

IMERSom: gambiarras como mestiçagem tecnológica¹

Paulo Faltay Filho²

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

Resumo

Desenvolvido pelos artistas Ricardo Brasileiro e Ricardo Ruiz, na comunidade do Coque, no Recife, o IMERSom teve como finalidade a construção, através de reciclagem e reaproveitamento de aparelhos tecnológicos, de um dispositivo móvel como suporte para tornar visível a experiência cotidiana da localidade. Filiado à estética da Gambiarra, o projeto desejava atizar e problematizar os conhecimentos de propriedades sonoras, tecnológicas e subjetivas vivenciadas pelos moradores do bairro. Para Vilém Flusser, apenas se penetramos as “caixas pretas” dos aparelhos e dominarmos as técnicas que mediam as linguagens seremos capazes de pensar com esses aparelhos e não à revelia deles. Partimos da hipótese que, entendidas como atividade de mestiçagem tecnológica imanente, as gambiarras podem ser analisadas como prática de introdução de elementos não previstos, intencionalmente desviantes, ressignificando os usos dos aparelhos ao aproveitar antropofagicamente suas potencialidades.

Palavras-chave

gambiarra; mestiçagem tecnológica, caixas-pretas; hibridismo; tecnologia digital.

Abstract

Developed by artists Ricardo Ruiz and Ricardo Brasileiro in the community of Coque, in Recife, the IMERSom aimed to build, through recycling and reuse of technological devices, a mobile device as a support to make visible the everyday experience of the locality. Affiliated to *Gambiarra* aesthetics, the project wanted to provoke and problematize the knowledge of sound, technology and subjective properties experienced by residents of the neighborhood. For Vilém Flusser, only if we penetrate the "black boxes" of devices and master techniques that mediate languages will be able to think with those devices instead of despite them. Assuming that, understood as immanent activity of hybridism technology, the *gambiarras* can be analyzed as a practice that introduces not provided elements, intentionally deviants, giving new meaning to the uses of devices through the anthropophagical exploration of its potentials.

Key words

gambiarra, hybrid technology, black boxes, hybrid, digital technology

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Processos e Estéticas em Arte Digital: Circuit bending, Instalações Interativas e Curadorias Distribuídas”, do V Simpósio Nacional da ABCiber.

² Mestrando do Programa de Estudos Pós Graduated em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP), onde desenvolve o projeto “Cartografias colaborativas de paisagens sonoras: dispositivos de subjetivação locativa como alternativa à surdez ótica”. E-mail: pfaltay@gmail.com.

Introdução

Com 40 mil habitantes espalhados em área de 133 hectares e cravado no centro do Recife, a cartografia do bairro do Coque começou a ganhar contornos na década de 40 quando foram iniciadas, a partir do aterro de margens e alagados do Rio Capibaribe, ocupações do espaço por famílias e pessoas advindas de municípios do interior de Pernambuco e das periferias do Recife e seu entorno. A escolha geográfica não foi sem motivo: próximo do centro da cidade e de áreas nobres como o bairro de Boa Viagem e da Ilha do Leite, a localidade é cortada pela Av. Agamenon Magalhães, uma das principais vias do Recife e possui amplo acesso a linhas de ônibus.

O estabelecimento dos novos moradores continuou de forma lenta, desorganizada e sem grandes conflitos, como aponta a pesquisadora Julya Vasconcelos em seu minucioso levantamento acerca da questão da propriedade e direito à moradia na localidade, até o final dos anos 70, quando a falta de acesso à terra e a crescente especulação imobiliária resultou na explosão de invasões na cidade. Segundo números levantados por Julya, no período entre 1978 a 1983 ocorreram mais de 80 invasões no Recife, envolvendo cerca de 150.000 pessoas. (VASCONCELOS, 2011)

Do vulgar projeto urbano cuja ausência de planejamento é latente, o Coque nasceu e cresceu, concomitantemente, à revelia e sob o descaso e preguiça do poder público, resultando em um bairro marcado por carências e lacunas estruturais e que ostenta título que viceja exclusão como estigma: é o pior Índice de Desenvolvimento Humano da cidade. Seus moradores enfrentam a falta de estrutura crônica em saneamento, moradia, educação, saúde e meio ambiente e o número da pobreza é escaldante: apenas 1% das moradias possuem saneamento básico e 57% da população da localidade possuem renda mensal entre R\$ 130 e R\$ 260, número abaixo da média estadual, segundo o Mapa do Fim da Fome II (Abril/2004)³.

