

Esquivas em tempos de crise:

o que a gambiarra pode nos ensinar sobre a produção de vídeos?

Maria Fernanda de M. Lopes¹, Paulo Marcelo Fehlauer² e Amálio Pinheiro³

Resumo

O presente artigo propõe uma reflexão, de caráter didático, sobre produções audiovisuais que poderiam ter sido realizadas em uma situação de isolamento social como a provocada pela pandemia de Covid-19. O ponto de partida é uma videoaula ministrada pelos autores Maria Fernanda Lopes e Paulo Fehlauer no segundo semestre de 2020, quando a necessidade de distanciamento se mostrou mais duradoura. Tanto a videoaula quanto este artigo têm como conceito norteador a ideia de gambiarra, entendida a partir de sua noção corrente, como recurso popular criativo e levada a uma compreensão mais ampla, conforme o pensamento do artista plástico e cineasta mineiro Cao Guimarães. A gambiarra como ideia serve aqui como ferramenta de uma proposta didática para o entendimento de procedimentos presentes em alguns processos de criação, e para tanto são levantadas para o conceito algumas características e possíveis categorias. Esta prática é compreendida a partir de exemplos de trabalhos artísticos e processos criativos, e seus elementos são enumerados com o intuito de auxiliar na leitura de produções audiovisuais históricas e contemporâneas. Em diálogo com esta perspectiva, e considerando o contexto didático de uma videoaula aberta, o artigo apresenta um conjunto de trabalhos em audiovisual, bem como seus processos criativos. As estratégias narrativas das obras compreendidas neste recorte poderiam ser utilizadas por um público interessado durante um período de restrições à circulação, mantendo relações com a ideia de gambiarra desenvolvida no texto. Ao final, são demonstrados os caminhos e as escolhas adotadas para a produção da própria videoaula, também produzida em casa, durante o isolamento social.

Palavras-chave

Gambiarra; Audiovisual; Isolamento Social; Pandemia da Covid-19; *DIY*.

¹Doutoranda e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. E-mail: demellolopes@gmail.com.

²Mestre em Estudos Literários pela Unifesp e doutorando em Teoria e História Literária pela Unicamp. E-mail: paulofeh@gmail.com.

³Doutor em Comunicação e Semiótica e professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica na PUC-SP. E-mail: pinheiro@pucsp.br.

Dodges in times of crisis:

what can *gambiarra* (kludge) teach us about video making?

Maria Fernanda de M. Lopes¹, Paulo Marcelo Fehlauer² e Amálio Pinheiro³

Abstract

This article proposes a reflection, with didactic purposes, on audiovisual productions that could have been created under a situation of social isolation such as that caused by Covid-19. Its starting point is a video class taught by authors Maria Fernanda Lopes and Paulo Fehlauer in the end of 2020, when the need for social distancing proved to be long-lasting. Both the class and this article share, as their guiding concept, the idea of *gambiarra* (kludge), understood here in its current sense, as a popular creative resource, and taken to a broader understanding following the reflections of artist and filmmaker Cao Guimarães. As an idea, *gambiarra* serves as a tool for a didactic proposal that aims to understand certain procedures present in selected creative processes; for this purpose, possible characteristics and categories of *gambiarra*s are raised. This understanding is built with the assistance of selected artworks and their creative processes, of which some elements are listed in order to support the reading of historical and contemporary cinema. In dialogue with this perspective, and considering the didactic context of an open video class, the article presents a set of film works, as well as the creative processes that generated them, whose narrative strategies might as well be utilized by an interested public within a period of restrictions in circulation, thus keeping relations with the idea of *gambiarra* developed in the text. At the end, the authors present the paths and choices adopted on the production of the video class itself, also created at home, in isolation.

Keywords

Gambiarra (Kludge); Audiovisual; Social Isolation; Covid-19 Pandemic; DIY.

¹Doutoranda e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. E-mail: demellolopes@gmail.com.

²Mestre em Estudos Literários pela Unifesp e doutorando em Teoria e História Literária pela Unicamp. E-mail: paulofeh@gmail.com.

³Doutor em Comunicação e Semiótica e professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica na PUC-SP. E-mail: pinheiro@pucsp.br.

Introdução

O presente artigo é fruto de uma videoaula, intitulada também *Esquivas em tempos de crise: o que a gambiarra pode nos ensinar sobre a produção de vídeos?*^[1] (LOPES; FEHLAUER, 2020), ministrada pelos pesquisadores Maria Fernanda de Mello Lopes e Paulo Marcelo Fehlauer no segundo semestre de 2020. Naquele momento, a pandemia da Covid-19 havia deixado de ser uma novidade, dando sinais claros de que as medidas de isolamento social precisariam ser duradouras. Este texto é uma proposta de sistematização da temática e da metodologia abordadas naquela videoaula, quando se vislumbrava a emergência de uma produção audiovisual que, nascida no isolamento, traria à tona técnicas e recursos consagrados na história do cinema, como o documentário de arquivo e o *home movie*.

O artigo busca, portanto, estabelecer pontes entre certa leitura do conceito de gambiarra e exemplos de produções audiovisuais que foram ou poderiam ter sido produzidas no isolamento. O texto se compõe de quatro partes: esta introdução, com a apresentação geral do problema; um desenvolvimento conceitual da ideia de gambiarra, apoiado principalmente em artistas e pesquisadores que a discutem em seus trabalhos; uma exploração de exemplos no campo do audiovisual contemporâneo e da história do cinema, relacionando-os às características levantadas sobre o conceito trabalhado em questão; e, por fim, as considerações finais, onde será discutida, sob a ótica da gambiarra, a experiência que gerou a videoaula em questão.

