

Técnicas “gambiarrísticas” na performance sonora *Homem do espaço/homem da caverna, de Chelpa Ferro*¹

Bibiana da Silva de PAULA²

Tiago Ricciardi Correa LOPES³

Universidade do Vale dos Sinos, São Leopoldo, RS

RESUMO

Buscamos, neste artigo, promover uma reflexão acerca das estratégias de reabilitação de materialidades obsoletas de dispositivos tecnológicos empregadas por artistas de artemídia em suas obras. Situamos nossas discussões no âmbito dos estudos de arqueologia das mídias, como abordagem que incentiva a problematização de aspectos da história e do tempo inseridos no contexto de uma cultura tecnológica. Consideramos o campo de exploração das artemídias como *locus* promissor para reflexionarmos sobre as dimensões materiais e temporais dos objetos técnicos cotidianos. Ancorando nossas análises na instalação sonora *Homem do espaço/homem da caverna*, do coletivo artístico Chelpa Ferro, observamos o emprego de técnicas experimentais que evidenciam o uso de procedimentos de “gambiarra” com intencionalidade estética.

PALAVRAS-CHAVE: arqueologia das mídias; artemídia; gambiarra; hardware hacking; sonoro.

INTRODUÇÃO

O ritmo acelerado do desenvolvimento tecnológico, que ocasiona a multiplicação de toda a sorte de dispositivos eletrônicos, imputa o desejo e o anseio por novidade nas práticas de consumo midiáticos contemporâneas. Dispositivos eletrônicos vão sendo introduzidos no cotidiano, no ambiente doméstico, facilitando a vida dos indivíduos, participando de sua história... Por outro lado, cada dispositivo carrega consigo sua própria memória, bem como os discursos midiáticos que o constituem.

Considerando esta perspectiva, a abordagem da arqueologia das mídias (PARIKKA, 2015 e 2017) oportuniza que se olhe para a história dos dispositivos técnicos

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Cultura Digital, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Curso de Ciências da Comunicação da Unisinos e-mail: byaphotos1@gmail.com.

³ Orientador do trabalho. Professor do Curso de pós-graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, e-mail: tricciardi@unisinos.br

de forma retroativa, do presente para o passado. Com efeito, esta visada proporciona escavar os objetos técnicos em suas várias camadas, compreender seus reflexos na tecnocultura e encontrar outras possibilidades de reescrever suas histórias. Se trata de “dar voz” ao próprio dispositivo arqueológico, de modo que este possa trazer à tona questões sobre sua própria versão de progresso. Não se trata de uma oposição à história, e sim de uma oportunidade de se criar um espaço *dentro* da história, de forma que também sejam problematizados os determinismos tecnológicos que conhecemos. Deste modo, a arqueologia das mídias observa a história dos artefatos esquecidos, não canônicos.

Parikka (2015) sugere buscar entender a história de forma não determinista-tecnológica a partir de um tempo profundo, isto é, nas microtemporalidades através das quais se problematizam aspectos da história e do tempo inseridos no contexto de uma cultura tecnológica. Nas palavras de Parikka: “[a] arqueologia das mídias é a escavação das ideias perdidas, das histórias alternativas e das condições de existência das mídias” (PARIKKA, 2017, p. 203).

Ainda, a perspectiva arqueológica enseja pensar que as tecnologias circunscrevem temporalidades específicas e incentivam diferentes formas de percepção destas temporalidades. Paul Virilio (1996), em *El arte del motor, aceleración y realidad virtual*, afirma que se, por um lado, os motores propõem um ritmo acelerado para a sociedade, por outra via, a camada computacional também propõe outras noções de percepção do tempo. Seguindo neste mesmo curso, Wolfgang Ernst (2015) assinala: “[u]ma cultura computacional, ancorada em uma visão mídia arqueológica, trata não da memória narrativa, mas do cálculo da memória – contagem em vez de recontagem, o modo arqueológico versus o modo histórico” (ERNST, 2015, p.7). Considerando isto, cabe ao pesquisador imbuído de um olhar arqueológico observar a temporalidade de cada mídia e as temporalidades contidas e por ela compartilhadas, bem como suas imbricações na tecnocultura.

Por fim, a arqueologia das mídias apresenta-se com uma perspectiva metodológica que proporciona a escavação tanto conceitual quanto física dos/nos dispositivos, a fim de estudá-los em sua complexidade. A prática de coletar e escavar objetos tecnológicos pode ser considerada parte de uma proposta mídia-arqueológica de aproximação ao objeto, como modo de colocar em ação um agir metodológico (FISCHER, 2015, p. 185).

Neste artigo, consideramos o campo de exploração expressiva oferecido pelas artemídias como *locus* promissor para se pensar o tempo, o espaço, as materialidades e outros aspectos da cultura, além de provocar a reflexão sobre a tecnologia e os objetos técnicos. As artemídias inspiram direta e indiretamente a criação de outras mídias e de artefatos maquínicos, bem como incentivam a exploração de soluções tecnológicas alternativas e a revisitação de narrativas canônicas que contam a história das mídias.

Assim, propomos analisar trabalhos artísticos que utilizam *gambiarras*⁴ para arranjos de dispositivos sonoros em obras sonoras. Especificamente, observamos o trabalho de artistas que se inspiram em estruturas obsoletas para criação de obras sonoras. Tais trabalhos artísticos levam em conta como procedimentos técnicos o *hardware hacking*, que propõe abrir e adulterar funções de aparelhos tecnológicos, bem como o *circuit bending*, dentre outras artimanhas eletrônicas alternativas associadas a gambiarras.

Por meio do reaproveitamento das materialidades obsoletas reabilitadas através de obras de artemídia, é possível também associar a gambiarra ao que Parikka se refere como metodologias artísticas que são capazes de expandir a noção de arqueologia das mídias (PARIKKA, 2015). Neste sentido, a gambiarra também exerce sua potência de habilitação em materialidades obsoletas, fazendo com que objetos “gambiarrados” operem de outras formas na sociedade contemporânea.

Jogar com a máquina, subverter o aparelho

A esfera cultural se mostra em transformação constante, com agentes técnicos e humanos influenciando-se reciprocamente, uma constante troca de informações entre indivíduos, o meio ambiente e os dispositivos, como no caso dos aparelhos de rádio, que codificam a voz humana em informações eletromagnéticas, ou o computador, que transforma materialidades de nossa cultura em dados computacionais.

Diversos trabalhos de artemídia se valem de intervenções em dispositivos tecnológicos com o objetivo de proporem experiências estéticas e promoverem questionamentos sobre a relação com as máquinas e com o próprio meio-ambiente.

⁴ Segundo o *Dicionário Priberam da Língua Portuguesa* (2021), coloquialmente, o termo “gambiarra” refere-se à “solução improvisada para resolver um problema ou uma necessidade”. No contexto deste artigo, tomamos o termo também com este sentido, contudo, aprofundamos outras facetas de sua rede semântica, como, por exemplo, o uso deliberado de “gambiarras” como gesto dotado intenção estética empregado por artistas de artemídia em suas obras.

Artistas de mídias muitas vezes propõem a reflexão sobre a máquina ao retirá-la de contextos de uso cotidiano com vistas a fazê-las executarem outras tarefas.

Estratégias de subversão em dispositivos audiovisuais foram realizadas por artistas como Nam June Paik e o engenheiro Shuya Abe, por exemplo, que criaram em conjunto o sintetizador *Abe/Paik* (1969) para manipular imagens através do som, iniciando assim uma sequência de explorações acerca da relação entre o audível e o visível.

Paik foi um artista sul-coreano que, para muitos autores, foi a principal influência da arte eletrônica, sendo frequentemente creditado como criador da videoarte. Entre os anos 1960 e 1970 realizou obras exponenciais, como *Magnet TV* (1965), *Electronic Television* (1963), trabalhos em que se utilizava de interferências diversas em televisores, através de escavações arqueológicas nestes aparelhos.

