiais reciclados, e possui ampla experiência na utilização de LED's e em circuit bending. É colaborador do Graffiti Research Lab Brasil.

Começamos uma conversa com dois fundadores do coletivo Gambiologia. O coletivo se inspira na tradição da "gambiarra", a adaptação e improvisação para encontrar soluções simples e criativas utilizando recursos de baixo custo. O Coletivo é formado por Fred Paulino, Lucas Mafra e Paulo Henrique Pessoa [Ganso] e tem projetos apresentados em várias exposições. O grupo apresenta discussões que perpassam temas de inclusão, indeterminismo e a estética da "gambiarra". Participaram dessa entrevista Fred Paulino e Lucas Mafra.

<http://www.youtube.com/watch?v=9jQmQ48-mrc>

Video 01: Gambiociclo no Evento Interólogos Gambioactivos em Belo Horizonte-MG, Brasil

V!RUS: Fred e Lucas, obrigado por aceitarem o nosso convite! O tema desse número da revista é "Ações culturais e meios digitais" e gostaríamos de conversar com vocês sobre essa temática em relação ao trabalho do Coletivo Gambiologia. Podemos começar com uma pequena apresentação do que é esse trabalho?

Fred Paulino: Nós somos um trio de artistas-designers, que começaram a trabalhar juntos em 2008 por ocasião de um trabalho comissionado, que seria usado nas peças de

comunicação do festival Arte.mov¹ em Belo Horizonte, Minas Gerais. Na época, eu ainda tinha escritório de *design* e chamei o Ganso (Paulo Henrique Pessoa) para elaborar a Armadura Gambiológica² conosco. Ele trouxe o Lucas Mafra para colaborar também, e o trabalho foi muito bem recebido, chegando a ser convidado para integrar a exposição na galeria de arte do evento.

Foi um encontro saudável, já tínhamos afinidades sem nos conhecermos muito bem, mas aconteceu uma dessas coincidências da "coisa certa na hora certa". Os trabalhos eram bem complementares e nos empolgamos em realizar outros projetos coletivamente, o que tem acontecido de forma incessante desde então. Fazemos objetos eletrônicos, instalações, esculturas, quadros, luminárias, inspirados na cultura de improviso da gambiarra, mantendo um vínculo forte com uma estética brasileira da precariedade e propondo um diálogo dessa precariedade com a arte contemporânea, digital ou analógica, interativa ou não.

VIRUS: Interessante! O que seriam os "elementos da cultura popular da rua" que vocês incorporam nesse trabalho?

Fred Paulino: São intervenções espontâneas sobre o cotidiano, que podemos observar principalmente nas metrópoles, especialmente em países de terceiro mundo, que contam com menos recursos, carência material... A cultura da gambiarra, de improvisar com o que se tem à mão, um tipo de criatividade quase seminal, que não exige uma formação técnica ou acadêmica para resolver certo tipo de problema prático. O que tem se chamado de "inovação social". Buscamos incorporar essas ideias e nos deixar influenciar por camelôs, vendedores ambulantes, sistemas de som, catadores de sucatas, artistas de rua. Captar um tipo de criatividade muito espontânea que surge nesse contexto e aplicar isso em um contexto artístico, sempre usando a eletrônica. É uma espécie de "metodologia do improviso".

VIRUS: Essa ideia de improviso se relaciona estreitamente com a noção de indeterminismo, sugerindo que cada obra permanece aberta e seu resultado vai depender de circunstâncias.

Que circunstâncias você acha serem mais centrais nesse processo?

Fred Paulino: Acho que as circunstâncias, nesse caso, vão estar mais ligadas ao público que presencia o trabalho e ao espaço em que é apresentado. Cada trabalho se relaciona de uma forma distinta. Alguns são somente para serem vistos, e nesse caso a obra já sugere por si só

¹ Arte.mov: Refere-se ao 3o. Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis em 2008, realizado no Palácio das Artes em Belo Horizonte, Minas Gerais. Foi um espaço para produção e reflexão crítica sobre "arte da mobilidade", explorando as possibilidades criativas no campo das mídias móveis e locativas. Fonte: <http://www.artemov.net/sobre.php> e <http://www.gambiologia.net/blog/2009/05/20/artemov-2008/>

² A Armadura Gambiológica trata-se de dispositivos móveis vestíveis que o Coletivo Gambiologia construiu com tecnologias de baixo custo. Fonte: <http://www.gambiologia.net/blog/2009/05/20/a-armadura-gambiologica-the-gambiological-armour/>

grande parcela da mensagem. Outros trabalhos, como o Gambiociclo³, por exemplo, são mais mediadores de uma experiência do que um objeto acabado - e dessa forma dependem em grande parte do contexto em que está sendo apresentado. A própria circunstância de criação dos trabalhos também influencia, dependendo dos recursos que temos naquele momento, e mesmo do prazo de entrega!