A experiência de viver cotidianamente o distanciamento social imposto pela pandemia da Covid-19, e as conseqüentes restrições de mobilidade e convivência, como o acesso a determinados bens materiais, lugares e pessoas, levou os autores aos seguintes questionamentos: quais seriam os possíveis impactos desse isolamento sobre a linguagem audiovisual, considerando que a maioria das produções resulta de processos coletivos e presenciais? Quais estratégias e recursos narrativos poderiam ser adotados pelos artistas e cineastas a fim de se esquivar das restrições impostas pela pandemia? Dentro desse contexto, exemplos reconhecidos da história do cinema poderiam oferecer que tipo de procedimentos? De que modo certas técnicas audiovisuais contemporâneas e da história do cinema, reincorporadas pelos métodos e procedimentos da gambiarra, poderiam favorecer uma esQUIVA criativa às restrições afetivas e ambientais, de tempo e espaço, impostas pelo novo coronavírus?

O conceito norteador do artigo é o de gambiarra, entendido aqui como “recurso popular, criativo, para resolver algum problema” (HOUAISS; VILLAR, 2015, p. 480). Esta noção é compreendida de maneira ampla, indo além da materialidade propriamente dita para abarcar diferentes manobras criativas empregadas nas produções elencadas, a maioria delas levada a cabo longe das condições habituais de produção ou de um possível mundo ideal dos equipamentos e estúdios.

A argumentação em torno do conceito de gambiarra a ser trabalhada nos

parágrafos seguintes parte da pesquisa desenvolvida, desde 2017, pela pesquisadora Maria Fernanda de Mello Lopes, tanto na dissertação de mestrado *Gambiarra como processo: uma antropofagia latino-americana* (LOPES, 2019), quanto no doutorado em andamento. Os diálogos com os exemplos e ferramentas do audiovisual provêm das contribuições de Paulo Marcelo Fehlauer, que atua como artista multimídia e realizador audiovisual desde 2007.

Gambiarra

A pandemia da Covid-19 e o consequente isolamento social são os disparadores para a reflexão em curso. Como é possível pensar a *partir* das privações que este momento impõe – não pensar *apesar* delas, mas buscar enxergar caminhos para que seja possível pensar *com* e a *partir* delas. O que se pode aprender sobre o audiovisual nesta situação? No presente item, a ideia de gambiarra será construída por meio de uma reflexão acompanhada de exemplos de artistas que trabalham com temáticas afins, estratégia que reverbera o caráter aberto e estendido atribuído a essa noção. Também será apresentado um levantamento de certas características das gambiarras, além da proposta de algumas classificações para esta prática.

Afinal, o que pode ser uma gambiarra? Defini-la é uma tarefa paradoxal e, de saída, inconclusa. Trata-se de um termo polissêmico, um ampliamto empregado nos mais variados contextos e, por isso, de difícil definição. Ao mesmo tempo, a gambiarra é um elemento muito presente no dia a dia, especialmente em se tratando de uma sociedade como a brasileira, de onde escrevem estes autores. Nesse contexto, o termo “crise” tampouco é novidade, mas sua presença tem estado ainda mais intensificada dada a emergência sanitária na qual estamos todos imersos. Por conta da amplitude de sentidos que o termo “gambiarra” pode carregar, e levando-se em conta que a proposta deste artigo é discutir possibilidades de criação a *partir* do isolamento, o caminho adotado para o seu entendimento, entre tantos possíveis, é o de trabalhar o conceito de gambiarra por meio de exemplos contidos também em trabalhos artísticos.

Um primeiro exemplo que ajuda a compor esse entendimento é a série fotográfica intitulada *Gambiarras* (GUIMARÃES, 2000-2014), de autoria do cineasta e artista plástico mineiro Cao Guimarães[2], resultado de um processo que se inicia quando o artista retorna de uma temporada vivendo em Londres. Ao viajar pelo interior do Brasil, os improvisos cotidianos começam a saltar aos seus olhos, e Guimarães passa a registrá-los sistematicamente em fotografias, muitas vezes sem grandes produções ou preparos, neste *work in process* que segue em curso até hoje. A série contém mais de uma centena de registros, que mostram cenas como um homem que dorme com a cabeça apoiada em um coco, utilizando-o como se fosse um travesseiro; ou um dorso de mão com uma anotação à caneta, servindo como um bloco de notas; ou também a utilização de fitas adesivas, nas cores vermelha e azul, coladas próximas a torneiras a

fim de indicar a temperatura da água (quente ou fria).

Ao pararmos para refletir sobre o que pode ser uma gambiarra, algumas palavras podem vir à mente, tais como: mal acabado, jeitinho, tosco, ajeitado, improvisado, dentre tantas outras. Muitas delas, assim como estas, certamente terão um caráter pejorativo. Ressalta-se aqui que este artigo não pretende atribuir juízo de valor à ideia de gambiarra — não se trata, de maneira alguma, de classificá-la como necessariamente boa ou ruim. Tampouco se pretende oferecer uma visão romantizada: trata-se de uma prática cujas causas e consequências são necessariamente múltiplas, podendo ser, inclusive, danosas, como nos acidentes gerados pelos “gatos” de energia elétrica. Dessa ressalva pode-se, entretanto, depreender uma de suas características: ser *contraditória*.