Os índices sociais tão proibitivos, também apontados, em obviedade arrebatadora, como lastro da grave escalada da violência, o colocam como local de miséria emblemática e risco iminente no imaginário da cidade, alternando modos de invisibilidade social e visibilidade sangrenta. Para combater o estigma, um coletivo de jovens da localidade, o Movimento Arrebatando Barreiras Invisíveis (MABI), articulou, em 2006, uma rede para promover projetos de intervenção social, batizada de Coque Vive.

³ http://www.fgv.br/cps/ESM2_PE/inicio.htm.

Formado, além do Mabi, pelo Núcleo Educacional Irmãos Menores de Francisco de Assis (Neimfa), associação presente no bairro há mais de 20 anos, e pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), através de estudantes da graduação, mestrado e doutorado e professores de vários departamentos, o Coque Vive desenvolve ações e atividades que vão desde oficinas de meditação e artes circenses até laboratório de mídias, prática de edição de áudio e vídeo e criação de softwares livres.

Para escopo deste artigo iremos nos focar no projeto IMERSom, promovido por Ricardo Ruiz e Ricardo Brasileiro, que, a partir de um ciclo de oficinas sobre áudio e manipulação de hardwares, desenvolveu uma pesquisa sobre as propriedades sonoras, tecnológicas, religiosas e subjetivas, com a finalidade de construção de um dispositivo móvel que apresentasse funcionalidade para a comunidade.

As lacunas, abandono do poder público e estigma sofridos pela localidade, inegáveis como aponta claramente a pesquisa de Julya Vasconcelos, é fator de ressonância para o estabelecimento desses e outros projetos ali desenvolvidos. No entanto, é evidente que por essas características, o Coque também se transformou em comunidade-fetiche para projetos de "intervenção social" - nome problemático, ao confessar certo grau de messianismo. O questionamento, que requer mais complexidade e cujo aprofundamento não nos cabe nesse espaço, não procura, de maneira alguma, desmerecer os avanços promovidos por tais projetos, mas articular uma problematização necessária para a análise. Procuramos, antes de tudo, não banalizar a reflexão com um pensamento indolente, tendo a prudência de não enxergar o IMERSom por um viés salvacionista. Buscamos entendê-lo ao observar as trocas e intercâmbios que a ação desenvolveu frente às particularidades da comunidade, percebendo que a resignificação e o tensionamento promovidos através dos objetos e artefatos técnicos e tecnológicos sempre estiveram presentes no uso e apropriações desenvolvidos pelos residentes da localidade.

Gambiologia e caixas-pretas

O IMERSom, assim como outros trabalhos desenvolvidos pela dupla Ruiz e Brasileiro, se filiam a um criativo ramo de projetos artísticos que se utilizam da apropriação das tecnologias digitais, telemáticas e de reprodução sígnica: a Gambiologia, ciência das

gambiarras. Definida pelo artista e curador Marcus Bastos como uma atividade de construção de aparatos e dispositivos eletrônicos com sotaque antropofágico, a Gambiologia procura, por meio de materiais e aparelhos reciclados, originar:

um novo significado para o contexto tecnológico, ao assumir uma postura de recontextualização criativa de materiais normalmente entendidos como refugo. A elaboração de artefatos de maneira improvisada retrata a espontaneidade do cotidiano das metrópoles e propõe uma reflexão sobre a perecibilidade, deteriorabilidade e reinvenção da tecnologia, em um contexto em que o excesso de objetos fora de uso acumulados sobre a superfície do globo é uma questão crucial.⁴

Se os primeiros antropofágicos conscientes eram preguiçosos na cartografia do Brasil, sem saber diferenciar o urbano, suburbano, centro, periferia, fronteiras e continentes, os antropofágicos tecnológicos seguem no desejo de devorar o estrangeiro, e digeri-lo como algo novo e próprio, trabalhando a tecnologia como incorporação do alheio, modificando-o com a apropriação em encontros e encaixes para geração de novos significados, dinâmicas e formas afetivas de relação.