VIRUS: Essa ideia de improviso também está presente no processo de criação das obras? Ou seja, ao conceberem uma obra, ainda sem participação de público, vocês não têm exatamente claro qual será o resultado?

Fred Paulino: Sim, optamos por isso na verdade. A maior parte das vezes também tentamos usar o máximo possível os materiais que já temos no ateliê, evitando comprar componentes novos, reaproveitar... Acredito que isso torna os trabalhos mais espontâneos e, portanto, mais humanos.

Em geral temos sim um objetivo final sobre em que a obra deve resultar, mas a forma em si só se define no instante da realização.

VIRUS: Essa edição da revista VIRUS trata da relação entre meios digitais e ações culturais. Nós gostaríamos de saber qual o peso do digital no trabalho de vocês, com quais objetivos ele é usado, em geral.

Fred Paulino: O digital possibilita uma transversalidade em todos os sentidos, além de ser inevitável hoje em dia. Em alguns casos usamos o digital como recurso criativo, como forma de atingir uma "técnica" necessária no projeto - por exemplo, o uso e programação de microcontroladores -, em outros o digital é usado de forma mais sutil, somente como uma extensão do analógico, por exemplo, precisamos do computador para criar adesivos. O digital também é necessário para propormos um passo além, pensarmos a cultura da gambiarra não só como uma referência estética (o que não seria nada novo), mas como formas alternativas de resolver problemas, seja no domínio físico - o mundo real - ou virtual/digital. É quase como uma diferença entre o "gambiarrente" e o "gambiológico". O digital possibilita todo esse diálogo entre low tech e high tech. O próprio hackeamento de códigos é um tipo de gambiarra.

VIRUS: Existe uma preocupação no coletivo de permitir que o público se aproprie de modos de fazer desses meios digitais? Seja no low ou high level da tecnologia, a cultura da gambiarra pressuporia uma abertura para o improviso do público que utiliza a obra, correto? Portanto funcionaria como estimulante à criação. Isso vale para o digital?

Lucas Mafra: Temos uma preocupação em distribuir mini apostilas em oficinas, por exemplo, para transmitir o conhecimento de uma forma mais sólida, palpável. Queremos que o nosso

³ Gambiociclo: uma bicicleta que agrega em si dispositivos e meios digitais de baixo custo, uma estação móvel utilizada para promover ações do coletivo Gambiologia. Fonte: <http://www.gambiologia.net/blog/category/artwork/gambiociclo/>

público absorva mais as informações e despertem para a criatividade gambiológica, que abre as portas para mais possibilidades, portanto estimula sim, gostamos de dizer que "libertamos" a criatividade da pessoa durante um workshop.

Fred Paulino: Eu acho que os modos de fazer dos meios digitais aparecem mais espontaneamente hoje em dia. Todo mundo nasce navegando na internet e pode aprender a programar lendo meia dúzia de tutoriais online. Pode parecer paradoxal, mas a grande dificuldade, hoje, em minha opinião é uma habilidade com o analógico, o artesanal, o manual. Eu acho que a Gambiologia se preocupa mais em resgatar essas habilidades, mostrando que não estão assim tão distantes do que se entende por tecnologia. Como o Lucas falou, sempre brincamos que as nossas oficinas oferecem uma "inclusão analógica", pois a digital o governo já fornece com um simples acesso à internet.

VIRUS: Esse interesse tem a ver então com duas frentes: formação de público, em certa medida, e formação de multiplicadores? Isso seria uma preocupação de vocês? Em que medida o coletivo tem interesse em conformar redes a partir de suas ações?

Fred Paulino: Com certeza. Acho que os trabalhos que são reconhecidos como arte digital, ainda são muito frios, dependentes de tecnologias X ou Y, muito ligados a uma ideia de digital como amostragem tecnológica. É uma armadilha sutil da indústria que se apropria dos meios criativos. Sinto falta de aspectos mais humanos, sensoriais, na maioria dos trabalhos, e uma necessidade de um background do público para que seja "entendido", o que é exigir demais. Pra mim arte tem que ser mais espontânea. Assim, acho que acabamos ajudando em uma formação de público, os trabalhos se explicam por si só, as pessoas se reconhecem, curtem sem necessidade de ler um livro de história da arte. (O que não quer dizer que não dialogamos com ela). A formação de multiplicadores e redes vem a partir disso, as oficinas são sempre muito bem recebidas, o público sai com uma visão mais desmistificada sobre a tecnologia (ou técnica). A formação de redes surge naturalmente a partir desse contato com o público e outros artistas, e fazemos questão de compartilhar todas essas experiências, seja distribuindo apostilas, disponibilizando material no site, propondo exposições coletivas - como fizemos em 2010 -, e agora na revista FACTA, que lançaremos em agosto.