Assim, para além do recorrente entendimento da prática da gambiarra como um tipo de improviso material, a proposta desenvolvida aqui busca expandir a sua noção, acompanhando o pensamento do artista Cao Guimarães:

O meu conceito de gambiarra é algo em constante ampliação e mutação. Ele deixa de ser apenas um objeto ou engenhoca perceptível na realidade e se amplia em outras formas e manifestações como gestos, ações, costumes, pensamentos, culminando na própria ideia de existência. A existência enquanto uma grande gambiarra, onde não cabe a bula, o manual de instrução, o mapa ou guia (GUIMARÃES, 2009 *apud* SEDLMAYER, 2017, p. 35-37).

Guimarães traz um prato cheio para se refletir sobre a ideia de gambiarra, seja nos trabalhos e nas declarações mais evidentemente conectadas a ela, quando inclusive menciona o termo, seja também quando se olha para o seu processo criativo de uma maneira ampla, compreendendo algumas das soluções, métodos e caminhos adotados. Neste sentido, é bastante interessante a sua ideia de “cinema de cozinha”, que já foi título de uma mostra dos seus trabalhos[3] e, também, de um texto em que o artista reflete acerca da importância que este cômodo da casa pode ter, para além de sua função mais óbvia. A cozinha é, entre outras coisas, o lugar onde Guimarães diz ter mostrado os seus primeiros filmes em Super-8 a amigos (GUIMARÃES, 2008).

Características e categorias

A fim de aprimorar o entendimento, serão pontuadas a seguir algumas características e categorias das gambiarras que acompanham o pensamento de artistas e pesquisadores dedicados ao tema. A enumeração tem o intuito de auxiliar na reflexão sobre processos criativos, partindo do entendimento de que a gambiarra traz em algum plano o desvio de um padrão preordenado. Vale frisar que estas categorias são apresentadas aqui com intuito didático, para auxiliar a compreensão do processo criativo, e que não se trata de nenhuma categoria rígida ou estanque, podendo inclusive uma criação transitar entre divisões e especificidades e habitar

mais de uma ao mesmo tempo, uma vez que é necessário entender a gambiarra como uma prática processual, como um processo na vida, aproximando-se, conforme Cao Guimarães, da própria existência (GUIMARÃES, 2009 *apud* SEDLMAYER, 2017, p. 35-37).

Em primeiro lugar, destaca-se a gambiarra como uma prática *transgressora* e *contraditória*:

Transgressora: a gambiarra é frequentemente associada às ideias de subversão e rebeldia, sendo inúmeras as ocasiões em que se sabotam padrões preordenados, como os do *design* de fábrica e a lógica do consumo. Muitas vezes, ela é tratada como uma tática, uma escolha para reparos e modos de viver, além de ser vista como uma prática política, na medida em que padrões sociais e de consumo são desviados e desrespeitados assim como as técnicas vigentes deslocadas de seu uso meramente instrumental. Esta visão é trabalhada por pesquisadores e ativistas como Ricardo Rosas (2006). Ao mesmo tempo, a prática da gambiarra permanece disseminada na vida, estejam seus agentes conscientes ou não desta perspectiva.

Contraditória: gambiarras, em geral, nascem como algo temporário que, não raro, acaba ficando. Instaura-se, muitas vezes, um ciclo retroativo de soluções de curta duração: o reparo que gera um segundo reparo que gera um terceiro reparo, e assim sucessivamente: a gambiarra da gambiarra da gambiarra... São, ainda, várias as possibilidades de contradição que podem ser levantadas a partir de uma prática dessa ordem, para o que é bastante pertinente o pensamento do crítico de arte Moacir dos Anjos:

Há, portanto, uma ambiguidade valorativa na ideia de gambiarra. Por um lado, ela é índice de exuberante capacidade criadora; por outro revela carências por vezes de coisas as mais básicas. Gambiarras são, por isso, ao mesmo tempo divertidas e tristes. Irresolutamente contraditórias (ANJOS, 2015, p. 254).

Categorias possíveis

O primeiro conjunto de categorias para aquilo que chamamos de gambiarra foi desenvolvido pelo designer cubano Ernesto Oroza[4] no projeto *Desobediência tecnológica* (2015)[5]. Neste trabalho, Oroza parte da produção material da população cubana para soluções cotidianas, especialmente na década de 1990, tendo como pano de fundo o problema geopolítico do bloqueio estadunidense, assunto que não poderá ser aprofundado neste artigo. Oroza (2015, p. 15-17) propõe as seguintes categorias: *reparo*, *refuncionalização* e *reinvenção*. O designer realiza também um inventário, com registros fotográficos dos objetos improvisados, como um ventilador feito a partir de uma base de telefone, hélices de um disco de vinil e uma antena feita a partir de bandejas metálicas. Outro traço que influi nesse tipo de produção deriva da tendência à acumulação por parte dos moradores da ilha, que, diante da escassez de bens, guardavam tudo aquilo que lhes poderia ser útil futuramente. Como circulava uma

variedade escassa de produtos, são recorrentes as soluções similares para problemas parecidos. Embora o termo gambiarra não seja utilizado pelo autor, e não se tenha notícia do seu emprego pela sociedade cubana, a aproximação aqui parece pertinente devido à possível vizinhança entre os processos construtivos dessas práticas, apesar dos contextos distintos.