Herdeira da tradição do *circuit bending*⁵, nome chique para atividade que, com início na década de 60, buscava na modificação de dispositivos eletrônicos (brinquedos usados, baterias de baixa voltagem e outros aparelhos) a criação de instrumentos musicais com uma sonoridade única, a prática não precisou de estrangeirismos para ser bem batizada. O método da gambiarra já era por demais brasileiro, incorporação do jeitinho e da criatividade aos aparatos e objetos técnicos e tecnológicos, na ressignificação dos seus usos em benefício de melhor funcionalidade.

Em época em que somos compelidos pela sedução incessante do consumo a estar sempre atualizados tecnologicamente, a gastar o dinheiro com o último lançamento de aparelhos que já temos, a estar *up-to-date* com as novas linguagens, em suma, no afã de possuímos símbolos e canais de exibição de certa afetação de contemporaneidade, o sequestro semântico dos gambiólogos é marca de posição e reforça a práxis política de enfrentamento ao massacre da abundância de tecnologias fugazes. Os artistas que desenvolvem projetos em gambiarras procuram questionar a produção massificada de novos dispositivos e tecnologias que já não possuem obsolescência apenas programada, mas também desejada.

Somos abduzidos por regimes de imagens, signos e declarações que dobram nossa

⁴ Disponível em: <<http://www.gambiologia.net/blog/about/>>. Acesso em: 11/05/2011

⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Circuit_bending

existência e a encaixotam como "algo possível", enquanto apertados e sufocados somos levados a obedecer a um comando, um slogan publicitário autoritário, expressado através da sedução de mundos cognitivos e sensíveis. Segundo Vilém Flusser em “Ensaio sobre a Fotografia – Para uma filosofia da técnica” (1998), a onipresença destes aparatos tecnológicos no espaço público e privado é recebida sem qualquer constatação, mimetizando-se de maneira quase imperceptível. Nas palavras do autor, uma vez habituados às circunstâncias, ficamos “*surdos oticamente*”, metáfora que aplica para a relação com as fotografias e que estende para todos os produtos tecnológicos.

Novos cartazes vão aparecendo semanalmente sobre os muros, novas fotografias publicitárias nas vitrines, novos jornais ilustrados diariamente nas bancas. Não é a determinadas fotografias, mas justamente à alteração constante de fotografias que estamos habituados. Trata-se de novo hábito: o universo fotográfico nos habitua ao “progresso”. Não mais o percebemos. (FLUSSER, 1998. pp. 34).

Esse comportamento pueril de banalização cotidiana irreversível é apontado por Giorgio Agamben como a mais fracassada tentativa de absorver o tempo em que estamos inseridos, trajetória fadada a ir em direção ao nada. Em “O que é ser contemporâneo?”, o italiano aponta que ser contemporâneo não é estar preso aos símbolos do tempo em que se vive, mas ter a faculdade de se deslocar no tempo, apreendendo o passado, para perceber e interpretar o tempo atual.

Aqueles que coincidem muito plenamente com a época, que em todos os aspectos a esta aderem perfeitamente, não são contemporâneos porque, exatamente por isso, não conseguem vê-la, não podem manter o olhar fixo sobre ela. (AGAMBEN, 2009. p. 59).

O curioso tensionamento político com o interesse pelo que não se vê e pelo que pode ser visto, engendrado através da exposição de fios, cabos e circuitos e, posteriormente, do reaproveitamento, reciclagem e ressignificação dos dispositivos para aproximar as pessoas da tecnologia bruta, fazendo-a funcionar de acordo com suas necessidades e desejos, articula a prática dos gambiológos às provocações teóricas menos distópicas de Flusser.

O filósofo tcheco-brasileiro alerta sobre o perigo da automatização dos aparelhos e adverte que, como nossas ações ficam limitadas às possibilidades dadas pelos programas, muitas vezes não compreendemos como as informações são processadas. Ou seja, os programas, o universo digital, facilitam a vida dos homens, mas restringem suas possibilidades de ação e, assim, **de** (ELIMINAR DESTAQUE) comunicação.

Para Flusser, apenas se conseguirmos penetrar as “caixas pretas” dos aparelhos e utilizá-las a nosso proveito, propondo um diálogo entre o dentro e o fora, continuaremos pensantes e usaremos os aparelhos em nosso benefício, para as nossas necessidades. Apenas dominando as técnicas que mediam nossas linguagens somos capazes de nos comunicar plenamente. O problema do produtor de arte alheio ao funcionamento do aparelho é exposto de maneira contundente por Arlindo Machado:

Na era da automação, o artista, não sendo capaz ele próprio de inventar o equipamento de que necessita ou de (des)programá-lo, queda-se reduzido a um operador de aparelhos pré-fabricados, isto é, a um funcionário do sistema produtivo que não faz outra coisa senão cumprir possibilidades já previstas no programa, sem poder, todavia, no limite desse jogo programado, instaurar novas categorias. A repetição indiscriminada das mesmas possibilidades conduz inevitavelmente à *estereotipia*, ou seja, à homogeneidade e previsibilidade dos resultados. A multiplicação à nossa volta de modelos pré-fabricados, generalizados pelo software comercial, conduz a uma impressionante padronização das soluções, a uma uniformidade generalizada, quando não a uma absoluta impessoalidade [...] (MACHADO, 2008, pp. 48-49).

Ainda que faça de maneira incisiva o alerta para os perigos da homogeneidade e previsibilidade dos resultados da ação humana ao não ir além dos programas contidos no aparelho, Flusser não cai no perigo do determinismo tecnológico. Ao definir a fotografia como “imagem produzida e distribuída automaticamente no decorrer de um jogo programado, que se dá ao acaso que se torna necessidade, cuja informação simbólica, em sua superfície, programa o receptor para um comportamento mágico (1998. p. 93)”, o autor atenta para a necessidade de contestação do seu conceito: ele exclui a ação humana enquanto fator de liberdade. Na práxis, Flusser continua, podemos descobrir algumas possíveis respostas:

1. O aparelho é infra-humanamente estúpido e pode ser enganado; 2. os programas dos aparelhos permitem introdução de elementos humanos não previstos; 3. as informações produzidas e distribuídas pelos aparelhos podem ser desviadas da intenção dos aparelhos e submetidas a intenções humanas; 4. os aparelhos são desprezíveis. (1998, p. 95)

Neste contexto, a gambiarra analisada como mestiçagem tecnológica imanente pode ser entendida como prática de introdução de elementos não previstos, produzida para usos desviantes, diálogo com as bordas das intenções humanas e condições materiais, desviando a funcionalidade e apropriação destes do programa pré-estabelecido.

Na Gambiologia, busca-se que as obras resultantes da intervenção artística sejam abertas para o fora, negociando e pondo em risco a identidade de sua funcionalidade junto a

outros objetos e à natureza ambiente e o espaço em que será utilizado. Menos pensados por sua apropriação cientificista, típica da engenharia mecânica, elétrica e telemática, com seus padrões de especialização, homogeneização e padronização, os dispositivos são submetidos a outras funções e operações, dialogando com a imperfeição, o erro e o aberto, ofício de fabricação de mosaicos.

A estética mestiça da gambiarra

Preocupação desde os primeiros trabalhos da Gambiologia, como a Armadura Gambiológica, observa-se que seus procedimentos estéticos são muito mais elaborados, com o uso e inclusão de elementos do meio em que o dispositivo está situado, do que simplesmente a exposição, a colagem e a reprogramação de cabos, fios ou partes de softwares e hardwares. É prerrogativa, também, a colagem de adesivos e utilização de elementos como caixa de goiabada, de madeiras, brinquedos populares, etc.



Figura 1: Armadura Gambiológica

Fonte: internet. Disponível em: <www.gambiologia.net>. Acesso em: 11/05/2011

Ação cuja analogia pode ser feita a atividades como a bricolagem e a marchetaria, a prática gambiológica pode ser considerada como uma obra manual persistente e imperfeita, ou seja, sem produção em série típica de produtos industrializados, e não homogênea sobre os objetos técnicos. Ao tratar cada elemento que compõe a obra gambiológica com o cuidado deferido a uma filigrana de ourives, o afazer de quem cria, constrói uma gambiarra é similar ao de um artesão: aos poucos, no anseio do apuro técnico e estético em algo que não será

homogêneo, persistindo na combinação e interrelação das diferenças entre cada elemento de uma mesma série ou conjunto. A própria ideia de propagar a atividade através de oficinas, em trabalhos coletivos, sem a pretensão de ego advinda do apego à autoria é outra referência clara às obras dos mestres-artesãos.

Aqui, a ciência das gambiarras não procura um retorno reativo ao passado, não comunga desse romantismo, ao mesmo tempo, infantilóide e caduco, mas está inserido em um processo cultural próprio de países latino-americanos como o Brasil. Região que, para Jesús Martín-Barbero, promoveu um desenvolvimento histórico próprio:

Fortemente carregada ainda de componentes pré-modernos, a modernidade se torna experiência coletiva das maiorias latino-americanas graças a deslocamentos sociais e perspectivas de cunho claramente pós-moderno: efetuando fortes deslocamentos sobre os compartimentos e exclusões que a modernidade instituiu durante mais de um século, isto é, gerando hibridações entre o culto e o popular e de ambos com o massificado, entre a vanguarda e kitsch, entre o autóctone e o estrangeiro. (MARTÍN-BARBERO, 2001, p.44).

Em “Culturas Híbridas” (1998), o também teórico da América Latina Néstor García Canclini defende que a dinâmica cultural da América Latina é diferente dos demais continentes, que mantiveram, de alguma maneira, uma unidade cultural mais coesa. O processo de colonização portuguesa, país que já possuía séculos de intercâmbio simbólico e cultural com países de matriz árabe, e a mestiçagem com nativos e negros escravos nos tornaram culturalmente híbridos, mesclados, conservando alguns resquícios e, concomitantemente, como sugeria o “Manifesto Antropofágico”, devorando a cultura colonial imposta e adaptando-a à nossa vivência.

Canclini assinala que o processo de formação cultural nos países latinos mantém a sua lógica barroca, apesar do estágio atual do desenvolvimento do capitalismo de massa e tecnológico. Segundo o autor (idem, p.22) “A modernização diminui o papel do culto e do popular no conjunto de mercado simbólico, mas não os suprime. Redimensiona a Arte e o folclore, o saber acadêmico e a cultura industrializada, sob condições relativamente semelhantes”.

Já Amálio Pinheiro (2006) aponta que o interior de regiões como a nossa, que abrigam um número maior e crescente de culturas “têm de aumentar a sua capacidade de tradução, acelerar a imbricação entre códigos, textos, séries e sistemas, afinar a complexidade estrutural, a sintaxe combinatória das intersemioses”.

Se a mestiçagem possui inexoravelmente um caráter barroquizante, as gambiarras apontam para diversas características estéticas de sabor barroco: união do arcaico e moderno, dentro e fora, atual e obsoleto, improvisado e imperfeição, engajamento na problematização da sociedade tecnológica, sem negá-la. Uma atividade que ao tornar turvas fronteiras, foge do binarismo e da identificação por oposição, ao conseguir ser futurista e antiquada, e, assim, profundamente contemporânea.

Imersom e mestiçagem tecnológica

Os artistas e pesquisadores de arte eletrônica e tecnologias livres Ricardo Brasileiro e Ricardo Ruiz estiveram no Coque, durante três semanas, entre o final de maio e início de junho, para realizar uma oficina junto aos moradores da comunidade. O IMERSom, nome do projeto, serviu como mote para atizar e problematizar os conhecimentos de propriedades sonoras, tecnológicas, religiosas e subjetivas vivenciadas pelas pessoas do bairro, com o objetivo final de construir um dispositivo móvel que servisse de suporte para seus moradores tornassem visíveis, por si mesmos, a experiência cotidiana da localidade.

Do intercâmbio com os jovens da localidade, os artistas foram apresentados a Quinha do Tamburete, artesã que recicla pedaços de madeira encontrados no lixo para a confecção de banquinhos, os tamburetes, e alcançou notoriedade no Coque e bairros vizinhos ao peregrinar, com um carrinho-de-mão, vendendo seus produtos com improvável e arrebatadora capacidade de alcance vocal, ao repetir sempre seu chamado: “*O tamburete só paga cinco, oiá óia. Ainda serve pra sentar, conversar, pra namorar, pra falar de bem, falar de mal, oiá óia...*”⁶

A partir da história de Quinha, e levando em conta os desígnios estéticos e políticos da Gambiologia, os participantes da oficina desenvolveram um dispositivo móvel que apontava como intenção congênita sua funcionalidade para a comunidade. O clamor por visibilidade, palavra que carrega sem muito orgulho a imprecisão do crescente uso arbitrário, era honesto e defendido como direito, porém por si só não bastava. Era preciso um diálogo com o aparato, do fora e do dentro, consequência da reversão do seu programa, no sentido flusseriano, ou nas

⁶ <http://www.youtube.com/watch?v=ygK9tYhUyHQ&feature=related>

palavra de Brasileiro⁷, "tinha que ser a cara do Coque", um instrumento que tivesse a possibilidade de "tirar o som da alma".

Já que segundo Martín-Barbero, é preciso compreendermos que:

o valor popular não reside em sua autenticidade ou em sua beleza, mas sim em sua representatividade sociocultural, em sua capacidade de materializar e expressar o modo de se viver e pensar das classes subalternas, as formas como sobrevivem e as estratégias através das quais filtram, reorganizam o que vem da cultura hegemônica, e o integram e fundem com o que vem de sua própria memória histórica. (MARTÍN-BARBERO, 1987, p.105)

Surgiu, então, o IMERSom, fruto da pesquisa do cotidiano sensitivo do Coque e da metodologia de Quinha de utilizar materiais reciclados, como madeiras, para a confecção de um tamburete nos moldes da artesã, e sensores de luz e temperatura de baixo custo, webcam e Arduíno - computador físico de baixo custo baseado numa simples plataforma de hardware livre. Com o formato de uma casa, local de conforto, celebração do cotidiano e espaço cômodo e sempre utilizado na troca de informações, foi construído um dispositivo com finalidade de:

registrar as histórias (estórias) das pessoas da comunidade, um aparato que fosse capaz de circular pelas ruas do Coque e convidar as pessoas para sentarem e contarem um momento ou falarem sobre alguma coisa. E o dispositivo tinha que ser algo que as pessoas se representassem nele. (Disponível em: < www.rbrazileiro.info >. Acesso em: 11/06/2011)



Figuras 2 e 3: Moradores do Coque contam suas histórias e se expressam no IMERSom.

Fonte: internet. Disponível em: www.rbrazileiro.info. Acesso em: 11/06/2011.

⁷ www.rbrazileiro.info



Figura 4: Tamborete de Quinha é parte integrante do dispositivo.

Fonte: internet. Disponível em: www.rbrazileiro.info. Acesso em: 11/06/2011

Com um sistema de gravação com procedimentos simples, iniciado quando se toca no teto e desligado após bater palmas, foram elaboradas algumas perguntas básicas - *O Coque é bom? Por quê? Como é sua vida no Coque?* - para quebrar resistências e desconfianças de moradores ainda não familiarizados com o projeto. Segundo Brasileiro, apesar do clichê das perguntas, “outras histórias surgiram” e romperam com a visibilidade programada pelo estigma, em um dispositivo construído e pensado pelos próprios representados. “E foi isso que mais interessou, as pessoas se sentiram à vontade para falarem para a Casa, de se doarem ali na frente do dispositivo e se expressarem, sabendo que aquelas imagens iriam chegar em algum lugar”.⁸

O IMERSom destrói para reconstruir outra configuração, quebra e remonta, colhe do ambiente e dos seus pertences resíduos do passado e presente para eternizá-los, aplicando-os em suporte cujo acabamento estético dialoga com a função da obra. Não cabe neste processo a arbitrariedade de experiências imediatistas, mas a própria incorporação do cotidiano, da vida diária.

Conforme Pinheiro:

“uma abrupta efervescência de heterogeneidades simultâneas e contíguas, não dependentes diretamente de um centro ou substância unidirecionais. Caem por terra as noções de sucessão e oposição, tendo-se em vista os acontecimentos fundantes que Lezama Lima, por exemplo, denominou como *una arribada de confluências*”. (PINHEIRO. 26/04/2006)

⁸ (Disponível em: < www.rbrazileiro.info >. Acesso em: 11/06/2011

Foram reveladas histórias em que a memória articulou distintas épocas, estéticas e experiências. Se, somos sociedades formadas em histórias híbridas, como defende Canclini, o IMERSom é projeto relevante para nos ajudar a compreender como:

se constituíram as diferenças sociais, os dispositivos de inclusão e exclusão, que distinguem o culto do popular e ambos massificados. Porém também como expor que essas categorias fracassaram repetidamente ou se realizam atipicamente na apropriação atropelada de culturas diversas ou na combinação paródica dos plágios e taxonomias de Borges, no sincretismo do tango, do samba e do sainete.(CANCLINI apud MARTÍN-BARBERO, 2001, p.30).

Conclusão

Como defende Walter Benjamin (1994), o que interessa é mais como uma nova tecnologia é usada pela sociedade do que seu alcance técnico. Não desperdiçando o aparelho, mas sim aproveitando antropofagicamente suas potencialidades. Não nos limitando ao uso do objeto, mas articulando o poder de troca que ele oferece. Assistimos a um projeto falacioso que procura equiparar o aumento da produção de informação como causa inegável da criação de redes de conexões, quando, na verdade, observamos na expansão inexorável de fluxos de dados o escamoteamento das possibilidades de significação em benefício do homogêneo e da esterilização da experiência. Diante disso, podemos dizer que a sacralização dos aparelhos e suas linguagens por meio de transgressões da matriz original através de uma práxis política de abertura delas para o fora, para a incorporação proliferante do alheio. Diante das advertências de Flusser sobre os riscos de tornarmos funcionários do aparelho e reproduzirmos incessantemente seu programa, o IMERSom, ainda que apresente lacunas e carências, como uma maior participação das pessoas representadas, surge como fomentador de futuros questionamentos de uma linguagem tecnológica em estado de rebeldia.

Referências

- AGAMBEN, Giorgio. *O que é ser contemporâneo? E outros ensaios*. Santa Catarina: Argos, 2009.
- BASTOS, Marcus. *Conceito*. Meio digital ou internet. Disponível em: <<http://www.gambilogia.net/blog/about/>>. Acesso em: 11/05/2011.
- BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. In: *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras escolhidas, 1) p.165-196.

- BRAZILEIRO, Ricardo. *lab cotidiano: IMERSom Coque!*, 2011. Meio digital ou internet. Disponível em: www.rbrazileiro.info. Acesso em: 11/06/2011.
- CANCLINI, Néstor García. *Culturas Híbridas*. São Paulo: Edusp, 1998.
- FLUSSER, Vilém. *Ensaio sobre a Fotografia – Para uma filosofia da técnica*. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1998.
- MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papirus, 1997.
- _____. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Dos Meios às Mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1987.
- _____; REY, Germán. *Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva*. São Paulo: Ed.Senac, 2001
- PINHEIRO, Amálio. *Aquém da identidade e da oposição: formas na cultura mestiça*. Piracicaba: Unimep, 1995.
- _____. *Por entre Mídias e Artes, a Cultura*. Disponível em: <http://revista.cisc.org.br/ghrebh6/artigos/06amalio.htm>. Acessado em: 13 de junho de 2011.
- VASCONCELOS, Julya. *Histórias da terra*. Meio digital ou internet. Disponível em: www.coquevive.org. Acessado em: 17 de junho de 2011.