VIRUS: De um ponto de vista de interlocução com outros grupos, artistas e coletivos, essa ideia de ampliação de compreensões através de redes é uma realidade? Isso se daria tanto no sentido de divulgação do trabalho de vocês quanto, no sentido inverso, na realimentação do coletivo pelas trocas e reflexões conjuntas? Nesse caso, o uso da internet passaria a ter um papel importante na própria construção do ideário do coletivo?

Lucas Mafra: A internet é uma necessidade básica. No ponto em que estamos é impraticável viver sem ela. Ela é a grande responsável por tudo.

Fred Paulino: A cada contato com outros grupos a compreensão sobre o nosso próprio trabalho é ampliada. Isso é fascinante. Porque nós não somos teóricos, acadêmicos, palestrantes. Antes de mais nada somos artistas, queremos colocar os trabalhos no mundo e isso supostamente seria suficiente. Mas é muito interessante esse *feedback* através das redes, sejam virtuais ou presenciais, realmente amplia a compreensão sobre o que estamos fazendo, e há sempre uma costura importante com outros criadores. Acho que todo artista quer, de uma forma ou outra, influenciar e ser influenciado, e como opinião pessoal, acho imprescindível dialogar com o seu tempo atual, em que você vive, usar os recursos e estratégias do hoje. Nesse sentido a internet é sim imprescindível, e nos preocupamos em ter também uma boa documentação dos trabalhos, pois é a partir desse material que o público conhece a obra sem a necessidade presencial.

VIRUS: O uso da internet em intervenções pode às vezes ser prejudicado por problemas pontuais como dificuldades de boa conexão, *timing* da comunicação com parceiros remotos, e mesmo da própria disponibilidade do público em interagir remotamente. Vocês notam resistências ou aberturas por parte do público para ser ativo (e não passivo como é de hábito em espetáculos promovidos por iniciativas comerciais, por exemplo) nas intervenções?

Ou talvez vocês trabalhem com perfis onde essa resistência seja menor? Nesse caso, vocês têm interesse em atingir outros públicos?

Lucas Mafra: O uso da internet no Brasil em certos lugares é complicado, porque somos deficientes no aspecto de velocidade de conexão (megabits por segundo), e isso às vezes atrapalha. Mas em relação a nossas obras e trabalhos, sempre tentamos interagir com o público através de nossas oficinas, intervenções e etc..

Fred Paulino: Na verdade não nos interessa tanto trabalhos remotos. Eu acho que essa resistência deve-se, em parte, ao fato de ser muito incomodo depender de um aparelho, ou sinal, para que o trabalho aconteça. Algumas vezes é tecnicamente complicado. Não estou dizendo que artistas não devam explorar isso, mas como falei antes, acho que ainda falta sensorialidade, emoção. Realmente acho que seguimos em uma direção diferente.

VIRUS: Mesmo que essa comunicação signifique aproximar realidades distantes, borrar limites entre diversidades, ou mesmo sugerir que contatos presenciais poderiam ser estimulados a partir dessa experiência mediada? A sensorialidade e a emoção estariam menos presentes em uma comunicação pelo fato de ela ser mediada?

Fred Paulino: Eu acho que esse é o discurso das operadoras e sua publicidade. Até entendo que contatos presenciais possam ser estimulados, e é possível certo grau de "emoção" ao se fazer uma vídeo conferência, caso contrário exemplos como os *chats roulettes*⁴ não causariam

⁴ Chat Roulettes: sites de conversa por texto ou vídeo, que une usuários randomicamente para se comunicarem.

tamanha repercussão. Mas como forma de expressão artística ainda considero acanhado nesse sentido.

Lucas Mafra: Acho que o público interage facilmente, por se identificarem com a nossa estética "gambiarrenta" brasileira, nossa informalidade torna mais fácil a interação.

V!RUS: Em uma ação do projeto Territórios Híbridos, usamos a internet para permitir que grafiteiros de São Carlos grafitassem à distância em paredes de belo horizonte e vice-versa, que grafiteiros daí grafitassem em paredes daqui, através de projeções. Além disso, a ideia era permitir que a população que não possui afinidade pelo *graffiti* pudesse grafitar nos *tablets* e perceber a força desse gesto em termos de expressão no espaço público.

O que vocês achariam desse tipo de uso, que não envolve videoconferência em seu sentido convencional, nem forçosamente a palavra falada ou a linguagem textual?

Fred Paulino: Eu acho que há sim esboços de ferramentas que possibilitam a transposição dessas barreiras, mas na prática as pessoas preferem uma experiência mais presencial. Quase sempre, inclusive, trabalhos bem sucedidos nessa direção estão intimamente ligados a uma experiência analógica, ou tentam reproduzi-la, simulá-la. O desafio que estou provocando seria como o digital, por si só, com as peculiaridades exclusivas do seu "alfabeto", poderia propor experiências inéditas, sem se mostrar muito frio ou viabilizador dessas mediações. Ou, talvez, como ser interessante e atingir o público para além dessa mediação.