O segundo conjunto de categorias é trazido pelo também designer Rodrigo Bouffleur (2006), que trabalha a temática da gambiarra tanto no doutorado quanto no mestrado[6], que deu origem à dissertação intitulada *A questão da gambiarra: formas alternativas de desenvolver artefatos e suas relações com o design de produtos* (2006, p. 40-47). Na pesquisa, Bouffleur (2006) desenvolve as seguintes categorias:

1. Uso incomum sem mudança de função ou forma;
2. Simples mudança de função sem alterar forma;
3. Inclusão/exclusão de peças ou componentes, mantendo a mesma função;
4. Mudança da forma para mudar a função;
5. Inclusão/exclusão de partes, peças ou componentes para mudar a função;
6. Composição de um novo artefato a partir do aproveitamento de outros.

Atualmente, a expansão das tecnologias de comunicação, como os *smartphones* munidos de acesso à internet, e a conseqüente popularização das redes sociais virtuais têm contribuído para a disseminação de soluções e reparos improvisados, provocados por fatores como a falta de mão de obra adequada e acessível ou a falta de peças de reposição. Em redes sociais e plataformas de compartilhamento de vídeos, como YouTube, Instagram, Facebook e Tiktok, são incontáveis os tutoriais com receitas e soluções para os mais variados problemas do dia a dia. Além disso, com a popularização das ferramentas tecnológicas, percebe-se também uma intensificação de movimentos como os do “faça você mesmo” (*DIY*, na sigla em inglês, bastante difundida) e a atividade *maker*, sendo que muitos desses movimentos chamam a atenção para uma questão subjacente: a chamada “obsolescência programada”, ou o encurtamento proposital da vida útil dos bens de consumo. Tal fenômeno pode também ser percebido no meio audiovisual, com a profusão de vídeos tutoriais que ensinam as mais diferentes técnicas, porém, principalmente, com a ajuda de uma ampla e crescente variedade de ferramentas de captação, edição e pós-produção (filtros, animações, efeitos) disponíveis nos próprios *smartphones* e aplicativos.

O percurso acima, sobre o que pode ser uma gambiarra, e a enumeração de algumas de suas características e procedimentos recorrentes vêm para auxiliar na construção do entendimento desta prática como um *processo de criação*, entendimento que pode assim ser expandido e identificado nas mais variadas situações. Dessa maneira, a gambiarra pode então ser compreendida como um gesto, acontecimento, jeito de fazer, pensamento, produção de saberes. Em se tratando de soluções imateriais, não faltam exemplos no universo dos computadores, *softwares* e *hackings*. Compreender uma prática como esta vai, portanto, depender do contexto no qual ela

está inserida, e passa por entender até que ponto, naquele dado momento, ela funciona como um desvio ou não. Não interessa aqui taxar — é ou não é gambiarra — e sim abrir para reflexões. Mais do que facilitar a vida (ou não), a solução é interessante por proporcionar a reinvenção e a recombinação constante das possibilidades. Entretanto, é importante destacar que, embora este texto aproxime a gambiarra de uma certa aplicabilidade das novas tecnologias, é um conceito que não se restringe a técnicas entendidas necessariamente como avançadas ou novas — o sentido trabalhado neste artigo parte justamente do seu caráter cotidiano.

A reflexão em curso busca posicionar a gambiarra para além do tratamento estético e mesmo das questões materiais (estas últimas não deixam de também estar inclusas na ponderação, dado o contexto atual de emergência sanitária). Busca-se entender que ela pode ser também um modo de pensar e operar, como poderá ser visto nos exemplos audiovisuais descritos no bloco seguinte. A gambiarra é frequentemente associada à frase “é o que tem para hoje”. Mas pode ser ainda mais: é o que fazemos com o hoje, um caminho que pode abrir os olhos para novas relações combinadas a partir daquilo que está no entorno.

Os parágrafos a seguir enumeram e descrevem um conjunto de produções audiovisuais, tanto contemporâneas quanto consagradas na história do cinema, que têm em comum o fato de que foram feitas, ou poderiam ter sido feitas, em um contexto de isolamento social como o vivido atualmente por força da pandemia da Covid-19. Os exemplos são apresentados em grupos temáticos cuja organização parte de alguns tópicos levantados até aqui.

O que a gambiarra pode nos ensinar sobre a produção de vídeos?

Uma das características transversais à ideia de gambiarra desenvolvida acima é a de se tratar de uma prática que pode aparentar ser um simples reparo, frequente no cotidiano e que, ao mesmo tempo, pode carregar consigo uma operação conceitual bastante profunda e elaborada. A ideia de usar um coco vazio como traveseiro, por exemplo, implica estabelecer uma aproximação imaginária entre um objeto, em geral, retangular e macio e outro esférico e duro.

Para trazer a discussão para o campo do audiovisual, parte-se aqui do filme *Je vous salue, Sarajevo* (*Eu vos saúdo, Sarajevo, 1993*), do diretor francês Jean-Luc Godard. O filme-ensaio tem apenas 2 minutos e todos os seus planos são, na verdade, recortes de uma fotografia feita durante a guerra nos Balcãs, em 1992, pelo fotógrafo Ron Haviv. A foto mostra três soldados armados e de pé na frente de duas mulheres e de um homem deitados sobre uma calçada. Um dos soldados parece estar prestes a chutar a cabeça de uma das mulheres. A foto em si é bastante forte, mas Godard a transforma em outra coisa ao alternar o olhar sobre a imagem, por vezes se aproximando dela, noutras se distanciando. A estratégia faz com que a foto pareça ter se transformado em outra a cada vez que é olhada. Além disso, ao longo dos dois minutos, o cineasta

vai narrando um discurso denso, que propõe um manifesto sobre a tensa relação entre estética e ética. Uma ideia muito simples — mostrar diversos fragmentos de uma mesma fotografia — com um pensamento relevante — discutir o papel da arte e da cultura diante das atrocidades da guerra.

Como foi apontado anteriormente, é bastante comum a atribuição de características pejorativas à gambiarra, como sendo algo mal acabado ou tosco, uma associação devidamente questionada por este artigo. Entretanto, como se verá, o próprio dicionário atribui sentidos distintos — e nem sempre negativos — à palavra “tosco”, permitindo que o mesmo termo seja usado em sentido mais propositivo. Houaiss e Villar (2015, p. 924) definem “tosco”, entre outras possibilidades, como algo “tal como veio da natureza”, ou seja, algo do nível do ordinário, não lapidado, cru. Transposta para o campo do audiovisual, essa definição poderia ser aplicada, por exemplo, a filmes de estilo caseiro (*home movies*), produzidos sem grandes aparatos técnicos ou recursos de pós-produção. Um exemplo, cujo título faz uma apropriação irônica do estilo, é *No home movie (Não é um filme caseiro, 2015)*, da diretora belga Chantal Akerman. No filme, Akerman registra a própria mãe, já bem idosa, na sua casa. Ela interage com a cuidadora, com as filhas e também com uma tia, pelo telefone. Enquanto isso, a diretora conversa com a mãe — principalmente sobre o passado da família, de origem judaica e marcada pelo holocausto. Em alguns momentos, quando Chantal está fora de casa, conversa com a mãe pelo Skype, filmando a tela. Aparentemente, é um filme simples, sem grandes elaborações visuais e narrativas, mas, no fundo, trata-se de uma obra bastante densa e tocante, por tratar não só de traumas históricos, como o holocausto, como também das distâncias entre gerações, propondo formas para aproximá-las.

Os exemplos de Godard e Akerman, citados acima, ilustram estratégias desenvolvidas e utilizadas por cineastas consagrados da história do cinema, e foram incluídos na videoaula como possíveis inspirações para o desenvolvimento de novas produções no contexto da pandemia. Tanto a estratégia utilizada por Godard quanto a proposta de Akerman seriam facilmente replicáveis dentro de um contexto de restrições de circulação, visto que, além dos recursos imateriais (ideia, argumento, roteiro), uma produção como estas demandaria apenas e unicamente computador ou celular com *software* de edição de vídeo, gravador de áudio e *software* para videochamadas. Haveria desse modo uma readequação das técnicas, provenientes de novas tecnologias, em novas condições, situações e ambientes.

Portanto, não surpreende que as possibilidades acima tenham sido apropriadas pelo mercado logo no início da pandemia, como ilustra o exemplo da plataforma de *streaming* Netflix, que convidou diversos nomes do audiovisual (alguns mais, outros menos famosos) para produzirem filmes curtos a partir da condição de isolamento. A série chama-se *Homemade (Feito em casa)* e é composta por 17 curtas-metragens que se utilizam de estratégias variadas, resultando em filmes bastante diversos — de

cinema com estética hollywoodiana realizado nas montanhas do Canadá a produções literalmente feitas em casa. Em que pese a capacidade de investimento e divulgação da Netflix, inacessíveis à maioria das pessoas, a série acaba por oferecer uma boa amostra das possibilidades de criação em contexto de isolamento, contendo, entre outros, um filme composto totalmente por imagens aéreas, feitas por meio de um drone, ou outro que explora as videochamadas dentro de uma narrativa ficcional. Um exemplo digno de nota é o curta-metragem feito para a série pelo diretor italiano Paolo Sorrentino, que imagina um encontro, na pandemia, entre o Papa Francisco e a Rainha Elizabeth, personagens que são representados por pequenas estatuetas de lojas de *souvenir*. Segundo conta o próprio Sorrentino nos créditos finais, o filme foi feito apenas com um celular e com o apoio da família.

A proposta de um cinema “feito em casa” remete também a outras duas ideias: a cultura do “faça você mesmo” ou *do it yourself (DIY)*, já apontada neste artigo, e o velho bordão do Cinema Novo: “uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”. Da combinação entre esses dois elementos, pode-se propor um desvio em direção a um terceiro, um cinema feito em casa e atualizado pela chamada cultura do *remix*. As associações apresentadas por este artigo não deixam de ser, enfim, um *remix* de ideias e criações que já estão pairando no ar.

O debate sobre o *remix*, no campo da tecnologia e da comunicação, teve bastante projeção no começo dos anos 2000, com a popularização das tecnologias digitais e da internet. É a época da elaboração e difusão do *Creative Commons*, uma proposta de flexibilização das licenças de distribuição de produtos culturais (como músicas, fotos e vídeos). Também é neste período que despontam alguns filmes que questionam conceitos como as de gênio artístico, autoria e propriedade intelectual. Um desses filmes é *Everything is a remix (Tudo é um remix, 2010)*, de Kirby Ferguson. A tese central da obra, ilustrada com uma série exemplos retirados em grande parte da cultura de massas, é a de que tudo aquilo que hoje faz parte da cultura é na verdade a cópia modificada de coisas que vieram antes. Em resumo: segundo o filme, ideias sempre nascem de outras ideias[7].

