

Ciclo de Oficinas e Debates - Heterodesign: da Técnica à Gambiarra

Apresentação: Algo nos constitui. Somos o que projetamos. Pensamento e desejos estão refletidos nos objetos tecnológicos que construímos. Inacabados e muito longe ainda do que queremos, estes objetos tecnológicos estão sempre se alterando com a cultura de cada época.

Ao adaptar objetos tecnológicos criamos gambiarras. Um processo de metamorfose e/ou disfunção e' subjacente a este movimento. Se analisarmos a pré-definição dos objetos tecnológicos que a indústria, a cultura e a indústria da cultura nos impõem podemos chamar a isto de Ortodesign. Um design 'certinho', por consequência.

Como contraproposta produtiva a gambiarra se manifesta como um processo de subversão política e cultural. Assim poderia ser pensada como Heterodesign ou, outro design por uma outra lógica de invenção e inovação, que não seja a manifestação do que se impôs como produção industrial de consumo.

As diversas perspectivas sobre este tema, por pessoas que vêem e têm a gambiarra como prática, irá gerar a partir de Agosto, em SP um ciclo inaugural de debates e oficinas livres.

Temas comuns : Design, Sociologia da Técnica, Fronteiras da Arte e da Gambiarra, Educomunicação, Arquitetura, Propostas Libertárias

Local : USP - Incubadora de Cooperativas Populares - <http://www.itcp.usp.br/>

Período: aos sábados, agosto e setembro no período da manhã.

Participantes: pessoas envolvidas ou críticas aos temas, integrantes de ONGs, escolas ou institutos, estudantes, interessados de modo geral.

Custos: serão remunerados osicineiros por hora num total de duas horas cada um. Os valores cobrados aos participantes serão definidos pelo número de inscritos das instituições participantes

Objetivo inicial proposto aos oficineiros e participantes: que os indivíduos organizados em pequenos grupos de afinidades possam propor projetos sociais alternativos. Para isso será reservado um período de uma a duas horas após as

oficinas e debates. Também haverá ao final uma mesa-redonda com todos os participantes que oferecerem oficinas.

Objetivos específicos:

- Oferecer diversas visões sobre a Gambiarra como ação política e como conceito em evolução através de debates e oficinas
- A partir das oficinas construir objetos e projetos na forma de pequenos mutirões, onde estes grupos organizados podem encaminhar novas propostas
- Relacionar estas práticas com os projetos onde os participantes estejam ou estiveram envolvidos
- Promover o encontro lúdico e festivo entre participantes e proponentes
- Estimular o pós-uso e a improvisação de artefatos, através da inovação pela sustentabilidade ambiental e formas alternativas de design
- Introduzir o pensamento do filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser
- Discutir consumismo e dejetos tecnológicos, imagens técnicas e fotografia
- Estimular a reflexão crítica, a ação tática da desconstrução e apropriação tecnológica tendo a gambiarra como possibilidade real de superação aos movimentos sociais
- Pensar o "desvio de função" como tática instauradora de novas relações com as máquinas técnicas e sociais

Realização: Gens - Serviços Educacionais . <http://www.portalgens.com.br/>

Apoio: Rede Metareciclagem --> <http://metareciclagem.org>

Convidados (expositores/palestrantes/oficineiros):

Rodrigo Boufleur, pesquisador da FAU-USP cuja dissertação de mestrado intitulou-se 'A Questão da Gambiarra'. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Gambiarra>

Rodrigo Naumann Boufleur, 31, é mestre em arquitetura e urbanismo pela FAU-USP (Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, 2006), graduado em desenho industrial (design de produto) pela Fundação A. A. Penteado – SP (2000), e técnico em eletrônica pela Fundação Paula Souza (ETE Getúlio Vargas – SP, 1996). Tem caracterizado seu perfil por envolvimento ou experiências em áreas projetivas e humanísticas, que de alguma forma se relacionem a desenho, planejamento, tecnologia, comunicação, expressão ou arte. Registrou passagens ou envolvimento com segmentos como design gráfico e editorial, projeto de arquitetura, interiores e produto, desenvolvimento tecnológico, softwares, eletrônica, fotografia, políticas públicas urbanas, cultura e meio ambiente, produção e eventos, gestão empresarial, e marketing. Atua hoje em