O *LaserTag*⁵, por exemplo, foi um sucesso absoluto, indiscutível. Em minha opinião é um dos melhores trabalhos desse século, mas em grande parte seu mérito deve-se ao fato de humanizar o digital e ao mesmo tempo digitalizar o gestual. Sempre há uma experiência analógica simultânea.

V!RUS: Sim, sua riqueza é sem dúvida permitir que as pessoas "leigas" experimentem os gestos do *graffiti* e o entendam de outras maneiras.

Fred Paulino: E mais, grande parte do mérito do *LaserTag* é, também, não ter sido usado comercialmente pelo *Graffiti Research Lab*⁶, o próprio gesto político nesse caso já é muito relevante e de certa maneira completa o trabalho.

O *open source*⁷ é uma forma de atuação política. Mesmo que a política formal às vezes caminhe em direção contrária.

⁵ LaserTag: software desenvolvido pelo Graffiti Research Lab que permite que as pessoas façam graffiti digital utilizando canetas de laser. Fonte: <http://www.graffitiresearchlab.com/blog/projects/laser-tag/>

⁶ Graffiti Research Lab: Grupo no qual Lucas Mafra e Fred Paulino são colaboradores. Graffiti Research Lab é responsável pela criação de interfaces como o Eye Writer, dentre outras, realizando uma releitura do graffiti através do uso de meios digitais. Fonte: <http://graffitiresearchlab.com/>

⁷ Open Source: Iniciativa Open Source (ou código aberto, em português) se dedica à construção e reelaboração coletiva de softwares com o código de programação aberto, dentre outras premissas, em oposição ao software proprietário, com código fechado. Fonte: <http://www.opensource.org/docs/osd>

V!RUS: Você identifica outros trabalhos de vcs que também pensem o digital "por si", com seu próprio alfabeto, como você disse acima?

Fred Paulino: Acredito que não, talvez no máximo quando ironizamos as videoconferências com um trabalho recente, as Malas Chat⁸.

V!RUS: Gostaríamos de fazer uma ultima pergunta a vocês. Como vocês enxergam o trabalho de vocês daqui a alguns anos? Não necessariamente o do coletivo, mas a maneira ou os pressupostos ou mesmo o tipo de evento e de resultados que vocês constituem?

Lucas Mafra: Acho que teremos mais experiência com gambiarras cada vez mais mirabolantes. Gostaria de chegar à meta de 50 oficinas por enquanto, pra depois passar pra 100. Acredito que até agora foram 17. Já pegamos o jeito da coisa, a última no SESC Belenzinho⁹ teve ótimos resultados. Foram criadas luminárias com LED em latas variadas. Nenhuma a bateria, todas com carregadores de celular usados, que possuíamos aos montes.

Fred Paulino: Eu acho que a gente é parte de um momento em que as pessoas estão começando a se incomodar com o massacre que a indústria tecnológica praticamente nos obriga, com o excesso de consumo em todos os sentidos, com a falta de alternativas para lidar como os resíduos industriais, com os recursos sempre concentrados nas mãos dos mesmos atores globais. O artista quase sempre dialoga com questões do seu tempo, esse incômodo não é exclusivamente nosso. Acho que somos representativos desse momento, de certa forma catalisamos esse incômodo, de forma criativa, lúdica, prática, espontânea, procurando escapar de discursos fáceis e convenientes para o capitalismo, como o da sustentabilidade. A valorização da cultura brasileira como um deslocamento de eixo de influência nas artes, quem sabe... Há muitos criadores preocupados com isso, e a força do termo Gambiologia, que não há de ser exclusivamente nosso, talvez seja um aglutinador dessas experiências e tomara que no futuro as pessoas lembrem-se do nosso trabalho dessa forma.

Lucas Mafra: Concordo com o Paulino, as pessoas estão incomodadas, porém elas estão acordando.

V!RUS: Essa ideia de deslocamento do eixo de influencia nas artes é bem bonita e forte. Bom, gostaríamos de agradecer novamente pelo tempo de vocês foi uma conversa muito rica e prazerosa.

Fred Paulino: Valeu gente, obrigado pela oportunidade.

Lucas Mafra: Valeu, até mais!

⁸ Mala chat: Uma maleta que dispõe de recursos para comunicação livestream, como videoconferência.

⁹ O SESC Belenzinho uma das unidades do SESC (Serviço Social do Comércio) da cidade de São Paulo. Foi realizada uma oficina pelo Coletivo Gambiologia no dia 3 de junho, que tinha como objetivo a construção de luminárias de LED.