A cultura da reciclagem

O carrinho do supermercado raspa no canto do refrigerador e as latas de *Pepsi twist* chacoalham em *loop* sincronizado com o ritmo da música que escapa pelas frestas entre o fone e o ouvido propriamente dito. No apartamento, enquanto o telefone não toca e os arquivos no *Shareaza* não completam o destino até o HD, um ritual comum a adeptos de todas as tribos e subtribos espalhadas pelas ruas da cidade: separar o lixo orgânico, não orgânico, plástico, metal, papel. A cena, familiar em sua trivialidade, vai além da mera descrição de um sábado qualquer antes do sushi com saquê, depois cinema, depois balada. O texto que aqui se inicia é justamente uma tentativa de entender que relações são possíveis entre momentos cotidianos como o descrito e a formulação do conhecimento que circula nos diversos circuitos que o institucionalizam. É o retrato de um processo que envolve entusiasmo, decepção, rigidez, preguiça e outros. Sentimentos humanos, ocultos entre linhas que querem relacionar os vários estímulos que fazem o habitante das metrópoles contemporâneas pensar e agir assim ou assado. Para que serve, afinal, o conhecimento senão para amenizar o fato de que, segundo Kenneth Branagh (BRANAGH, 1992), não existem adultos, apenas crianças com dívidas no banco.

A favor dessa relação estranha, um método esquisito que permite perceber como um dos grandes temas da crítica cultural contemporânea, o hibridismo das manifestações simbólicas, também pode ser aplicado ao estudo da fórmula de *marketing* preferida da indústria alimentícia, que inunda as prateleiras de supermercado com misturas pré-fabricadas de guaraná com laranja, suco de abacaxi com hortelã, doritos com bacon e outros primores de uma culinária tão artificial quanto a inteligência que os cientistas cognitivos buscam em suas pesquisas. A coincidência revela que há mais coisas entre o estado de uma época e as várias formas de transformá-la em livros, CDs e DVDs do que supõe a nossa vã — e às vezes pouco disposta a investigar o que acontece fora do mundo do pensamento reconhecido pelos pares — filosofia.

Começa aqui o terceiro tratamento de um texto que é muito anterior à sua escrita propriamente dita. Talvez a questão central nem mesmo esteja presente no eixo evidente de sua organização, o que ficou claro nessa oportunidade de voltar ao tema.[1] Daí o gesto pouco recomendado de afastar do leitor o tema central do artigo, obrigando-o à

1 O texto "A cultura da reciclagem" teve uma primeira versão publicada sob o título "Cultura Sampler" na seção "Novo Mundo" da revista *Trópico*, editada por

leitura de uns poucos parágrafos resultantes da busca das motivações para a tentativa esboçada adiante, de associar o universo fugaz — intoxicado por modas e outras formas mundanas de preservar o imediato — das diversões, eletrônicas ou não, que fazem o fim de semana nas cidades do mundo, ao universo compenetrado — enrijecido por normas e outras formas livrescas de mediar o que se pretende preservado — das universidades e outras instituições dedicadas à construção, ao acúmulo, à circulação dos saberes.

"E talvez seja uma história chata, mas você não precisa ouvir, ela disse, porque ela sempre soube que ia ser daquele jeito": Breat Easton Ellis, em *Os jogos da atração* (ELLIS, 1989). Romance escrito na mesma época em que os livros sobre Internet e mídias digitais faziam referências constantes ao *Memex* e à Arpanet em intensidade semelhante com que livros de história contam invasões, batalhas e guerras. Mas a história das mídias digitais não precisa ser necessariamente o resgate das pesquisas financiadas pelo governo com fins militares, assim como os livros de história nem sempre precisam ater-se às grandes narrativas, deixando de lado fatos cotidianos igualmente significativos. Buscando as raízes da cultura digital em outras paragens seria possível encontrar inúmeras manifestações de igual importância histórica e maior relevância cultural.[2]

A história da Internet também é a história de como parte da contracultura que se consolida dos anos 60 em diante substitui o "drop out" pelo "plug in", ao colocar suas idéias em prática na indústria então emergente dos computadores pessoais[3]. O presente artigo sugere que a reciclagem, um dos exemplos de como o ideário dessa contracultura se insere progressivamente em setores sociais cada vez mais amplos, acontece também nas mídias digitais. Por isso, o símbolo de uma sociedade preocupada em preservar suas reservas naturais e reaproveitar os detritos sólidos não é o *Memex*, mas o *sampler*. Assim, parece razoável aproximar a linguagem digital do universo em que este último se desenvolve. É o objetivo das pequenas amostras de pensamento desenvolvidas abaixo, para que o leitor as combine da forma que achar mais interessante.

Uma breve história do *sampler*

Herdeiro do *Fairlight CMI*, desenvolvido pelos australianos Kim Rydie e Peter Vogel entre 1975 e 1979[4], e aperfeiçoado na dança anônima da música eletrônica, o *sampler* é um aparelho que grava e permite a manipulação de amostras sonoras. Com o *sampler*, compor torna-se também na música *pop* a arte de combinar sons e trechos de músicas. O procedimento remete às práticas da música eletroacústica, mas desenvolve-se com nome e atitude nos subúrbios das grandes cidades norte-americanas, sendo o rap nova-iorquino e a música criada para as *warehouse*

Giselle Beiguelman, e uma segunda versão apresentada no NP de Semiótica do Intercom, coordenado por Irene Machado. Agradeço a ambas pela oportunidade e a Lúcia Santaella pela orientação confiante e generosa da pesquisa de doutorado em que esse artigo se insere.

2 Trabalhos como *O livro depois do livro* (BEIGUELMAN, 2004) e *Protocol* (GALLOWAY, 2004), são bons exemplos de reflexões sobre a Internet que buscam alternativas aos usos conservadores da rede, conforme discussão mais extensa em "Está provado que já é possível filosofar em digital", resenha inédita do livro de Beiguelman.

3 Em *O culto da informação* (ROSZAK, 1988), há uma discussão mais extensa sobre as ligações entre a contracultura e a indústria da informática.

4 Mais informações no site Synthmuseum.com, http://www.synthmuseum.com/fair/ .

parties de Detroit as manifestações pioneiras.

Em 1948 a palavra *sample* servia apenas para designar amostras colhidas em exames médicos e pesquisas qualitativas. Sem saber que o termo em breve ganharia outros sentidos, Pierre Schaeffer fala em música concreta para descrever suas experiências na rádio francesa ORTF. No artigo "A experiência musical", o compositor explica como "toma partido composicionalmente dos materiais oriundos do dado sonoro experimental (...) não mais com relação a abstrações sonoras preconcebidas, mas com relação a fragmentos sonoros existentes concretamente e considerados como objetos sonoros definidos e íntegros, mesmo quando e sobretudo se eles escapam das definições elementares do solfejo" (MENEZES, 1996).

Além de facilitar a composição a partir dos sons, o funcionamento do *sampler* sinaliza para a possibilidade de explorar a reutilização de materiais como técnica para produzir textos, imagens e música, e pode ser associado às diversas formas de colagem e apropriação produzidas na história da arte e da literatura. Essa relação já foi explorada em artigos como "On bricolage", de Anne-Marie Boisvert, "Art history shake and bake", de Sara Diamond, e na primeira versão deste artigo, publicada na revista *Trópico* sob o título "Cultura Sampler".[5] Apesar de importante, por inserir o *sampler* num contexto cultural mais amplo, a relação com manifestações semelhantes não esgota o assunto. Além disso, os exemplos descritos nos artigos em questão mostram que o uso de amostras como forma de manipulação de linguagem em que há um novo tratamento de material previamente criado não se restringe à música, o que permite generalizar o conceito de *sampler.* O computador unifica as práticas de tratamento de mídias, na medida em que as manipula todas a partir do parâmetro comum do código binário. Mesmo em micros domésticos é possível converter praticamente qualquer produto cultural em arquivos que podem ser armazenados, editados e distribuídos em formato digital. Nesse sentido, o *scanner* pode ser usado como um *sampler* de imagens, o OCR como um *sampler* de textos, o bloco de notas como um *sampler* de código-fonte, as placas de captura de vídeo como um *sampler* audiovisual e assim por diante.

A apropriação e o *remix*

No universo musical, o novo tratamento dado ao material sonoro recebe o nome de *remix*. Em *Models of autorship in new media*, Lev Manovich afirma que, nos últimos anos, a prática do *remix* ganha espaço fora do universo musical, apesar de não ser admitida abertamente. Para Manovich, o *remix* implica um novo tipo de relação de autoria, resultado do diálogo assíncrono entre criadores, ainda que, em áreas como as artes visuais, o cinema e a literatura, o *remix* seja visto como violação de direitos autorais. Para preservar os direitos do autor, quando se escreve sobre as idéias de outra pessoa, é de praxe usar marcas textuais como: ainda segundo Manovich, fora do universo musical o termo mais próximo de *remix* é apropriação.

Ao contrário do que sugere o teórico russo, a apropriação e o *remix* têm finalidades bastante diferentes. A prática do *remix* se resume, na maioria das vezes, a um novo tratamento rítmico do material sonoro. Não acontecem

5 Os textos de Boisvert e Diamond foram publicados na *Horizon Zero* n. 8, em http://www.horizonzero.ca/textsite/remix.php?is=8&art=0&file=11&tlang=0; a primeira versão do presente artigo publicada na *Trópico* está disponível apenas para assinantes do UOL, em http://www2.uol.com.br/tropico/novomundo_9_1626_1.shl .

grandes mudanças na estrutura melódica e harmônica da composição, geralmente reembalada com fins de adequá-la às sonoridades predominantes nas paradas de sucesso ou nas pistas de dança. Isso não tira o mérito da prática. Em casos como as sete mixagens diferentes para a música *Papua New Guinea*, dos ingleses do The Future Sound of London, fica claro como o DJ responsável pelo *remix* pode recriar o original segundo parâmetros bastante pessoais. Além disso, uma série de artistas começa a explorar, especialmente com a popularização das mídias digitais, formas alternativas de *remix*. É o caso dos trabalhos de Rick Silva, que mistura referências de literatura e música pop,[6] do disco conceitual *Networked Voices*, *remix* da homenagem de Terry Southern a Luis Buñuel, com contribuições de Twine, Randall Packer, Techno Tramps, Erik Belgum, Steve Bradley, Roger Dean and Hazel Smith e Talan Memmott[7], do *remix* do DJ RABBI para "A sociedade do espetáculo", de Guy Debord[8], e dos trabalhos audiovisuais de VJs como Alexis e sua manipulação ao vivo de *Cidade de Deus* ou Luiz Duva, que recriou o clássico *Made in Brazil*, de Letícia Parente, na programação do 14º VideoBrasil.

No caso da apropriação, ao contrário do *remix*, não há um novo tratamento de material produzido com fins culturais, mas recontextualização de objetos dos mais diversos tipos. Dois bons exemplos são as obras "Projeto Care" e "Trabalhos feitos em cadeira de balanço assistindo televisão". Nelas, Nelson Leirner recupera o imaginário do consumo e da cultura urbana, interferindo em objetos anônimos, como cartões de natal e latas de refrigerante. Ao fazê-lo, atribui-lhes uma assinatura, denunciando nos bastidores do mercado de arte um culto à personalidade ironicamente semelhante ao *star system* de Hollywood — mesmo que fundado em rituais completamente diferentes. Além disso, práticas comuns no contexto do situacionismo,[9] como trocar os balões de HQs para subverter seu sentido, ressurgem na Internet, com o auxílio dos recursos de tratamento digital e distribuição possíveis (SILVA).

Na literatura, a prática remonta ao *cut-up* de William Burroughs[10] e a poemas como "Um metro e meio de poesia" (Gastão Debreix), "Punk poem" (Edgard Braga), "Em progresso" (Tadeu Jungle) e "Clichetes" (Philadelpho Menezes)[11]. Neles também ocorre a ressignificação de objetos cotidianos (a fita métrica, o alfinete, a bandeira do Brasil). Mas, como poesia é feita em livro e livro se multiplica, o que era objeto único tirado do contexto vira página reproduzida, mesmo que artesanalmente. Além disso, outra diferença entre a apropriação literária e a apropriação nas artes visuais é que a primeira pode se restringir ao plano textual. Ainda que isso aproxime a prática das diversas formas

---

6 Cf. os *sites* Cuechamp (http://www.cuechamp.com) e DJ RABBI (http://www.djrabbi.com).

7 Networked voices faz parte do acervo da comunidade *online* de cultura digital alt-x, criada pelo artista americano Mark Amerika. http://www.altx.com/audio/networkedvoices/ .

8 uma versão reduzida do remix para "A sociedade do espetáculo" pode ser visto em http://www.djrabbi.com/sospreview.htm .

9 Cf. "A miséria do meio estudantil considerada em seus aspectos econômico, político, psicológico, sexual e, mais particularmente intelectual, e sobre alguns meios para remediá-la" (*Situacionista*, 2002).

10 Cf. "The future of the novell" (BURROUGHS, 2002).

11 Boa parte da poesia visual brasileira foi publicada em revistas e livros artesanais, em cartões postais ou edições de autor. Dos poemas citados, o de Gastão Debreix foi veiculado apenas em edições do autor; o de Edgard Braga, está no livro que reúne obra do autor, organizado por Régis Bonvicino (BONVICINO, 1984); o de Tadeu Jungle foi reproduzido na tese *Poesia Visual Brasileira: uma poesia na era pós-verso*, de Omar Khouri (KHOURI, 1996); o de Philadelpho Menezes está em Poética e Visualidade (MENEZES, 1991).

de intertextualidade, é preciso deixar claro que só há apropriação quando existe um reaproveitamento físico dos materiais que compõem o texto de partida. Um exemplo é o poema "Cummings: não-tradução" (Paulo Miranda), em que o texto do poeta americano é transposto para as páginas da revista *Artéria 2* por métodos gráficos[12].

A digitalização

As mídias digitais acentuam esse jogo de reciclagens, presentes de maneiras distintas na colagem, na apropriação e no *remix*. Isso fica claro pela quantidade de exemplos em que há novos tratamentos de material digitalizado, sejam clássicos da literatura ("HyperMacbeth", música de Kid Koma, letras de William Shakespeare), obras importantes da história do cinema ("Alpha beta disco: Godard remix", do duo americano Drop Box), trilhas sonoras de videogame ("Overclocked remix"), *sites* (o *remix* de "~Real para Jodi") ou diagramas ("complex net art diagram, a remix of mtaa's simple net art diagram", de Abe Linkoln), entre outros[13].

A base dessa cultura é "invisível" para o usuário. É comum na programação — especialmente depois da popularização da programação orientada a objetos — a reutilização/atualização do código-fonte desenvolvido para um determinado aplicativo. Isso acontece tanto nas diversas versões de um mesmo programa quanto no reaproveitamento de partes de código comum na criação de páginas de Internet em que é possível aproveitar parte de um programa e alterar seus parâmetros, para adequá-los às finalidades da nova página criada. A lógica da indústria da informática é, assim, um bom exemplo de reciclagem. Basta substituir o número depois do nome de cada programa pelo nome do diretor de programação acompanhado da palavra *mix*, e tudo fica mais claro — para deleite do público e azar de quem for assinar o Windows (*Plug-and-pray remix*) e o Windows (*Xtra Problemas Version*)!

Mas reciclar produtos culturais não é exatamente como reciclar detritos sólidos ou programas de computador. Na reciclagem de lixo, o produto resultante será utilizado novamente, com poucos e declarados prejuízos em relação ao material não reciclado. Na reciclagem de produtos culturais, há o risco de efeito inverso. Como o procedimento é amplo, podendo ser utilizado nos mais diversos contextos, serão consideradas pertinentes à cultura da reciclagem apenas as práticas criativas que exploram a materialidade das linguagens, manipulando com postura crítica e/ou irônica o material tratado, especialmente nos casos em que isso acontece em ambiente digital.

Um bom exemplo é o trabalho da *plagiarist.org*[14], que recentemente usou o programa em Pearl *Travesty* para realizar o *Travesty Corporate PR Infomixer*, repetindo a estratégia do mais antigo *Plagiarist Manifesto*. Ambos se apropriam de trechos de texto combinados por meio de um algoritmo que os rearranja com base na freqüência em que as palavras aparecem no texto de partida. Além deles, destaca-se o pioneiro *Reciclador Multi-Cultural*, em que um programa seleciona imagens de câmeras *web* indicadas pelo usuário, para compor uma imagem aleatória. Nos dois casos, o algoritmo de programação é o elemento central dos trabalhos. Além do caráter modular, permutacional e instável da Internet, os trabalhos tematizam ainda o jogo econômico do capitalismo coorporativo e, especialmen-

---

12 Ver reprodução em KHOURI, 1996.

13 Cf. a primeira versão do presente artigo, "Cultura Sampler", em http://www2.uol.com.br/tropico/novomundo_9_1626_1.shl .

14 os trabalhos do *plagiarist.org* podem ser acessados a partir de http://plagiarist.org/ .

te, seus reflexos nas práticas de plágio e proteção dos direitos autorais.[15]

Mais próximo da apropriação, "errata :: erratum" (DJ Spooky)[16] é uma metáfora do *remix* como arte de girar discos e homenagem cinética à técnica do *scratch*. Inspirado em "Anemic Cinema" (Marcel Duchamp), o trabalho oferece uma versão digital dos discos originais, para que o usuário gire e combine conforme os movimentos de *mouse* possíveis no arquivo de *Flash* disponível na galeria digital do Museu de Arte Contemporânea de São Francisco (EUA). Apesar das implicações institucionais passíveis de discussão no gesto, especialmente pelo fato de um *site* não depender do espaço do museu para ser veiculado, o trabalho de Spooky não foi objeto de polêmicas tão contundentes quanto as que envolveram os trabalhos de Duchamp. Sinal de que a cultura contemporânea já absorveu práticas similares. Há boas discussões sobre esse paradoxo no artigo "Contra o pluralismo", de Hal Foster (1996). O tema aparece, ainda que em outro contexto, quando Naomi Klein descreve, no seu *Sem logo* (2002), as diversas formas que a indústria da cultura encontra para neutralizar as manifestações que desafiam os discursos dominantes, sempre transformando em moda, tendência ou estratégia de *marketing* o que desafia o coro dos contentes.

Outro aspecto dessa cultura de reciclagem aparece em trabalhos que lidam com o imaginário do nomadismo. Um aspecto sutil dos movimentos constantes de mídias e códigos é sua migração entre sistemas e as questões que isso acarreta. Assim, é sintomático que uma artista com trabalhos pioneiros no universo do efêmero e do reciclável, como é o caso de Giselle Beiguelman ("O livro depois do livro, <content=no cache>, Recycled"[17]), tematize em seguida o universo do nomadismo contemporâneo. Ainda que a maior parte do fluxo atual ainda seja resultado de transmissão de dados por pessoas presas ao escritório pelos fios do computador de mesa, os dispositivos móveis ganham cada vez mais espaço. Esse trânsito aparece na evolução tecnológica e na temática de "Leste o Leste?", "Egoscópio" e "Poetrica", trilogia em que Beiguelman explora painéis eletrônicos para orquestrar dinâmicas coletivas cada vez menos presas ao computador pessoal.

Não importa a sensação de que "nos veículos de massa, esses tipos de apropriação são tão ubíquos que parecem não ter agentes", nas palavras de Hal Foster. No entorno do universo inaugurado pelo *sampler*, as práticas de reutilização, apropriação e reciclagem de mídias invertem o lugar do anônimo. Nesse contexto, reciclar é marca de uma sociedade em que o excesso e a velocidade interessam porque não são nossos. O nomadismo é sua prática mais contundente, pois faz expande faz do anônimo também sem lugar.

Referências

BEIGUELMAN, Giselle. *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis, 2004.

BRANAGH, Kenneth. *Para o resto de nossas vidas*. Videoteca Caras, v. 11. São Paulo: Abril, 1992.

BONVICINO, Régis (org.). *Edgar Braga:* desbragada. São Paulo: Max Limonad, 1984.

15 Para uma discussão mais extensa sobre o uso de códigos no trabalho da Plagiarist.org e outros expoentes da cultura digital, ver BEIGUELMAN, 2004.

16 *Errata :: erratum* pode ser acessado a partir de http://www.moca.org/museum/digital_gallery/pmiller/opener.html .

17 os trabalhos de Giselle Beiguelman podem ser acessados a partir de http://www.desvirtual.com .

BURROUGHS, William. "The future of the novel", in PACKER, Randall e Ken Jordan. *Multimedia:* From Wagner to Virtual Reality. New York: W.W Norton & Company, 2002

DJ RABBI. *The society of the spectacle (a digital remix)*. http://www.djrabbi.com/sospreview.htm .

ELLIS, Breat Easton. *Os jogos da atração*. São Paulo: Rocco, 1989.

FOSTER, Hal. *Recodificação*: arte, espetáculo, política cultural. São Paulo: Casa Editorial Paulista, 1996.

KHOURI, Omar. *Poesia visual brasileira:* uma poesia na era pós-verso. São Paulo: PUC-SP, 1996 (tese de doutorado).

KLEIN, Naomi. *Sem logo*: a tirania das marcas em um planeta vendido. São Paulo: Record, 2002.

GALLOWAY, Alex. Book excerpt: "Protocol: How Control Exists After Descentralization". Mensagem enviada ao site *Rhizome.org* em 9 de fevereiro 2004. In: http://www.rhizome.org/print.rhiz?23140 .

MANOVITCH, Lev. *Models of authorship in new media*. In: http://www.manovitch.net .

MENEZES, Flô (Org.). *Música eletroacústica*: história e estéticas. São Paulo: Edusp, 1996.

MENEZES, Philadelpho. *Poética e Visualidade:* uma trajetória da poesia brasileira contemporânea. Campinas: Ed. da Unicamp, 1991.

ROSZAK, Theodor. *O culto da informação:* o culto dos computadores e a verdadeira arte de pensar. São Paulo: Brasiliense, 1988.

SILVA, Rick. *The remix of politics.*
http://www.21cmagazine.com/issue2/remixpolitics.html

Situacionista: teoria e prática da revolução. São Paulo: Baderna, 2002.

SYNTHMUSEUM.COM, http://www.synthmuseum.com/fair/ .

The Future Sound of London. *Papua New Guinea*. Londres: Hypnotic Records, 1996.