consultoria autônoma de desenho digital, desenvolve pesquisa, e desempenha a função de professor universitário. Filho de professores, iniciou a atividade docente em 2001, ministrando aulas de marketing e administração da produção no curso de gestão empresarial da rede Senac-SP. Participou de programas de aperfeiçoamento de ensino, e desde então, vem exercendo atividades didáticas, ministrando cursos, disciplinas e proferindo palestras. Atualmente, é professor no Departamento de Artes Visuais da UEL (Universidade Estadual de Londrina). Desenvolve pesquisa acadêmica, e possui artigos publicados na área de design, cultura material e sustentabilidade. É autor do estudo "A Questão da Gambiarra", sobre formas alternativas de desenho: design e pós-uso, improvisação de artefatos, criatividade e solução, cultura e identidade, sustentabilidade e inovação. Há mais de sete anos, atua em São Paulo com consultoria e treinamento de softwares para desenho digital e projeto 3D, com ênfase nas áreas de arquitetura e design. Em 2003, montou um pequeno escritório, e criou seu próprio curso para os aplicativos Vectorworks e Artlantis, incluído materiais didáticos e produtos de personalização e uso. Além de concluir diversas turmas, até 2007 já havia trabalhado com consultoria e ensino direcionado de mais de 200 clientes individuais.

Texto: Gambiarra é um termo que vem sendo usado de maneira informal para definir qualquer procedimento necessário para a constituição ou a configuração de um artefato improvisado. Por se tratar de um fenômeno da cultura material, a gambiarra pode ser compreendida como uma forma alternativa de design – isso, se considerarmos que o conceito de design não se define pela simples questão estética, nem pelo dito "estilismo", mas pelo ato de idealizar ou constituir objetos; conceber forma, função e significado. Ao aproximar os termos design e gambiarra é curioso o aparente contraste e a forma diametralmente oposta como ambos são alvos de freqüentes interpretações negativas e, que algumas vezes envolvem preconceitos. Enquanto para muitos gambiarra é algo precário, feio, desleixado, ordinário; design é sinônimo de frescura, futilidade, algo supérfluo e dispensável. Em outras palavras, a velha dualidade "luxo e lixo". A questão da gambiarra propõe diversos questionamentos e reflexões sobre design e pós-uso; o valor de alguns recursos materiais disponíveis; necessidade, criatividade e solução; identidade e cultura; sustentabilidade, inovação e desenvolvimento de artefatos. Algo distante do lugar-comum que se costuma classificar como "glamourização da pobreza".

João Borba, filósofo e professor especialista em Proudhon e Flusser

Texto: Estou pensando em falar sobre a idéia do Flusser de que há antropomorfismo na tecnologia: explicar quem é Vilém Flusser, o que é "antropomorfismo", e como ele vê a tecnologia sendo transformada ao longo dos séculos, sempre assumindo indiretamente alguma parte das formas humanas, até os computadores, que tomam a forma do nosso cérebro.

Oficina, : seria um trabalho com a imaginação, dividir o pessoal em grupos para tentarem fazer o projeto de uma máquina ou aparelho usando (desenhando) essa máquina ou aparelho só com partes humanas.

Texto Complementar: eu havia pensado a oficina já dividida em grupos, de repente isso pode ser mantido na discussão da terceira parte. Queria grupos já na oficina porque precisaria haver nela também uma dinâmica de "troca de partes dos corpos" entre os membros de um grupo e os de outro, para poderem "montar" uma máquina imaginária de partes de corpos, que seria a ação de cada um desses grupos. Isso levaria a imaginarem a situação bizarra de estarem com menos partes do corpo, porque algumas teriam sido trocadas, outras estariam na máquina criada... o que é um pouco a sensação que o Flusser nos leva a ter com a idéia de que as máquinas vão tomando o nosso lugar a cada nova revolução técnica. Em uma situação de trabalho na qual se produz a cultura, onde se trocam as informações como que num mercado... a sensação é a de estarmos nos "descascando" aos poucos. Ele conecta isso a uma espécie de finalidade inconscientemente buscada por nós em nossos desenvolvimentos tecnológicos, ligada à nossa formação civilizacional, que é judaico-cristã e busca algo como uma "alma" no fundo de tudo o que somos. Para ele, essa alma não existe, somos cebolas (sucessões de cascas sem nenhum núcleo duro) e esse movimento histórico inconsciente, judaico-cristão, de auto-descascamento projetando-nos para fora de nós na tecnologia via antropomorfismo, na verdade está nos conduzindo, segundo Flusser, para a eliminação de todas as nossas camadas de humanidade, ou seja, para a autodestruição.

Guilherme Maranhão - fotógrafo e pesquisador sobre arte e gambiarra.

Guilherme Maranhão nasceu em 1975, no Rio de Janeiro. Reside e atua em São Paulo. É bacharel em Fotografia pela Faculdade do Senac. O artista investiga um caminho entre a fotografia e o lixo. Aproveita o que os outros fotógrafos, pessoas e lojas consideram inútil, ou as sucatas que os amigos guardam para ele. Seu trabalho está centrado na busca de alterações do processo de formação de imagens técnicas e na subversão das ferramentas produzidas pela indústria.