O artista também utilizava objetos do cotidiano para trabalhar com o som, bem como materiais eletrônicos recicláveis para a criação de seus robôs televisivos e esculturas. Desta forma, o Paik também promovia performances com a participação do público, utilizando gravadores antigos, rádios e TVs como possibilidades de interação com o som e a imagem. O sintetizador Abe/Paik produziu grande impacto no campo da videoarte, influenciando artistas na construção de seus próprios instrumentos de manipulação de som e imagem, reavivando tecnologias obsoletas. Paik trabalhava acima de tudo com a plasticidade da imagem eletrônica, através de imãs e modificações diretamente nos circuitos, promovendo alterações nos impulsos sonoros e visuais dos equipamentos. Conforme José Cláudio Castanheira (2015, p. 31), “Paik foi um dos artistas da videoarte que viu a televisão como uma tela e o vídeo como um pincel”.

Possibilidades como estas instigam os artistas das mídias a experimentar e descobrir algo no jogo com as máquinas. Neste processo está contido o gesto da comunicação, o reconhecimento sobre as técnicas em convergência com as expressões artísticas. Desta forma, causam modificações na camada cultural e ao mesmo tempo provocam atritos temporais através das escavações nas caixas-pretas aparelhísticas empreendidas pela curiosidade artística.

Ao analisar a relação entre o fotógrafo e o aparelho fotográfico, Flusser (1985) delega ao primeiro a função de explorador da caixa-preta. Reflete ele, que o fotógrafo é o conhecedor das técnicas funcionais do aparelho e seus programas. O equipamento oferece uma imensidão de combinações e possibilidades, que podem gerar outras combinações

resultantes. Flusser (1985) sugere ainda a exploração de zonas opacas do aparelho, produzindo através disso o que o autor chama de novas informações, ou, ainda, o “branqueamento” de zonas da caixa-preta do aparelho. Estas informações produzidas, por sua vez, serão fatalmente integradas novamente ao programa do aparelho, após sua produção, e assim sucessivamente. Por esta razão, o jogo traz contradições: os esforços do artista podem ser novamente recuperados produtivamente pelos aparelhos, como revelação de possibilidades até então desconhecidas, mas imediatamente catalogáveis no repertório de suas categorias (MACHADO, 2005). Trata-se, portanto, de um jogo constante, e por isso o artista é quem nunca para de jogá-lo.

Obras de artemídia como as Nam June Paik apontam para descobertas de histórias alternativas dos dispositivos, bem como para possíveis indagações poéticas, tais como: quais seriam as outras formas de vida dos aparelhos técnicos obsoletos? Como seriam suas interações na tecnocultura, caso despertassem? Sobretudo, quais seriam as outras formas estéticas que eles poderiam gerar a partir da interferência artística, a partir da abertura de suas caixas-pretas aparelhísticas?

Técnicas “gambiarrísticas”

Em *Handmade Electronic Music: The Art of Hardware Hacking*, Nicolas Collins (2006) trata especificamente de métodos de abordagens experimentais de *hacking* e de eletrônica descomplicada para artistas. Nele, Collins aproxima questões sobre o *hardware hacking* e *circuit bending*, procedimento que possibilita uma maior liberdade no que diz respeito à manipulação dos materiais, permitindo desta forma alcançar resultados criativos por meio de livres experimentações no interior dos dispositivos.

No contexto de produção de artemídia, o ato crítico de abrir a caixa-preta e remexer nas suas estruturas para provocar novas ações, normalmente se torna possível através de estratégias como o *hacking*, comumente utilizado pelos artistas. O *hacking*, conforme descrito por Nicolas Collins (2006), é um procedimento orientado à abertura de um dispositivo e a alteração de suas peças e/ou funcionalidades, tendo por objetivo desfuncionalizar seu uso habitual para (re)configurá-lo de outras maneiras. O *hacking* é frequentemente utilizado em aparelhos considerados obsoletos ou que estão desatualizados no fluxo da aceleração tecnológica, mas que apresentam, porém, potencial de uso. Esse recurso de intervenção nos objetos – o *hacking* – viabiliza experimentos

diversos, tornando-os mais acessíveis economicamente, além de favorecer a reciclagem de materiais e componentes utilizados em aparelhos eletrônicos. Muitos artistas das mídias, atentos às questões políticas e ecológicas, veem neste método uma ferramenta de ativismo.

Collins descreve também o *circuit bending*, que se apresenta como um conjunto de técnicas para realizar interferências em aparelhos eletrônicos, como curtos-circuitos de baixa voltagem, com o intuito de provocar novas reações sonoras em um dispositivo. Essa estratégia tem como resultante uma sonoridade inesperada, que se faz conveniente na criação de novos instrumentos sonoros eletrônicos. Em obras que empregam o *circuit bending* como alternativa de intervenção, podem ser inseridos botões disparadores (geralmente reaproveitados de outros aparelhos hackeados), que permitirem controlar a intensidade dos sinais eletrônicos do sistema sonoro.

Ainda, entre os métodos, estratégias e procedimentos técnicos adotados por artistas mídias, encontram-se as *gambiarra*s. A gambiarra, além de representar um conjunto de técnicas alternativas, é um procedimento livre que permite descobrir novos caminhos.

Em suma, o *hacking* permite o acesso às escavações nos artefatos; as técnicas alternativas de eletrônica, incluindo o *circuit bending*, se referem à exploração e à capacidade de acordar as estruturas a partir dos curtos circuitos; já a *gambiarra*, é o elemento que, de maneira artesanal, vai preencher as necessidades não contempladas pelas outras estratégias, tudo isto conforme as afecções do artista. O que há de mais notável, atualmente, é uma disseminação do acesso a estas tecnologias, que promovem a utilização não profissional de suas linguagens e técnicas. Nisto se enquadram as gambiarras, em que se utilizam materiais acessíveis para a construção de novos dispositivos, como explica Giuliano Obici:

Mesmo na precariedade e na impossibilidade de usar um produto, é possível inverter os papéis de consumidor para produtor, de passivo para ativo, e se tornar um inventor. Invertem-se através da gambiarra as hierarquias que os objetos, mídias, tecnologias e serviços nos propõem. Dizendo de outra forma, a gambiarra institui, mesmo que temporariamente, a inversão dos desígnios embutidos na tecnologia, revelando o avesso da ordem que ela instaura (OBICI, 2014, p. 54).

A abordagem sobre tais procedimentos se faz necessária em associação a estratégias que remetam a procedimentos de escavação tanto conceitual quanto física

dos/nos dispositivos. Na medida em que nossa cultura vai empilhando objetos tecnológicos obsoletos, a artemídia se encarrega de recuperar estas estruturas com potencial latente para viabilizar expressões que somente através destas materialidades seriam possíveis.

Gambiarra e performance sonora em Chelpa Ferro

Chelpa Ferro é um coletivo artístico formado em 1995, no Rio de Janeiro. É composto pelos artistas Barrão, Luiz Zerbini e Sérgio Merkler, que trabalham criando instrumentos sonoros a partir de gambiarras, com construções eletrônicas de engenharia própria. Muitos destes dispositivos produzem conexões com objetos cotidianos, os quais são absorvidos às suas performances, esculturas e instalações. Por vezes também o coletivo utiliza instrumentos musicais tradicionais, porém, executados de forma não tradicional, em conjunto com *samplers*. Como aponta a artista Vivian Caccuri:

Chelpa ferro se aproveita da situação de contínua substituição de *hardware* que é imposta pelas mudanças de padrões industriais e formatos de áudio, e age sob o imaginário do acúmulo e do descarte, como procedimentos de *Merz* (CACCURI, 2011, p. 44).

Os procedimentos de *Merz*, mencionados por Caccuri, remetem à prática de coletar objetos encontrados nas ruas de Berlim, utilizada pelo artista alemão Kurt Schwitters, na década de 1920. Essa prática lida com um contexto de obsolescência das mídias mesmo antes da era digital.

A obra do coletivo, que olharemos a seguir é intitulada de *Homem do espaço/homem da caverna*. Se refere a uma instalação fixa onde também acontece uma performance sonora no espaço da obra. A instalação (Figura 1) é composta pelos seguintes materiais: dois postes de madeira, lâmpadas, leitor de CD, alto-falantes, poliestireno, garrafa plástica, pedras, cordas, cintas de catraca, redes. Também entre estes materiais estão: componentes de geladeira e peças de televisão, dentre outros fragmentos de eletrodomésticos.

Figura 1 – Instalação *Homem do espaço/homem da caverna*



Fonte: Galeria Sprovieri⁵

Nesta instalação, nenhum dos objetos toca o chão. Os postes, feitos artesanalmente, estão amarrados e interligados por cabos e cintas que ajudam a manter os objetos flutuando. Neles, estão instalados alto-falantes, megafones, antenas e lâmpadas coloridas; já no poliestireno, foram adaptados amplificadores de som.

O ambiente se situa em algum tempo não definido, no qual estão flutuando algumas máquinas resultantes de experiências, ou que se tornaram possíveis a partir de resíduos tecnológicos e naturais como única forma de sê-lo. Esta mistura de materialidades reaproveitadas pode estar situada em uma temporalidade pós-apocalíptica, dialogando assim com a temática da exposição.

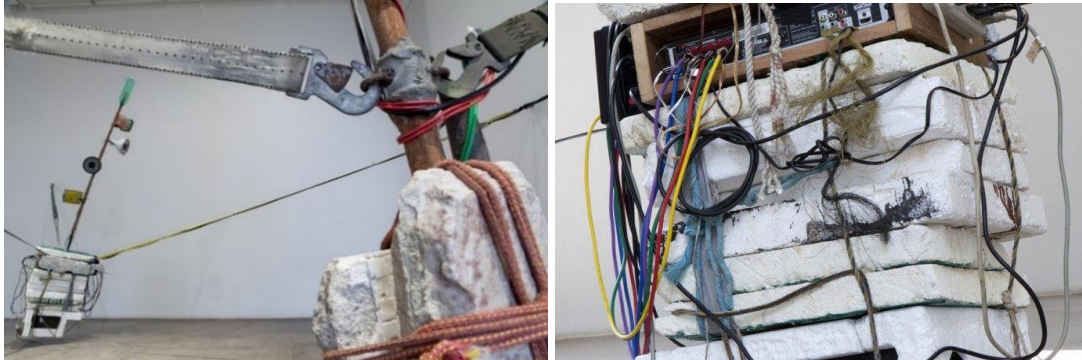
Em meio a este espaço, está situada uma rede, que pode ser acessada pelo espectador. Caso ele aceite sentar-se na rede, acaba por se tornar parte da obra, assim, se desligando por alguns instantes do solo. Da mesma forma, uma vez que o espectador opte por não usar a rede, ele se torna o único elemento no ambiente que possui aterramento, num outro plano que não o mesmo da obra, apenas como observador. Sendo assim, de qualquer forma, o espectador compartilha sentidos com a obra.

Através das materialidades obsoletas dispostas nos arranjos maquínicos soltos no espaço, a instalação aduz à efemeridade dos objetos de desejo que movem nossa sociedade de consumo tecnológico. Ao mesmo tempo, o caráter visual das mídias reaproveitadas também remete a arranjos técnicos remontados num espaço-tempo

⁵ Disponível em: <https://www.sprovieri.com/artists/chelipa-ferro>. Acesso: 30 jun. 2021.

desordenado. Ambiente no qual um processo de comunicação se faz possível a partir de detritos midiáticos, unidos com sobras de materiais naturais, como pedra emadeira. Tais materialidades unem-se para compor tais artefatos técnicos, a partir de procedimentos improvisados de gambiarras, como é mostrado nas imagens de detalhes abaixo (Figura 2):

Figura 2: Imagem detalhe



Fonte: Galeria Sprovieri⁶

Por definição no senso comum, a gambiarra é usualmente associada a uma espécie de solução temporária, como um modo de solucionar ou viabilizar o uso de algum dispositivo (ou mesmo de criação de um novo dispositivo). No trabalho artístico, muitas vezes o artista opta por deixar exposta essa amostra “gambiarrística” como forma de evidenciar o processo artístico. Como aponta Bouffleur (2013), tal visualidade remonta a uma estética própria da gambiarra: “são imagens irregulares que as fiações e sistemas elétricos terminam por desenhar. Essa estética ligada à extensão de eletricidade levaria a conceber, por vezes, uma ‘estética da gambiarra’” (BOUFLEUR, 2013, p. 129). Obici (2007) relaciona esta escolha visual à estética da fome do cinema dos anos 1960, no Brasil, em que a carência de recursos técnicos deixa de ser uma limitação para se fazer cinema e passa a ser elemento constituinte da obra. O autor relembra Ismail Xavier: “A estética da fome faz da fraqueza sua força, transforma em lance de linguagem o que até então é dado técnico. Coloca em suspensão a escala de valores dada, interroga, questiona a realidade do subdesenvolvimento a partir da sua própria prática” (XAVIER apud OBICI, 2007, p. 13). Desta forma, o aspecto “gambiarrístico” da obra se justifica tanto pela escolha visual, quanto pela escolha de método.

⁶ Disponível em: <https://www.sprovieri.com/artists/chelipa-ferro>. Acesso: 30 jun. 2021.

O artista projeta, através das materialidades, os mundos de seu imaginário, os quais muitas vezes não são percebidos sem um exercício mental do espectador, sem que este precise recorrer a diversas associações ou interpretações além do que podemos encontrar no senso comum. Didi-Huberman (2003) infere sobre ultrapassar a imagem (*picture*) através de um entremeio imagético, que é referente a um espaço onde o sensível se encontra. E esta percepção é que irá reivindicar sentidos, que irá vagar por nossas memórias e afecções.

A ambiência da instalação sonora fixa também se dá através da camada sonora, em conjunto com diferentes formas de sincronia com as luzes, que acendem e apagam em sequências incertas, aludindo a formas de transmissões de dados, como código Morse e outras formas de comunicação por sinais intermitentes. Entretanto, os sons têm características diferentes entre si, alguns são breves *staccato*⁷, outros são sons mais longos, outros ruídos ainda se sobrepõem em diferentes formas e volumes. Cada poste tem um ou mais dispositivos sonoros que parecem comunicar-se entre si em alguma língua maquínica que não conhecemos. Esta paisagem sonora mutante remete à ideia de uma comunicação além do espaço e além do tempo, entre as máquinas e o homem, entre homem do espaço e homem da caverna.

A performance sonora dos artistas se dá por alguns momentos durante a abertura da exposição, também, como forma de intervenção na obra.⁸ Os três artistas ocupam as redes dispostas no espaço, portando aparelhos eletrônicos provenientes de arranjos técnicos feitos por eles. Próximo a um deles, está disposta uma mesa com controladores de frequência e *samples*⁹, que um dos artistas consegue manipular sem sair da rede. O som mais pontual que ouvimos primeiro é resultante de riscos amplificados, feitos por um lápis. Este lápis é conectado a um circuito eletrônico chamado Drawdio¹⁰.

⁷ Nomenclatura musical indicada por um ponto logo acima da nota musical. Este ponto orienta que a nota deverá ser executada com suspensão.

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E94TpgtfWhM>. Acesso: 30 jun. 2021.

⁹ São dispositivos que armazenam e executam amostras sonoras, a fim de compor novas sonoridades a partir disto.

¹⁰ Esquema eletrônico criado pelo Massachusetts Institute of Technology (MIT) para fins de estudos. É disponibilizado em livros e na internet, podendo ser modificado, desde que com referência aos seus inventores. Na obra em questão, o Drawdio é conectado por um fio à prancheta que o lápis toca, visto que o grafite opera como um condutor de energia, de modo que o fluxo de elétrons seja convertido em som. Neste caso, este circuito foi conectado a mais um sistema de amplificação que compõe toda a obra, desta forma, é possível enviar sinais sonoros para um amplificador mais potente e do mesmo modo alterar sua frequência sonora junto aos *samples*, como fez Chelipa Ferro.

Figura 3: Prancheta sonoraFonte: Artribune TV¹¹.

Estes sons pontuais remetem a uma tentativa de comunicação de código escrito que pretende se fazer compreendida por meio de sinais sonoros. Tais sinais dão a impressão de estarem sendo vetorizados por ondas de rádio, visto que outro artista porta um aparelho radiotransmissor. É possível perceber que o referido aparelho, além da habitual antena, contém botões, os quais funcionam tanto como um navegador de frequências de rádio quanto como alternador de frequências eletrônicas, tal como um sintetizador.

Figura 4: RadiotransmissorFonte: Artribune TV¹².

¹¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E94TpgtfWhM>. Acesso: 30 jun. 2021.

¹² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E94TpgtfWhM>. Acesso: 30 jun. 2021.

O radiotransmissor está conectado aos outros dispositivos arranjados na estrutura do poliestireno, composta por amplificadores e outros sintetizadores. Estes sons estão todos misturados, interagindo entre si e sendo transmitidos através dos alto-falantes dispostos nos postes. As frequências de rádio podem ser aleatórias, ou sofrer alterações conforme as materialidades próximas ao radiotransmissor.

O artista que está portando o radiotransmissor está coberto por uma manta metálica (Figura 5), de forma que quando se aproxima do aparelho interfere na frequência. E, da mesma forma, o artista consegue interferir quando toca com a mão na antena do aparelho, ou mesmo quando toca no alto-falante que a ele está incorporado, alterando, assim, as sonoridades a partir do campo magnético do ímã do alto-falante (Figura 6).

Figura 5: Radiotransmissor e manta metálica



Fonte: Artribune TV¹³.

Figura 6: Radiotransmissor e antena



Fonte: Artribune TV¹⁴.

¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=E94TpgtfWhM>. Acesso: 30 jun. 2021.

¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=E94TpgtfWhM>. Acesso: 30 jun. 2021.

O som, então, exerce o papel de gerar inúmeros questionamentos que provavelmente não poderiam ser literais. Ao traçarmos um paralelo entre som e imagem, essa comunicação maquínica, não-representativa, remete ao pensamento de Didi-Huberman: “[c]ostumamos pensar que as imagens devem mostrar algo reconhecível, mas elas são mais do que isso. São gestos, atos de fala” (DIDI-HUBERMAN, 2003)¹⁵.

Tanto imagem quanto som são usados para expressar elementos do mundo concreto e do mundo abstrato. Ambos, muitas vezes, recorrem a outros campos do sensível, os quais atuam conjuntamente como elementos de intensidade emocional. Assim como no expressionismo abstrato, a exemplo dos quadros de Jackson Pollock, as imagens recorrem aos gestos como meio de intensificar-se. No campo sonoro, para expressar uma estética não-representacional, por vezes é necessário recorrer ao contrário do que entendemos por harmonioso, melodioso e proveniente de meios léxicos, como a voz humana e seus códigos de linguagem ou instrumentos musicais prefigurados culturalmente.

Visto que não conseguimos traduzir de forma literal os sons produzidos pelos dispositivos da obra de Chelpe Ferro, recorreremos ao imaginário, à memória e às sensações provocadas também como forma de tentar interpretá-los. O diálogo entre diferentes temporalidades – sugeridas pelos artistas e expressadas através das materialidades – sugerem, como nos ensina Bergson (2006), uma acumulação do passado no presente. O passado expande e perdura de modo que acaba por acumular-se no presente. Com isto, o espectador de *Homem do espaço/homem da caverna* experiência, ao ter seu corpo envolvido pela materialidade da obra, formas sugeridas de temporalidades. Assim, ele é convidado a criar narrativas, descobrir elos perdidos, captar no espaço possíveis teias comunicacionais e, desta forma, engajar-se na obra, em conjunto com os artistas.

Para Bergson (2006) o tempo é criação ou é nada, o tempo é criação e invenção. A única resultante do diálogo destas dicotomias é a novidade, criação autêntica do tempo da obra, que se dá também não somente pela performance sonora dos artistas, mas através de processos e procedimentos gambiarrísticos, que proporcionaram o encontro entre as materialidades dos antigos dispositivos e as materialidades contemporâneas.

¹⁵ Entrevista concedida ao site *O Globo*. Disponível em: <https://blogs.oglobo.globo.com/prosa/post/georges-didi-huberman-fala-sobre-imagens-memorias-do-holocausto-489909.html>. Acesso: 30 jun. 2021.

Considerações finais

Através do escopo teórico trabalhado, foi possível analisarmos de que formas alguns artistas de artemídias, como Chelpe Ferro, vem resgatando materialidades obsoletas e as reabilitando. Do mesmo modo, constatamos que tais proposições problematizam questões relativas ao aceleracionismo tecnológico dos dispositivos técnicos. Procedimentos experimentais associadas a gambiarras se apresentam como táticas para reabilitar estruturas obsoletas, projetando-as a novos usos e funções na cultura. Da mesma forma, o emprego de técnicas não prefiguradas se mostra capaz de articular invenções artísticas sonoras, propondo novas formas de expressões a partir de sonoridades disruptivas. Em relação à proposta conceitual da obra analisada, a gambiarra acaba por proporcionar formas de produção de elos entre temporalidades de materialidades, técnicas e estéticas de diferentes épocas, formando um amálgama expressivo que alça o uso da gambiarra à condição de gestão dotado de intencionalidade artística.

REFERÊNCIAS

BOUFLEUR, Rodrigo. **Fundamentos da gambiarra: a improvisação utilitária contemporânea e seu contexto socioeconômico**. São Paulo: USP, 2013.

CACCURI, Vivian. **Ouvindo as artes visuais: sonoridades de Waltercio Caldas, Cildo Meireles, Chelpe Ferro e Helio Oiticica**, Rio de Janeiro: UFRJ, 2011.

CASTANHEIRA, José Cláudio. O som implicado: ruídos como experiência material do filme. In: **Contracampo**, v.33, n.2, Niterói: UFF, 2015. p. 21-43.

CHELPE FERRO. **Homem do espaço/homem da caverna**. Marsèlleria, Milão, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E94TpgtfWhM>. Acesso em: 25/jul/2021.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998

DIDI-HUBERMAN, Georges. Georges Didi-Huberman fala sobre imagens memoriais do holocausto. **O Globo**. 16/03/2013. Disponível em: <http://blogs.oglobo.globo.com/prosa/post/georges-didi-huberman-fala-sobre-imagens-memorias-do-holocausto-489909.html>. Acesso em: 25/jul/2021.

FISCHER, G. D. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. In: Kilpp, Suzana; Fischer, Gustavo Daudt. (Org.). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?**. 1ed. Porto Alegre: Entremeios, 2013, v. 1, p. 41-54.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo, 1985.

GAMBIARRA. **Dicionário Priberam da Língua Portuguesa**, 2008-2021. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/gambiarra>. Acesso em: 01/ago/2021

HUHTAMO, Erkki. **Elementos de Screenologia: em direção a uma arqueologia da tela**. **Revista de Audiovisual Sala 206**, n. 03, 2013.

MACHADO, Irene. **Tudo o que você queria saber sobre as novas mídias mas não teria coragem de perguntar a Dziga Vertov**. **Galáxia**, n. 3, 2005, p.219-225.

OBICI, Giuliano. **Gambiarra e experimentalismo sonoro**. Tese (Doutorado em Música) – Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes, São Paulo, 2014.

PARIKKA, Jussi. **Arqueologia da Mídia: interrogando o novo na artemídia**. Trad. TELLES, Marcio; MÜLLER, Luiza. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 39, p. 201-214, maio/ago. 2017.

PARIKKA, Jussi. **A geology of media**. Minneapolis:University of Minnesota Press, 2015.

VIRILIO, Paul. **El arte del motor. Aceleracion y realidad virtual**. Buenos Aires, editorial. Manantial, 1996.

XAVIER, Ismail. **Sertão mar: Glauber Rocha e a estética da fome**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.