Everything is a remix também é exemplo de um subgênero do cinema documentário que se encaixa bem nas atuais condições de isolamento: o filme de arquivo ou de montagem. A ideia de *montagem*, própria do cinema, vem intimamente ligada à de *combinação*, operação também bastante recorrente nas gambiarras: a junção de elementos provenientes de diversos contextos e combinados em nova proposição. E repercute aqui também um paralelo proposto por Cao Guimarães ao comentar a ideia de “cinema de cozinha”, comparando o trabalho do cozinheiro, que combina ingredientes, ao do cineasta que, por sua vez, combina (monta) diversos fragmentos para criar um filme (GUIMARÃES, 2008). O subgênero “filme de montagem”, que se popularizou com o advento das tecnologias digitais, possui uma ampla gama de precursores, como Harun Farocki e Péter Forgács, além do próprio Godard, autor de

uma das obras mais complexas do gênero, o filme *Histoire(s) du cinema (História(s) do cinema)*, de 1998. Nestas obras, a matéria visual é composta por vídeos familiares, jornalísticos ou mesmo outros filmes e o trabalho do cineasta é montar uma narrativa a partir da colagem de fragmentos, muitas vezes acompanhada por uma narração. Um exemplo recente, que também poderia compor o rol de filmes que poderiam ter sido feitos em isolamento, é *Histórias que nosso cinema (não) contava* (2018), em que a cineasta e artista visual brasileira Fernanda Pessoa propõe uma releitura histórica sobre o período da ditadura militar por meio da colagem de fragmentos de pornochanchadas dos anos 1970. Enfim, se retoma, noutras circunstâncias históricas, em outras linguagens, uma tendência já muito praticada pela literatura, por exemplo, no Brasil, com Oswald de Andrade, nos quase-romances *Memórias Sentimentais de João Miramar* e *Serafim Ponte Grande*, feitos da montagem de múltiplos textos de vários gêneros. Ou na Argentina, com *Rayuela* e *Último Round*, de Julio Cortázar.

Por fim, uma última característica a ser recuperada, neste diálogo entre a ideia de gambiarra e a produção audiovisual histórica e contemporânea, é o seu aspecto transgressor e contraditório. Uma das estratégias de criação audiovisual “nascida” no atual contexto de múltiplas telas (*smartphone*, computador, *tablet*, videochamadas) é aquela em que a própria tela se torna cenário, como no caso de alguns filmes realizados sem a utilização de câmeras, a partir da gravação da tela do computador, estratégia que vem alcançando o status de subgênero do audiovisual contemporâneo.

Um primeiro exemplo nessa linha é o curta-metragem canadense *Noah* (2013), escrito e dirigido por Walter Woodman e Patrick Cederberg. Realizado todo a partir da captura de tela de interações em redes sociais, o filme fala de um relacionamento que termina quando um garoto, tomado pelo ciúme, resolve invadir a conta da namorada em uma rede social. Outro exemplo é o longa-metragem de ficção brasileiro *Proxy reverso* (2015), de Guilherme Peters e Roberto Winter, que conta uma história envolvendo *hackers* e conspirações e que tem como característica peculiar o fato de que, apesar de narrar uma história fictícia, os personagens interagem com fatos e eventos da internet “real” sincrônica ao momento das gravações. Por fim, um terceiro exemplo, também produzido no Brasil, é *Nunca é noite no mapa* (2016), de Ernesto de Carvalho. O curta-metragem tem 6 minutos e é uma espécie de ensaio “documental” feito a partir da ferramenta Google Street View. Um pouco como em *Je vous salue, Sarajevo*, de Godard, no filme de Carvalho, a “câmera” vai percorrendo e recortando a imagem georreferenciada na tela do Google, ao mesmo tempo em que a voz do diretor delineia uma reflexão sobre aquelas imagens e sobre o estado atual da nossa sociedade.

À exceção da série *Homemade* (2020), da Netflix, todos os exemplos trazidos acima referem-se a filmes produzidos antes da pandemia, mas que, pelo modo da sua execução, *poderiam* ter sido feitos em contexto de isolamento social. Trata-se de um conjunto de filmes cuja produção demanda poucas ferramentas e, portanto,

mais inventividade do que aparato técnico, deslocamentos geográficos e/ou equipes numerosas. São escolhas que, de certa maneira, refletem o momento, ainda nos primeiros meses da pandemia do novo coronavírus, quando foi produzida a videoaula que deu origem a este artigo. Refletem também a intenção didática daquela experiência, que teve como propósito apresentar ao público algumas possibilidades e ferramentas para a criação de produtos audiovisuais em um contexto de restrições.

A gambiarra, entretanto, como aqui se propõe, é também o que fazemos com o hoje. Assim, antes de avançar às considerações finais, apresenta-se a seguir uma breve lista de algumas produções nascidas já durante a pandemia. É evidente que, passados quase dois anos da disseminação global do novo coronavírus, tanto artistas independentes quanto o mercado vêm reagindo e produzindo obras que refletem e se apropriam das temáticas e linguagens apontadas acima, como podemos ver na lista a seguir, compilada com caráter apenas ilustrativo e informativo, sem qualquer pretensão de esgotar o tema:

- *Diário de um confinado* (2020): série de humor produzida pela TV Globo e exibida desde 26 de junho de 2020. Conta a história de um solteirão que tenta não enlouquecer durante o isolamento;

- *Me cuidem-se* (2020)[8], de Bebeto Abrantes e Cavi Borges: acompanha, de forma remota, a vida de 8 pessoas em quarentena por conta da Covid-19. Realizado por meio da montagem de depoimentos e cenas gravadas pelos próprios personagens, o filme se propõe como um filme-processo, cuja edição é alterada de tempos em tempos e só deverá ser concluída ao final da pandemia;

- *Host* (2020), de Rob Savage: filme de terror realizado totalmente por meio da plataforma de videochamadas Zoom.

- *A voz humana* (2020), de Pedro Almodóvar: adaptação da peça homônima de Jean Cocteau, no qual uma mulher fica presa em casa tendo apenas um cachorro como interlocutor.

Considerações Finais

Ao longo deste artigo, os autores buscaram estabelecer diálogos entre certas características presentes nas gambiarras e algumas possibilidades e estratégias de criação audiovisual, tendo em mente um contexto marcado por restrições de circulação e de convivência entre pessoas. A escolha se justifica pelo entendimento da gambiarra como um processo criativo que também é da ordem da comunicação, e que, neste sentido, fornece elementos bastante pertinentes à leitura do contexto atual em suas diversas expressões.

O desenvolvimento da videoaula que está na origem do texto, entretanto, mostrou que, assim como no caso das gambiarras, este caminho do pensamento não pode estar descolado da prática. A própria gravação da videoaula, afinal, realizada já em contexto de isolamento social e de maneira remota, demandou a utilização de

ferramentas e estratégias que emergiram da pesquisa que lhe deu embasamento. A elaboração do roteiro, por exemplo, se deu a quatro mãos, com a utilização de ferramentas de edição em nuvem como o Google Docs e o Google Slides; a gravação de vídeo se deu por meio da utilização de uma câmera de celular e de uma ferramenta de transmissão de vídeos por *streaming*, o Streamyard, além da ferramenta de captura de telas OBS Studio; a trilha sonora é original e foi composta pelos autores em um *software* de música generativa, o Nodebeat, que cria padrões musicais evolutivos a partir da disposição de elementos gráficos em uma tela. Por fim, a videoaula finalizada foi distribuída pelo YouTube e divulgada nas principais redes sociais da internet, como Facebook, Twitter e Instagram.

No final daquela aula, os autores propõem ao público uma espécie de tarefa, também inspirada por um exemplo vindo da história do cinema. A tarefa parte de uma provocação feita pelo cineasta dinamarquês Lars von Trier, que, no começo dos anos 2000, desafiou o seu mentor — o também cineasta e dinamarquês Jørgen Leth — a recriar cinco vezes um filme de autoria do próprio Leth, *The perfect human (O ser humano perfeito)*, de 1967. Cada um desses *remakes* deveria, segundo o desafio de von Trier, seguir regras específicas, estabelecidas pelo pupilo. Um deles, por exemplo, exigia que o filme fosse rodado em Cuba, sem cenário e com planos de, no máximo, 12 quadros. Outra regra pedia que ele fosse todo refeito em desenho animado. O experimento resultou no filme *De fem benspænd (As cinco obstruções)*, de 2003, assinado pelos dois cineastas.

As cinco obstruções é um filme que, desde o seu título, opera por meio de desvios em relação a algum padrão preestabelecido, promovendo esquivas. É este o seu mote, o desvio como estratégia, e é por isso que foi este o filme escolhido para inspirar a pergunta deixada como tarefa ao final da videoaula: como poderiam ser refeitos os filmes favoritos do público neste contexto de isolamento?

Em se tratando de desvio, os processos e produções trazidos por este artigo, mais do que promoverem o desvio em si, trabalham-no muitas vezes de maneiras menos intencionais do que no filme de von Trier e Leth, e se tornam interessantes na medida em que operam de maneira a *relacionar* elementos de seu entorno, incrementando em níveis a sua complexidade, o que, evidentemente, varia de trabalho para trabalho. As produções aqui elencadas, cada uma a seu modo e dentro de seu contexto particular, guardam em comum o fato de trazerem em si algum elemento de composição de ordem desviada, proposta que também está presente no processo de criação da videoaula que dá origem a este artigo. Em alguma medida, ao se tratar das práticas criativas, faz-se presente a combinação do inusitado e, com ela, aparecem também os possíveis desvios daquilo que se pressupõe como esperado, dentro e fora das telas.

Notas

[1] Atividade realizada pelo Programa Oficinas Culturais – Formação para o Interior, da Secretaria de Cultura e Economia Criativa do Governo de Estado de São Paulo, gerenciado pela Poiesis. Vídeo disponível em: <<https://bit.ly/3F5kEqm>>. Acesso em: 13 ago. 2021.

[2] Nascido na cidade de Belo Horizonte, no ano de 1965, hoje vive e trabalha entre Montevideu e Belo Horizonte.

[3] Mostra Retrospectiva *Cinema de Cozinha*, exibida no SESC SP e SESC Vila Mariana, em São Paulo, 2008.

[4] Nascido em Havana no ano de 1968; hoje vive e trabalha em Saint-Étienne, na França.

[5] Trabalho que enseja uma série de reverberações posteriores, como a exposição homônima realizada na Caixa Cultural de Recife no ano de 2015.

[6] Ambas realizadas na Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP.

[7] É válido pontuar que os desvios, indubitavelmente, geram consequências nas mais variadas esferas. Em se tratando de desvios de normas jurídicas, por exemplo, vale sempre ter em conta os contornos dos contextos em que se atua. O debate é extenso e envolve uma série de questões, como a possibilidade de livre expressão, além de poder ensejar polêmicas e brigas judiciais acerca das possibilidades de exploração econômica dos direitos autorais, temática que não será trabalhada neste texto, por fugir do escopo proposto.

Para construir o filme *Everything is a remix*, que se baseia na apropriação de fragmentos de vídeos alheios, o diretor se apoia no conceito de *fair use* (uso justo), regulado na legislação do Estados Unidos. O tema é discutido pelo próprio Ferguson no vídeo *Everything is a remix: fair use* (2017), disponível em: <<https://bit.ly/3CaozQM>>.

No Brasil, o tema é regido pela Lei dos Direitos Autorais (Lei no. 9.610/1988), que opera de maneira um tanto quanto distinta da legislação estadunidense, por meio de mecanismos que tendem a ser mais taxativos. Especificamente sobre o “uso livre”, este é elencado no artigo 46 desta mesma lei.

[8] Disponível em: <<https://bit.ly/3HjOidm>>. Acesso: em 13 ago. 2021.

Referências

ANDRADE, O. **Serafim Ponte Grande**. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2007.

ANDRADE, O. **Memórias sentimentais de João Miramar**. Rio de Janeiro: Globo Livros, 2004.

ANJOS, M. **Contraditório: arte, globalização e pertencimento**. Rio de Janeiro: Cobogó, 2017.

BOUFLEUR, R. N. **A questão da gambiarra**. 2006. 148f. Dissertação (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-24042007-150223/publico/AQuestadaGambiarracorreto.pdf>>. Acesso em 15 nov. 2021.

- CORTÁZAR, J. **Último round**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008. 2 t.
- CORTÁZAR, J. **Rayuela**. Madri: Real Academia Española, 2019.
- DE FEM BENSPEEND**. Direção: Jorgen Leth e Lars Von Trier. Bruxelas: Wajnbrosse Productions, 2003.
- EVERYTHING IS A REMIX**. Direção: Kirby Ferguson. [S. l.: s. n.], 2010. Disponível em: <<https://www.everythingisaremix.info/>>. Acesso em 25 jul. 2021.
- EVERYTHING IS A REMIX: FAIR USE**. Direção: Kirby Ferguson. [S. l.: s. n.], 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vTLQ4h4yKSk>>. Acesso em 25 jul. 2021.
- GUIMARÃES, C. **Gambiarras** (work in progress), 2000-2014. Disponível em: <<http://www.caoguimaraes.com/foto/gambiarras/>>. Acesso em: jul. 2021.
- GUIMARÃES, C. Cinema de cozinha. **Mostra Retrospectiva “Cinema de Cozinha”** São Paulo, 2008. Disponível em <<http://www.caoguimaraes.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/cinema-de-cozinha.pdf>>. Acesso em 12 ago. 2021.
- HISTOIRE(S) DU CINEMA**. Direção: Jean-Luc Godard. Paris: Gaumont, 1998.
- HOMEMADE** (Seriado). Produção: Pablo Larraín, Juan de Dios Larraín e Lorenzo Mieli. Santiago: Fabula, 2020. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/8128512>>. Acesso em 25 jul. 2021.
- HOUAISS, A.; VILLAR, M. S. **Pequeno dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. São Paulo: Moderna, 2015.
- JE VOUS SALUE, SARAJEVO**. Direção: Jean-Luc Godard. Paris: Périphéria, 1993. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LU7-07OKuDg>>. Acesso em 25 jul. 2021.
- LOPES, M. F. M. Da antropofagia Tupinambá à gambiarra: processos de incorporação. **Revista Parallaxe**, v. 5, p. 209-217, 2018. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/parallaxe/article/view/40556>>. Acesso em: 12 ago. 2021.
- LOPES, M. F. M. Gambiarra. **Revista Arte Contexto**, v. 6, n. 15, [n.p.] 2019. Disponível em: <<http://artcontexto.com.br/portfolio/gambiarra-maria-fernanda-de-mello-lopes/>>. Acesso em: 12 ago. 2021.
- LOPES, M. F. M. **Gambiarra como processo**: uma antropofagia latino-americana. 2019. 111f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). Departamento de Comunicação e Semiótica, PUC-SP, São Paulo, 2019. Disponível em: <<https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/22878>>. Acesso em: 6 dez. 2021.

LOPES, M. F. M; FEHLAUER, P. M. **Esquivas em tempos de crise: o que a gambiarra pode nos ensinar sobre a produção de vídeos?**. Videoaula. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Km1A54lvt6w>>. Acesso em 25 jul. 2021.

NO HOME MOVIE. Direção: Chantal Akerman. Bruxelas: Paradise Films, 2015.

NOAH. Direção: Walter Woodman e Patrick Ceederberg. [S. l.: s. n.], 2013. Disponível em <<https://vimeo.com/65935223>>. Acesso em 25 jul. 2021.

NUNCA É NOITE NO MAPA. Direção: Ernesto de Carvalho. Recife: [s. n.], 2015. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=dkVfRne-eMI>>. Acesso em 25 jul. 2021.

OROZA, E. **Desobediência tecnológica**. Saint Etienne: [s. n.], 2015. Blog. Disponível em: <<http://www.desobedienciatecnologica.net/>>. Acesso em: jul. 2021.

OROZA, E. **Desobediência tecnológica**. Recife: Caixa Cultural, 2015. Catálogo de exposição.

PROXY REVERSO. Direção: Guilherme Peters e Roberto Winter. [S. l.: s. n.], 2015. Disponível em <<https://vimeo.com/135693685>>. Acesso em 25 jul. 2021.

ROSAS, R. Gambiarra – alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinate. **Caderno Videobrasil**, v. 2, n. 2, p. 36-52, 2006. Disponível em: <<http://site.videobrasil.org.br/downloads/1358887>>. Acesso em 15 nov. 2021.

SEDLMAYER, S. **Jacuba é gambiarra**. São Paulo: Autêntica, 2017.