Exposições individuais

"Osasco", USP - Ribeirão Preto, 1999.
"Plural", Gallery 44, Toronto, 2003.
"Meu Corpo", Itaú Cultural, 2005.
"Pluracidades", Ateliê da Imagem, 2008.

Exposições coletivas

"A Casa da Vó", Centro Cultural São Paulo, São Paulo, 1996.
"Osasco", Centro Cultural São Paulo, São Paulo, 1998.
"Always and Forever", KOR Gallery, Kitchener, 2002.
Studio Alert, Kitchener Waterloo Art Gallery, 2002.
"Lunar Exploration", Kitchener Waterloo Art Gallery, 2003.
"Plurais", Espaço Viga, São Paulo, 2003.
"Plural", Espaço Porto Seguro Seguros, 2005.
"Plural", FotoArte Brasília, 2005 (intinerou por Goiânia ainda em 2005).

"Visite decorado", Tendal da Lapa, 2005.
"Desidentidad", IVAM, Valencia, Espanha, 2006/7.
"Paisagens Transitórias", Prêmio Porto Seguro 2007.

Imagens em Coleções

"Plural III" e "Plural VII" adquiridas pelo MAM-SP.
"Pluracidades" Coleção Porto Seguro

Prêmio

Vencedor do Prêmio Porto Seguro de Fotografia 2007, na categoria Pesquisas Contemporâneas, com a série "Pluracidades".

Publicações

"Baile na Roça" – Catálogo Fundação Portinari, 2003. Fotos de cena para catálogo do ballet "O baile na roça", inspirado na obra do pintor.
"Árvores das Cidades" - Ed. Mercuryo Jovem, 2004. Fotos para livro infantil sobre árvores produzido com Rubens Matuck, artista plástico.
"Veredas – Fiação, Tingimento e Tecelagem" – Artesanato Solidário, 2004. Fotos das atividades de fiandeiras para catálogo de artesanato.
"Academia Brasileira de Letras - 110 Anos" - ABL, 2007. Um ensaio sobre o cotidiano da Academia.

Oficina: - "Construção de uma Câmara Digital Artesanal"

Nesta oficina, o aluno aprende a desmontar um scanner de mesa e remontá-lo na forma de uma câmera digital. Antes de desmontar o scanner, o professor orienta os alunos quanto a formação de imagens de qualquer scanner e seu funcionamento básico. Questões como qual o melhor modelo para ser desmontado e como conseguir drivers e softwares de funcionamento também são abordadas, pois os aparelhos podem ser conseguidos em lojas de sucata e em geral não vêm com esses acessórios.

O aluno aprende a identificar as peças do scanner que serão utilizadas e a adaptá-las para a construção da câmera. Orienta-se quanto ao uso da própria lente do scanner ou de outras objetivas fotográficas e sobre como construir um corpo para a nova câmera ou usar a sucata de um corpo de câmera fotográfica comum.

Marcelo Braz, tecnólogo e educador comunitário

Oficina:

- Usarei uma inter atividade lúdica para impactar os sentidos correntes de tecnologia, técnica e objetos tecnológicos

- Ação e nomeação nos objetos tecnológicos: uso, reuso e gambiarra
- O tempo dos objetos

Debate:

- Exercício de conceitos (koan)
- Objecto x Introjecto x Gambiarra
- Objeto tecnológico como fenômeno: consumo de objetos, detritos tecnológicos e o lixo
- Objetos conexos: ação política e subversão orgânica

CV:

Tecnólogo e Analista em Redes de Telecomunicações e de Informática. Especialista em Educação Escolar pela Unifieo e Educação Comunitária pela Univ. Anhembi-Morumbi. Participou do projeto Enlaces/Worldlinks - <http://www.world-links.org/> como Coordenador do Grudi - <http://www.patiopaulista.futuro.usp.br/vernoticia.do?noticia=241>. Atua como voluntário em diversos projetos sociais e faz parte da Rede Metareciclagem - <http://metareciclagem.org>.

Chico Caminati - Grupo Cteme da Unicamp

Rádio Livre : o que pode uma rádio?

Debate:

A prática de rádio livre tal como definida pelo filósofo, psicanalista e praticante de rádio livre Félix Guattari nos anos 1980, remete a uma utilização menor da mídia rádio, uma utilização-desvio que escapa à relação de uso considerada 'normal' e apreendida como natural, intrínseca à técnica do rádio.

Oficina:

O objetivo desta oficina será o de estimular experimentos de outras relações de uso do rádio, explorando seus cruzamentos com a internet, comunicação móvel e outros meios. Através da experiência da montagem de uma rádio e da exploração das múltiplas relações de associação entre pessoas, máquinas e pessoas e máquinas que este dispositivo comporta, problematizaremos o uso social do rádio a partir de uma perspectiva ecológica, tomando o espectro eletromagnético, as máquinas e a informação como dimensões da natureza para repensar o papel da linguagem, do conhecimento e da comunicação em nossos tempos.

Possibilidade:

fabricação de micro-transmissores

CV:

Sou cientista social e pesquisador do Grupo Cteme (<http://cteme.sarava.org>), atualmente faço doutorado no Programa de Pós-Graduação em Sociologia do IFCH-UNICAMP. Pratico rádio livre há 10 anos e realizo o programa 'subrádio', (quase) todas as terças, às 16h, na Rádio Muda (campinas-sp). Outras infos: <http://cteme.sarava.org/Main/FAC> e <http://subradio.radiolivre.org>.

Djair Guilherme - tecnólogo, ator e ativista do Movimento Humanista

Gambiarra, Resistência e Movimentos Sociais

Oficina:

Na oficina, Djair Guilherme, comenta a sua experiência em utilizar a Gambiarra como forma de superar os empecilhos econômicos no dia a dia dos Movimentos Sociais

CV:

Djair Guilherme é Orientador do Movimento Humanista e responsável pelas frentes de ação Recicla Digital (reciclagem de computadores) e Cinecélula (formação de cineclubes populares e oficinas de realização audiovisual).

Marcelo Berg - artista plástico e membro da equipe do GENS

Arte e Gambiarra - *Duchamp*: outra lógica de invenção

Felipe Fonseca - pesquisador de redes colaborativas

Debate:

Em 2007, o projeto MetaReciclagem completou cinco anos como rede aberta de inovação em tecnologia social. Desde sua criação, dezenas de projetos foram elaborados e desenvolvidos com a perspectiva da desconstrução tecnológica como metodologia de aprendizado, criação de espaços simbólicos e apropriação de estruturas. A rede MetaReciclagem proporcionou a emergência de grupos de ação, influenciou projetos de governo e terceiro setor, possibilitou intercâmbios internacionais e consolidou-se como espaço autônomo de reflexão crítica e ação tática de apropriação tecnológica. Mais do que isso, estabeleceu as bases de um grupo aberto e auto-organizado que propõe uma maneira tipicamente brasileira de entender e usar a tecnologia, uma atualização da antropofagia com o movimento hacker, do tropicalismo com o software

livre, um mutirão da gambiarra que só é possível por conta de sua natureza de rizoma autônomo, que se infiltra em diferentes estruturas de poder e promove agenciamentos coletivos. Uma formação inovadora, original e tipicamente brasileira, que propõe um modelo de organização coletiva adequada ao século XXI, ao cenário de crescente disseminação de tecnologias e à problemática de inclusão e engajamento social que acompanha esses processos.

Oficina:

Demonstrar metareciclagem, como rede, e sobre alguns planos futuros pra rede.metareciclagem, o site, como espaço de articulação de gambiarra com TICs. Como inserir propostas e projetos sociais dentro da infra-estrutura oferecida.

CV:

<http://efeefe.no-ip.org/livro/curriculumvitae>

Christian Pierre Kasper - artista e pesquisador das gambiarras dos moradores de rua. http://www.unicamp.br/unicamp/unicamp_hoje/ju/julho2006/ju330pag12.html.

Uso, invenção e subjetivação

Debate:

Desdobramento de uma pesquisa sobre a cultura material dos moradores de rua de São Paulo, nosso trabalho atual visa situar a investigação de práticas técnicas transversais numa perspectiva micropolítica, ou seja, enquanto parte de processos de subjetivação. Dado que os artefatos são peças do que em nós pensa e deseja, o que se pretende explorar são as possibilidades de um 'pensar diferente' a partir da noção de 'desvio de função' como tática instauradora de novas relações com as máquinas técnicas e sociais.

Oficina:

Oficina low-tech, a partir de caixotes de madeira desmembrados e recombinaados para fazer pequenos móveis.

CV:

Nascido em Genebra em 1959. Doutor em ciências sociais pela UNICAMP. Graduado em artes visuais pela École Supérieure d'Arts Visuels de Genebra (Suíça). Seu campo atual de pesquisa envolve questões relativas ao uso dos artefatos, em seus aspectos antropológicos,

micropolíticos e filosóficos. É membro do grupo de pesquisa Conhecimento, Tecnologia, Mercado (CteMe) – Unicamp. Foi professor, em 2006-2007, do departamento de design da Universidade Federal do Paraná.

Observações: