

cultura da
reciclagem
por marcus bastos

cultura da
reciclagem

prefácio

A polifonia e a intertextualidade são procedimentos centrais da linguagem. Alguns reivindicam, inclusive, que a literatura se dá apenas em função de mecanismos semelhantes. Mesmo que seja polêmico generalizar a afirmação, que surge num cenário bastante específico, não é impossível propor que os textos são sempre sobre *outros textos*. O processo de digitalização acentua a possibilidade de diálogos do tipo, e a amplia para o âmbito dos registros sonoro e visual da linguagem. As práticas de recortar e colar mudam radicalmente a consciência sobre os procedimentos de composição que, apesar de estarem sempre no cerne das linguagens, muitas vezes ficavam ocultos sob a pretensa rigidez de sua materialidade.

Cultura da Reciclagem é um ensaio que pretende investigar o tema em texto que explora os recursos gráficos disponíveis em softwares de edição de imagem e editoração eletrônica, transformando o scanner num *sampler* de livros e o computador numa ilha de edição que monta páginas ao invés de filmes. Partindo do tema do híbrido e do mestiço, em suas relações com uma época em que o excesso de matéria sobre o solo do planeta faz da reciclagem uma prática crucial, o livro discute algumas das práticas de *remix* comuns na cultura contemporânea.

ps. livro sem numeração de páginas não precisa de índice...

O carrinho do supermercado raspa no canto do refrigerador, ao ritmo da música que escapa pelas frestas entre o fone e o ouvido propriamente dito. Minutos depois, no apartamento, o telefone não toca. *Downloads* não concluídos e o ritual de todas as tribos e sub-tribos espalhadas pela cidade: separar o lixo orgânico, não-orgânico, plástico, metal, papel. Cenas de um mundo em que reciclar é preciso, e talvez viver impreciso.

É curioso perceber como o tema da mistura, comum nos debates sobre a cultura contemporânea desde os anos 80 em discussões sobre processos de mestiçagem e hibrismo, reverbera na cultura da reciclagem típica da passagem do século XX ao XXI. Prateleiras de supermercado lotadas de guaraná *com* laranja, suco-de-abacaxi *com* hortelã e doritos *com* queijo. *Remix* de tudo e mais um pouco circulando (em mídia, pelo ar).

Há mais coisas entre o estado de um época e as várias formas de transformá-lo em livros, CDs, DVDs e latas de refrigerante do que supõe nossa vã — e às vezes pouco disposta a investigar o que acontece fora do mundo — filosofia reconhecida pelos pares — filosofia.

O código binário permite combinar de forma cada vez mais flexível diferentes linguagens. A facilidade de mesclar elementos digitalmente acentua a tendência à mistura descrita na página antes da página anterior. E populariza práticas até pouco tempo especializadas, como a edição de músicas e filmes.

A indústria do entretenimento vê-se obrigada a rever seu funcionamento.

As mídias digitais modificam a forma com que as linguagens são percebidas, na medida em que permite que seus usuários alterem sons e fotos com a mesma desenvoltura com que antes rabiscavam caricaturas ou rascunhavam poemas em guardanapos de papel. No extremo desse processo, aplicativos que permitem ao usuário deixar suas marcas no material fonte, como em alguns dos exemplos que serão analisados adiante.

O processo de digitalização da cultura é análogo à democratização do livro posterior à invenção da imprensa, ainda que mais diverso na medida em que articula registros sonoros, visuais e verbais. Além disso, a participação e o compartilhamento que os ambientes de rede estimulam, facilita a produção em grupo. Pode-se especular, neste contexto, sobre o surgimento de processos de escritura não-verbais, de agenciamento coletivo. Talvez a o cinema e o vídeo sejam semelhantes a estes processos, em alguns aspectos.

O debate sobre o caráter escritural das imagens técnicas, que surge no contexto da presença cada vez mais intensa da fotografia, do cinema e do vídeo na sociedade contemporânea, ilustra estas semelhanças.

Em **A ilusão especular**, Arlindo Machado mostra como a fotografia não é mero registro do real, mas linguagem. Em “Máquinas de Imagem: uma questão de linha geral”, Philippe Dubois desloca esse debate para o terreno do cinema e do vídeo. Em ambos os casos, ficam patentes processos visuais equivalentes a mecanismos como os da polifonia e da da escrita.

Arlindo Machado. **A ilusão especular**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

Sérgio Lima. **Collage em nova superfície. Sobre a re-utilização de resíduos do material impresso**. São Paulo: Massao Ohno, 1983.

Permitir que a inscrição do outro fique marcada no próprio aparato é a diferença mais marcante entre as práticas do digital e técnicas como a colagem e a fotomontagem, descritas, entre outros, por Sérgio Lima e Michel Frizot.

Michel Frizot, “Les verités du photomonteur”, in: **Photomontages. Photographie experimentale de l’entre-deux-guerres**. Paris: Centre National de la Photographie, 1987.



Os textos de Anne-Marie Boisvert e Sara Diamond foram publicados na Horizon Zero n. 8, em <http://www.horizonzero.ca/textsite/remix.php?is=8&art=0&file=11&tlang=0>

On bricolage, de Anne-Marie Boisvert, **Art history shake and bake**, de Sara Diamond, entre outros textos, procuram estabelecer paralelos entre a cultura *remix* e práticas precedentes. No entanto, por estabelecer uma relação contígua entre processos analógicos e digitais, ela fica sob suspeita de bloquear um tipo de leitura mais polissêmica que, segundo Giselle Beiguelman, seria uma das transformações que nos permitiria extrapolar metáforas que limitam as interfaces digitais a parelismo com procedimentos analógicos.

Giselle Beiguelman. **O livro depois do livro**. São Paulo: Peirópolis, 2003.

Texto original:
 Onda de choque, Livro inaugurado no C200p de Fátima
 primeiro N 2 dezembro 1970

O Fátima Franchini e Onda Franchini, Paris
 Publicado no Brasil por Editora Galilaea, Paris
 1971

Edição de texto:
 Maria José Almeida
 Indicação editorial:
 Prof. Dr. João Tavares Machado

Editora Loyola
 Rua 1822 nº 347 — Sprague
 04216-000 São Paulo — SP
 Caixa Postal 42.335
 04289-870 São Paulo — SP
 ☎ (011) 804-1932
 FAX: (011) 43-4279

Tudo os direitos reservados. Nenhuma parte desta
 obra pode ser reproduzida ou transmitida por qual-
 quer forma ou qualquer meio eletrônico, ou me-
 cânico, incluindo fotocópias e gravações ou qualquer
 outro processo ou forma de armazenamento, sem per-
 missa escrita da Editora.

ISBN 85-7312-139-3

© EDITORA LOYOLA, São Paulo, Brasil, 1998.

Gostaria de me insinuar sub-sequen-
 temente ao discurso que devo pronun-
 ciar aqui, e nos que deverão pronunciar
 aqui, talvez durante anos. Ao invés de to-
 mar a palavra, gostaria de ser envolvido por
 ela e levado bem além de tudo que me
 é possível. Gostaria de perceber que, no mo-
 mento de falar, uma voz sem nome me pro-
 curava há muito tempo, há tanto, então, que
 eu encadeasse, perseguisse a frase, me abri-
 jasse, sem ser percebido, em seu interiti-
 vo, como se ela me tivesse dado um
 sinal, mantendo-se, por um instante, in-
 pensável. Não haveria, portanto, começo: e eu

Nota do Editor: Este discurso de abertura, escrito por
 Jacques Derrida, encontra-se no volume 1 da obra "Sobre
 o ponto de vista sobre o pensamento da língua".

ser de ser aquilo de quem passo o discurso
 eu sinto, antes, ao antes de ser desentor-
 nado e depois de ser, o ponto de ser desapa-
 recimento possível.

Gostaria de ser antes de tudo tirado
 (então a palavra há muito tempo, dupli-
 cando de momento tudo o que sou dizer)
 uma voz que discorre: "É preciso continuar,
 eu não posso continuar, é preciso continuar,
 é preciso pronunciar palavras enquanto as
 há, é preciso diz-las até que elas me en-
 contem, até que me digam — enquanto
 consigo, enquanto falta, é preciso continuar,
 talvez já tenha começado, talvez já me re-
 stasse dois, talvez me tenham levado ao li-
 mite de minha história, diante da palavra que
 se abate sobre minha história, eu me surpre-
 enderei se ela se abate".


Essa obra, escrita de 1967, encontra-se no
 livro "Sobre o ponto de vista sobre o pensamento
 da língua", volume 1 da obra "Sobre o ponto
 de vista sobre o pensamento da língua", editada
 pela Editora Galilaea, Paris, 1971. A obra
 encontra-se também no volume 1 da obra "Sobre
 o ponto de vista sobre o pensamento da língua",
 editada pela Editora Galilaea, Paris, 1971.

pode de modo irônico, pois que nada os
 começa a dizer, cria-se de um círculo de
 anúncio e de silêncio, e há, então, formas
 simbólicas, como para analisar a dis-
 tância.

O desejo diz: "Eu não queria ser de-
 cido, não queria ser de ser hábito de
 anúncio e de silêncio, gostaria que fosse
 de ser hábito como uma transparência cal-
 ma, profunda, individualmente aberta, em
 que os outros respondessem à minha ex-
 pectativa, e de onde se sentisse se eleva-
 rem, uma a uma, os dois, sem sentido de me-
 ditar sobre, sobre e por ela, como um des-
 toque há". E a instrução responde: "Não
 não tem por que ter começado, estamos
 todos aí para lhe mostrar que o discurso
 não se abate sobre o ponto de vista sobre o
 pensamento da língua".

Essa obra, escrita de 1967, encontra-se no
 livro "Sobre o ponto de vista sobre o pensamento
 da língua", volume 1 da obra "Sobre o ponto
 de vista sobre o pensamento da língua", editada
 pela Editora Galilaea, Paris, 1971. A obra
 encontra-se também no volume 1 da obra "Sobre
 o ponto de vista sobre o pensamento da língua",
 editada pela Editora Galilaea, Paris, 1971.

Essa obra, escrita de 1967, encontra-se no
 livro "Sobre o ponto de vista sobre o pensamento
 da língua", volume 1 da obra "Sobre o ponto
 de vista sobre o pensamento da língua", editada
 pela Editora Galilaea, Paris, 1971. A obra
 encontra-se também no volume 1 da obra "Sobre
 o ponto de vista sobre o pensamento da língua",
 editada pela Editora Galilaea, Paris, 1971.



“Se eu refletir um pouco, uma obra
desse gênero é quase como se eu
tentasse escrever um ensaio
antropológico em forma de romance
e para fazê-lo não tivesse à minha
disposição senão notas musicais”

misturas / linguagem

Em **Gênesis**, Eduardo Kac mescla o código genético como se misturasse textos. O resultado é um “gene de artista”, conforme descrito em seu site. Kac traduz uma sentença do livro do Gênesis bíblico para código morse, depois converte o resultado em DNA. O artista considera a sentença escolhida, “Deixe o homem dominar os peixes do mar, os fluxos do ar, e todas as coisas vivas que se movem sobre a terra”, ambígua a respeito da supremacia humana sobre a natureza como resultado de sanção divina. Ao inserir o código resultante no processo em uma bactéria que fica exposta a um raio de luz ultravioleta possível de ser redirecionada via Internet pelo público, ele espera que o procedimento possa induzir mutações genéticas.

O tratamento do DNA como texto aparece também em **Rabbit Remix**.

A exposição, realizada na Laura Marsiaj Arte Contemporânea, reúne a documentação do projeto “Free Alba!”, organizado por Eduardo Kac quando ele foi impedido de expor a coelha alterada geneticamente que criou **GFP Bunny**.



<http://www.ekac.org>


GFP BUNNY

Eduardo Kac

My transgenic artwork "GFP Bunny" comprises the creation of a green fluorescent rabbit, the public dialogue generated by the project, and the social integration of the rabbit. GFP stands for green fluorescent protein. "GFP Bunny" was realized in 2000 and first presented publicly in Avignon, France. Transgenic art, I proposed elsewhere [1], is a new art form based on the use of genetic engineering to transfer natural or synthetic genes to an organism, to create unique living beings. This must be done with great care, with acknowledgment of the complex issues thus raised and, above all, with a commitment to respect, nurture, and love the life thus created.

WELCOME, ALBA

I will never forget the moment when I first held her in my arms, in Jouy-en-Josas, France, on April 29, 2000. My apprehensive anticipation was replaced by joy and excitement. Alba -- the name given her by my wife, my daughter, and I -- was lovable and affectionate and an absolute delight to play with. As I cradled her, she playfully tucked her head between my body and my



“Não precisamos
destruir o passado;
ele já se foi”

John Cage

A relação com procedimentos semelhantes permite inserir as práticas de *remix* num contexto cultural, além de mostrar que ela não se restringe à música. Portanto, se essa relação não esgota o assunto, tendo em vista que é insuficiente para discutir as relações entre *remix* e linguagem digital, ela ao menos permite generalizar o conceito de *remix*. O computador unifica as práticas de tratamento de mídias, na medida em que as manipula todas a partir de um parâmetro binário comum. Por isso, funciona como um *sampler* multimídia.



As mídias digitais
acentuam o jogo de
reciclagens, presentes de
maneiras distintas na
colagem, na apropriação
e no remix

digital, *sem* analógico _semana de comunicação da unesp 14.05.2003

por *Marcus Bastos*^{>>}

As mídias digitais recolocam o problema da materialidade das linguagens, ao se configurarem como suportes voláteis. Ainda que a informação digital fique armazenada em espaços físicos _discos rígidos, disquetes, CDs_ ela só existe no momento em que a memória de acesso aleatório _RAM_ da máquina processa o código binário, oferecendo ao usuário um conteúdo sempre provisório, pois constantemente (re)organizado pelos recursos a sua disposição. Nesse sentido, nada mais coerente que a reformulação do slogan de McLuhan proposta por Giselle Beiguelman: no digital, "a interface é a mensagem".

Diante dessa instabilidade, merece ser refeito o trajeto que afasta o mundo contemporâneo do universo de Rousseau _retomando o problema colocado por Derrida ao discutir o **Essai sur l'Origine des Langues**. *Mutatis mutandis*, o exame de títulos importantes para a pesquisa sobre a cultura e a linguagem digital revela uma tendência que poderia ser chamada de "comparar para explicar", numa busca quixotesca das origens analógicas de recursos surgidos em tecnologias como o CD-ROM e a Internet. Vejamos alguns exemplos:

Vários textos teóricos sobre mídias digitais valem-se de comparações com outras áreas do conhecimento e da produção cultural para entender o universo que surge. 7

É um recurso legítimo, tendo em vista que a novidade dos mesmos implica também na inexistência de saber teórico acumulado a seu respeito. Assim, as relações com a história da escrita, com a literatura, com o pensamento pós-estruturalista, com o cinema e com a arte eletrônica, são o equivalente localizado da tendência a usar termos

como 'pós-moderno' para descrever um universo que muda mais rápido do que as nomenclaturas criadas para acompanhá-lo. Por outro lado, termos como hipertexto e hipermídia, bastante comuns nos primeiros trabalhos sobre escrita e cultura digital, tornam as discussões freqüentemente imprecisas. Esta armadilha terminológica já foi descrita por Janet Murray, em outro contexto:

"Os filmes narrativos foram originalmente chamados de *photoplays* e inicialmente concebidos como uma forma meramente aditiva (fotografia mais teatro) criada para apontar. A câmera apontava uma câmera estática para uma cena real, apresentada teatralmente. Os *photoplays* foram substituídos por filmes quando os cineastas aprenderam, por exemplo, a criar suspense intercalando duas cenas filmadas separadamente: uma criança queimando no prédio e o bombeiro vindo para salvar. Cem anos após a chegada da câmera cinematográfica e a chegada do computador moderno, capaz de se conectar à internet global, de processar texto, imagem, som e vídeo em movimento /.../ Seremos capazes de imaginar uma narrativa eletrônica com mais facilidade que os contemporâneos de Gutenberg poderiam imaginar."

Janet Murray. **Hamlet on the Hollodeck**. Cambridge (MA): MIT Press, 1997. p p. 66-7.

trabalhos sobre escrita e
nprecisas. Esta armadilha

urray, em outro contexto: “Os filmes narrativos foram originalmente chamados de *photoplays* e inicialmente concebidos como uma forma de arte meramente aditiva (fotografia mais teatro) criada quando se apontava uma câmera estática para uma cena representada teatralmente. Os *photoplays* foram substituídos por filmes quando os cineastas aprenderam, por exemplo, a criar suspense intercalando duas cenas filmadas separadamente (a criança queimando no prédio e o bombeiro vindo salvá-la) /.../ Cem anos após a chegada da câmera cinematográfica, temos a

Hamlet on the Hollodeck.
): MIT Press, 1997. p p. 66-7.

chegada do computador moderno, capaz de se conectar à internet global, de processar texto, imagem, som e imagem em movimento /.../ Seremos capazes de imaginar o futuro da narrativa eletrônica com mais facilidade que os contemporâneos de Gutenberg poderiam imaginar *Guerra e Paz* ou que os parisienses de 1895 poderiam imaginar *High Noon*?

Uma das lições que podemos aprender com a história do cinema é que formulações aditivas como “*photoplay*” ou o baluarte contemporâneo “multimídia” são um sinal de que o meio está em um estágio inicial de desenvolvimento e ainda depende de formatos derivados de tecnologias anteriores ao invés de explorar seu próprio poder expressivo”.

(1) em **Hypertext 2.0 (1997)**, Landow aproxima a escrita com links _que ele mesmo experimenta em projetos como **Victorian Web** e **Cyberspace, Hypertext and Critical Theory**^^_ das sinuosidades do pensamento pós-estruturalista. Para Landow, o estilo entrecortado de autores como Barthes e Foucault organiza o pensamento da mesma forma que o hipertexto. É importante lembrar que a retórica do hipertexto desenvolvida por Landow está mais próxima de trabalhos desenvolvidos em **Storyspace**^^ que da Web ou do CD-ROM. Assim, as teorias desenvolvidas pelo autor acabam restritas a um contexto bastante específico, o desenvolvimento do livro eletrônico distribuído em disquete _de importância cada vez mais relativa diante da sofisticação de tecnologias como o .pdf e os portais de distribuição de texto^^.

(2) em **Writing Spaces (1990)**, Bolter compara o realismo digressivo de Sterne com a escrita topológica que o (de novo!) **Storyspace** permite desenvolver, em trabalhos como **Socrathes in the Labyrinth**, de David Kolbs e **Victory Garden**, de Stuart Moulthrop. Bolter estende essa lógica às demais mídias, em **Remediation (2000)**, livro que discute a re-mediação de conteúdos analógicos em digitais^^.

(3) em **The language of New Media (2000)**, Manovich relaciona a montagem

(1) em **Hypertext 2.0 (1997)**, Landow aproxima a escrita com links _que ele mesmo experimenta em projetos como **Victorian Web** e **Cyberspace, Hypertext and Critical Theory**_ das sinuosidades do pensamento pós-estruturalista. Para Landow, o estilo entrecortado de autores como Barthes e Foucault organiza o pensamento da mesma forma que o hipertexto. É importante lembrar que a retórica do hipertexto desenvolvida por Landow está mais próxima de trabalhos desenvolvidos em Storyspace que da Web ou do CD-ROM. Assim, as teorias desenvolvidas pelo autor acabam restritas a um contexto bastante específico, o desenvolvimento do livro eletrônico distribuído em disquete _de importância cada vez mais relativa diante da sofisticação de tecnologias como o .pdf e os portais de distribuição de texto_.

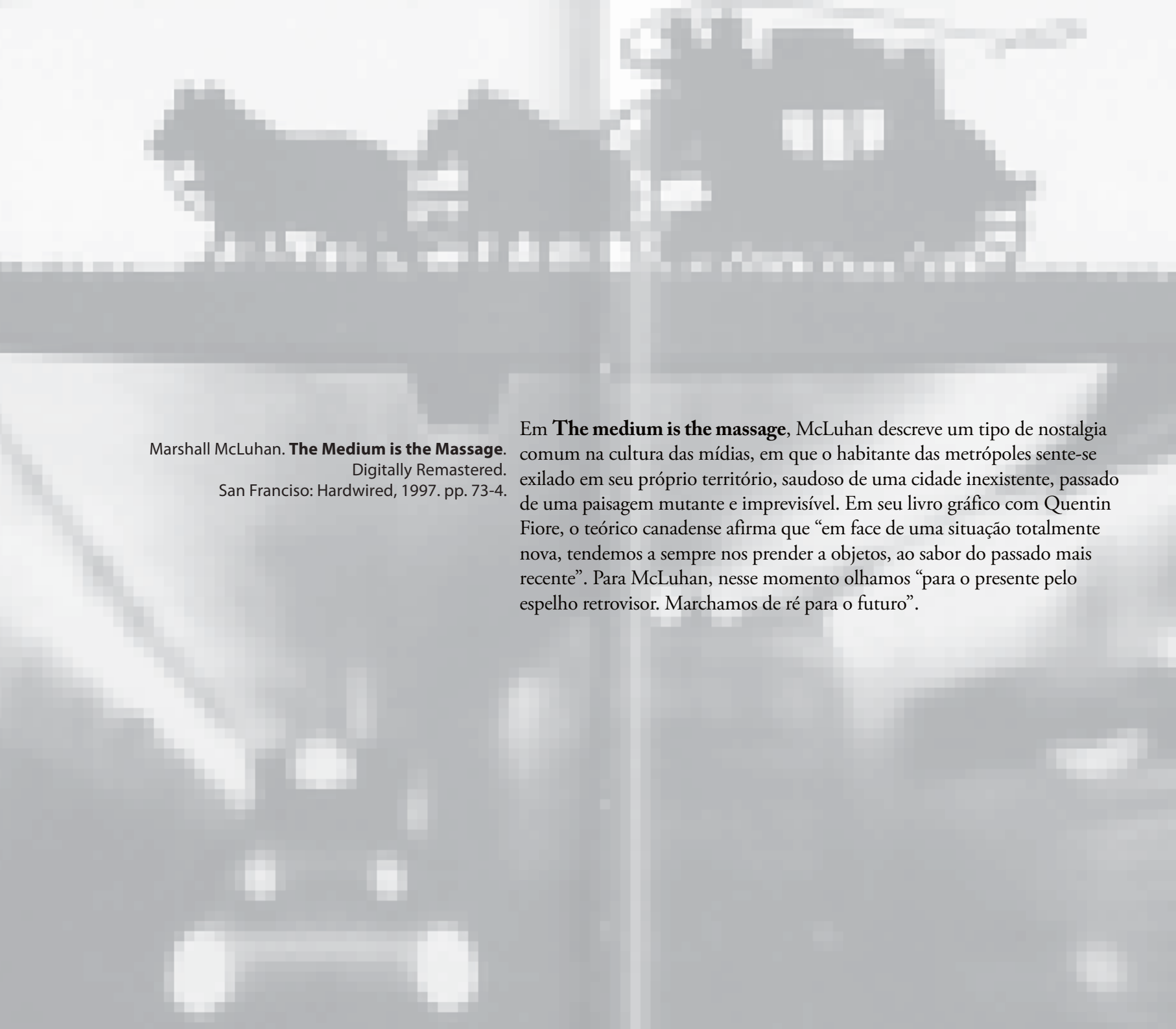
(2) em **Writing Spaces (1990)**, Bolter compara o realismo digressivo de Sterne com a escrita topológica que o (de novo!) Storyspace permite desenvolver, em trabalhos como **Socrates in the Labyrinth**, de David Kolbs e **Victory Garden**, de Stuart Moulthrop. Bolter estende essa lógica às demais mídias, em **Remediation (2000)**, livro que discute a re-mediação de conteúdos analógicos em digitais.

(3) em **The language**

Endereço  <http://www.imagemlinguagem.com.br/unesp2003/2.htm>

Uma análise mais detalhada dos textos em questão revela nuances importantes. Os temas discutidos vão além da mera crença em uma linguagem digital que recria com recursos da informática o acervo simbólico preservado tecnicamente desde a invenção da imprensa. Autores como Bolter, Murray e Manovich tem plena consciência das singularidades que permitem tratar as mídias digitais como motor de uma cultura tão complexa e rica quanto o são a cultura impressa e a cultura das mídias.

Fazer a arqueologia de uma
é exatamente a mesma
estabelecer sua cronologia
tempo não é uma seqüência
espaço não é um campo



Marshall McLuhan. **The Medium is the Message.**
Digitally Remastered.
San Francisco: Hardwired, 1997. pp. 73-4.

Em **The medium is the message**, McLuhan descreve um tipo de nostalgia comum na cultura das mídias, em que o habitante das metrópoles sente-se exilado em seu próprio território, saudoso de uma cidade inexistente, passado de uma paisagem mutante e imprevisível. Em seu livro gráfico com Quentin Fiore, o teórico canadense afirma que “em face de uma situação totalmente nova, tendemos a sempre nos prender a objetos, ao sabor do passado mais recente”. Para McLuhan, nesse momento olhamos “para o presente pelo espelho retrovisor. Marchamos de ré para o futuro”.

Fazer a arqueologia de uma idéia não é exatamente a mesma coisa que estabelecer sua cronologia, já que o tempo não é uma seqüência linear e o espaço não é um campo definido.

Pensar sobre os elos entre passado, presente e futuro é mais complexo que eleger datas inaugurais ou indicar a relação entre um termo que fala sobre o novo de forma ainda difusa e o estágio embrionário que ela possivelmente descreverá. Fazer a crítica do presente depende, por isso, de buscar o que o distingue: aquilo que permite olhar para o que escapa na curva pouco exata que faz avançar a trama dos dias que passam, retorno impreciso ao que nunca se repete exatamente da mesma forma, conforme descrito por Walter Benjamin:

“O passado traz consigo um índice misterioso, que o impele à redenção. Pois não somos tocados por um sopro do ar que foi respirado antes? Não existem, nas vozes que escutamos, ecos de vozes que emudeceram? Não têm as mulheres que cortejamos irmãs que elas não chegaram a conhecer? Se assim é, existe um encontro secreto, marcado entre as gerações precedentes e a nossa. Alguém na terra está à nossa espera. Nesse caso, como a cada geração, foi-nos concedida uma frágil força messiânica para a qual o passado dirige um apelo. Esse apelo não pode ser rejeitado impunemente.”

Walter Benjamin, “Sobre o conceito de história”, in: **Obras Escolhidas. Magia e Técnica. Arte e Política**. 10ª reimpressão. São Paulo: Brasiliense, 1996. p. 223

breve história da elipse

Em **História e narração em Walter Benjamin**, Jeanne Marie Gagnebin explica que o filósofo das passagens propõe “uma apreensão do tempo histórico em termos de *intensidade* e não de cronologia”, o que permite “ler a filosofia da história e a filosofia da linguagem de Benjamin como uma reflexão centrada na modernidade, no profundo co-pertencimento do eterno e do efêmero”. Apesar do ritmo de vida contemporâneo ser mais fragmentário que na época de Benjamin, a forma com que ele reflete sobre a vida nas cidades ainda é legítima.

O contínuo hiperveloz que constrói o efeito do eternamente efêmero descrito por Paul Virilio e Zigmunt Bauman, entre outros, não elimina a tensão entre passado e presente. Há acentuação, não ruptura; as contradições persistem, aceleradas. Nos vãos entre antes e depois, é possível narrar a passagem de um tempo que não gira com os ponteiros do relógio, mas na velocidade randômico das CPUs. Nesse contexto, é mais importante aprender a pensar na velocidade dos cliques que torcer por um tempo lento, que retorna nos claros de esquecimento ou intervalos de silêncio a que o visitante dos fragmentos contemporâneos pode entregar-se quando interrompe suas derivas, quando estanca o fluxo de conexões habitual.

Esse tempo obtuso da elipse, perfurado de intervalos estranhos ao regime dos minutos em sucessão, é avesso ao ritos de início.

Foucault: “Paul Rée se engana, como os ingleses, ao descrever gêneses lineares, ao ordenar, por exemplo, toda a história da moral através da preocupação com o útil: como se as palavras tivessem guardado seu sentido, os desejos sua direção, as idéias sua lógica”.

Esta descrição de gêneses lineares atua “como se esse mundo de coisas ditas e queridas não tivesse conhecido invasões, lutas, rapinas, disfarces, astúcias”.

Mas (ainda Foucault): “para a genealogia, um indispensável demorar-se: marcar a singularidade dos acontecimentos, longe de toda finalidade monótona; espreitá-los lá onde menos se os esperava e naquilo que é tido como não possuindo história /.../ apreender seu retorno não para traçar a curva lenta de uma evolução, mas para reencontrar as diferentes cenas onde eles desempenharam papéis distintos”.

Essa forma de voltar ao diferente corresponde à figura da elipse descrita por Derrida, e pode ser relacionada com dois tipos de interface: (a) justaposições de difícil controle utilizada como forma de (des)organização a navegação; (b) sites que desafiam a lógica de paralelismo com procedimentos analógicos.

claros de esquecimento ou intervalos de silêncio a que o visitante dos fragmentos
os pode entregar-se quando interrompe suas derivas, quando estanca o fluxo de conexões

Esse tempo obtuso da elipse, perfurado de intervalos estranhos ao regime dos minutos em sucessão, é avesso ao ritos de início.

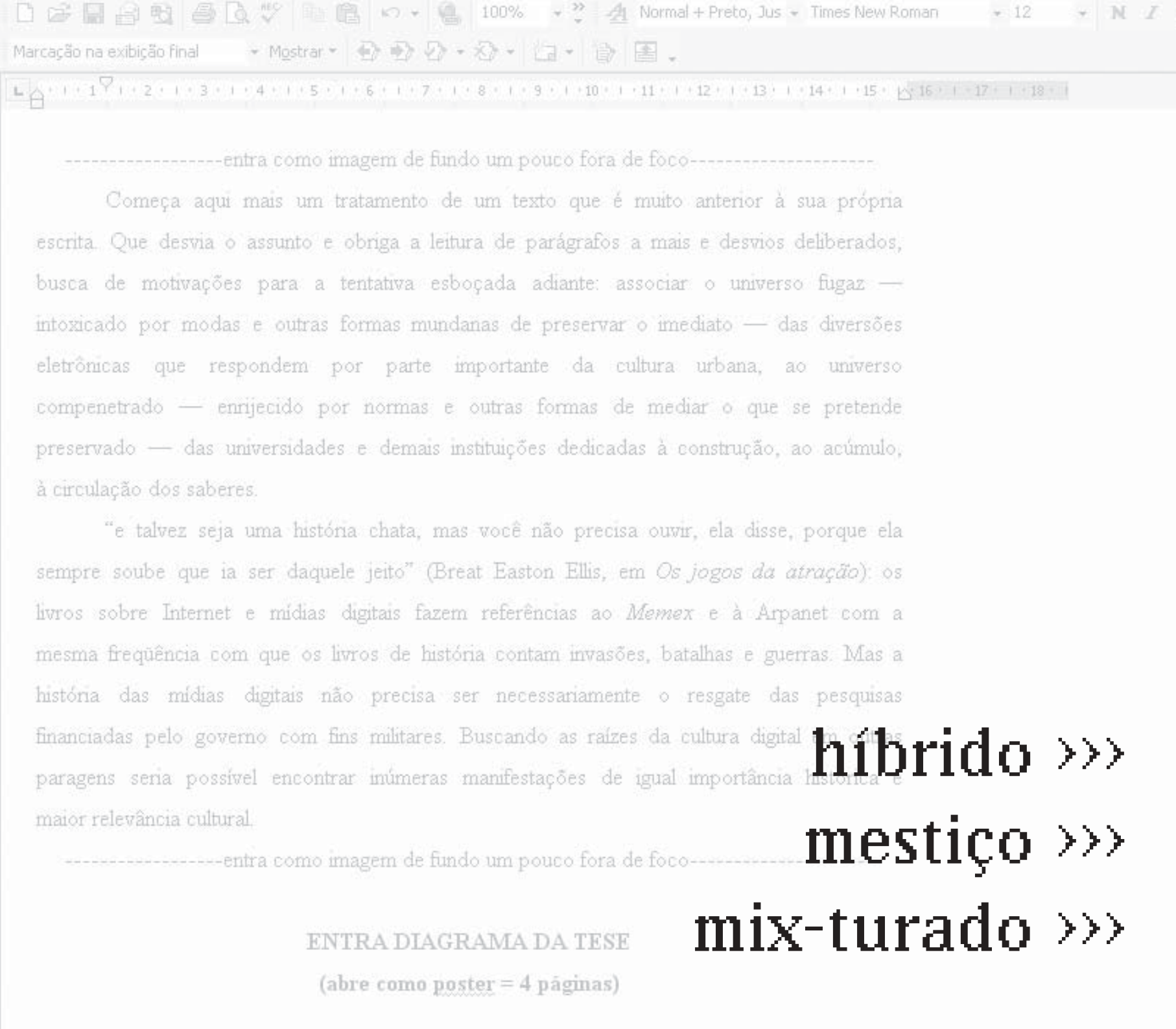
Foucault: “Paul Rée se engana, como os ingleses, ao descrever gêneses lineares, ao ordenar, por exemplo, toda a história da moral através da preocupação com o útil: como se as palavras tivessem guardado seu sentido, os desejos sua direção, as idéias sua lógica”.

Esta descrição de gêneses lineares atua “como se esse mundo de coisas ditas e queridas não tivesse conhecido invasões, lutas, rapinas, disfarces, astúcias”.

Mas (ainda Foucault): “para a genealogia, um indispensável demorar-se: marcar a singularidade dos acontecimentos, longe de toda finalidade monótona; espreitá-los lá onde menos se os esperava e naquilo que é tido como não possuindo história /.../ apreender seu retorno não para traçar a curva lenta de uma evolução, mas para reencontrar as diferentes cenas onde eles desempenharam papéis distintos”.

Essa forma de voltar ao diferente corresponde à figura da elipse descrita por Derrida, e pode ser relacionada com dois tipos de interface: (a) justaposições de difícil controle utilizada como forma de (des)organizar a navegação; (b) sites que desafiam a lógica de paralelismo com procedimentos analógicos.

Um aspecto importante das figuras elípticas é o imbricamento de espaço e tempo. Esse imbricamento dificulta entender o cérebro como mera ‘rede’ de neurônios, ou pelo menos obriga a levar em conta a topologia de suas ligações. O funcionamento mental não dá-se apenas por *ligação*, mas também por relação espacial e sobreposição de camadas que se contaminam — o tem implicações importantes para a discussão sobre as possíveis formas de mistura entre mídias em interfaces digitais, na medida em que recoloca as aproximações entre rede e cérebro comuns na bibliografia especializada.



-----entra como imagem de fundo um pouco fora de foco-----

Começa aqui mais um tratamento de um texto que é muito anterior à sua própria escrita. Que desvia o assunto e obriga a leitura de parágrafos a mais e desvios deliberados, busca de motivações para a tentativa esboçada adiante: associar o universo fugaz — intoxicado por modas e outras formas mundanas de preservar o imediato — das diversões eletrônicas que respondem por parte importante da cultura urbana, ao universo compenetrado — enrijecido por normas e outras formas de mediar o que se pretende preservado — das universidades e demais 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*): os livros sobre Internet e mídias digitais fazem referências ao *Memex* e à *Arpanet* com a mesma frequência com que os 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. Buscando as raízes da cultura digital em outras paragens seria possível encontrar inúmeras manifestações de igual importância histórica e maior relevância cultural.

-----entra como imagem de fundo um pouco fora de foco-----

híbrido >>>

mestiço >>>

mix-turado >>>

ENTRA DIAGRAMA DA TESE
(abre como poster = 4 páginas)

Os vários usos do termo híbrido revelam como a idéia de mistura é uma assinatura dos tempos correntes, conforme já indicado em **misturas / linguagem**. Os trechos ao lado mostram como às vezes há o pressuposto de que haveria um estado anterior à mistura, superado por fatos históricos como o mapeamento do DNA e a invenção do microprocessador. Defender que apenas a cultura contemporânea é uma cultura híbrida é incorreto, na medida em que pressupõe a existência de outras culturas que seriam, por contraposição, puras.

Em **Culturas e Artes do Pós-humano**, Lúcia Santaella reforça a possibilidade de separação entre as culturas eruditas, populares e tendo em vista que “os processos de caldeamento e mesclagem delas passavam pareciam evidentes”. Ela lembra, entretanto, que misturas não chegavam a colocar em crise a dominância (no Brasil adora) da cultura de massas”. Essa dinâmica cultural começa a se com o surgimento das redes, conforme indicado por Santaella e o por Maria Ercília, em “Contra o Mínimo Denominador Comum”. Contudo, Ercília afirma que o que ela chama de mídia de rede “pode ser o antídoto para a grande praga da mídia de massa: o mínimo denominador comum”. Ela acredita nessa possibilidade tendo em vista que “um número demasiado de veículos compete pelo tempo e pela atenção das pessoas”, enquanto a “mídia de rede possibilita uma rota de fuga para essa mesmice”, na medida em que permite atender os mais diversos do público, sem se preocupar se há 5, 500 ou 50 mil pessoas interessadas por um determinado tipo de produto.

Em **Remediation**, Bolter destaca como “para Latour, o fenômeno da tecnociência contemporânea consiste de intersecções ou ‘híbridos’ de sujeito humano, linguagem e o mundo exterior das coisas, e esses híbridos são tão reais quanto seus constituintes — de fato, em certo sentido eles são mais reais na medida em que nenhum constituinte (sujeito, linguagem, objeto) aparece em sua forma pura, segregada dos outros constituintes”.

Em **Understanding Hypermedia 2000**, Cotton e Oliver partem do princípio de que a “hipermídia é um meio híbrido que cresceu a partir de uma grande variedade de desenvolvimentos paralelos em campos tão diversos quanto os da arte, do cinema, da televisão, da telecomunicação e da informática”. Para Cotton e Oliver, “a invenção do microprocessador foi um passo chave no processo de convergência das mídias”.

Jay David Bolter. **Remediation. Understanding New Media**. Cambridge (MA): MIT Press, 1998. p. 57-8.

Cotton, Bob e Richard Oliver. “Media Matrix”. In: **Understanding Hypermedia 2000**. London: Phaidon. p. 56

Lúcia Santaella. **Culturas e Artes do Pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003. p. 12.

Maria Ercília. “Contra o Mínimo Denominador Comum”. In: revista USP, n. 35. p. 111.

Defender que apenas a cultura contemporânea é uma cultura híbrida é incorreto, na medida em que pressupõe a existência de outras culturas que seriam, por contraposição, puras. quanto os da arte, do cinema, da música, da televisão, da telecomunicação e da internet. “a invenção do microprocessador e o desenvolvimento do processo de convergência”

Em **Culturas e Artes do Pós-humano**, Lúcia Santaella reforça a “impossibilidade de separação entre as culturas eruditas, populares e massivas”, tendo em vista que “os processos de caldeamento e mesclagem por que elas passavam pareciam evidentes”. Ela lembra, entretanto, que “essas misturas não chegavam a colocar em crise a dominância (no Brasil avassaladora) da cultura de massas”. Essa dinâmica cultural começa a se modificar com o surgimento das redes, conforme indicado por Santaella e desenvolvido por Maria Ercília, em “Contra o Mínimo Denominador Comum”. No artigo citado, Ercília afirma que o que ela chama de mídia de rede “pode ser o antídoto para a grande praga da mídia de massa: o mínimo denominador comum”. Ela acredita nessa possibilidade tendo em vista que atualmente “um número demasiado de veículos compete pelo tempo e pela atenção das pessoas”, enquanto a “mídia de rede possibilita uma rota de escape para essa mesmice”, na medida em que permite atender os mais diversos nichos do público, sem se preocupar se há 5, 500 ou 50 mil pessoas interessadas por um determinado tipo de produto.

Lúcia Santaella. **Culturas e Artes do Pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003. p. 12.

Maria Ercília. “Contra o Mínimo Denominador Comum”. In: revista USP, n. 35. p. 111.

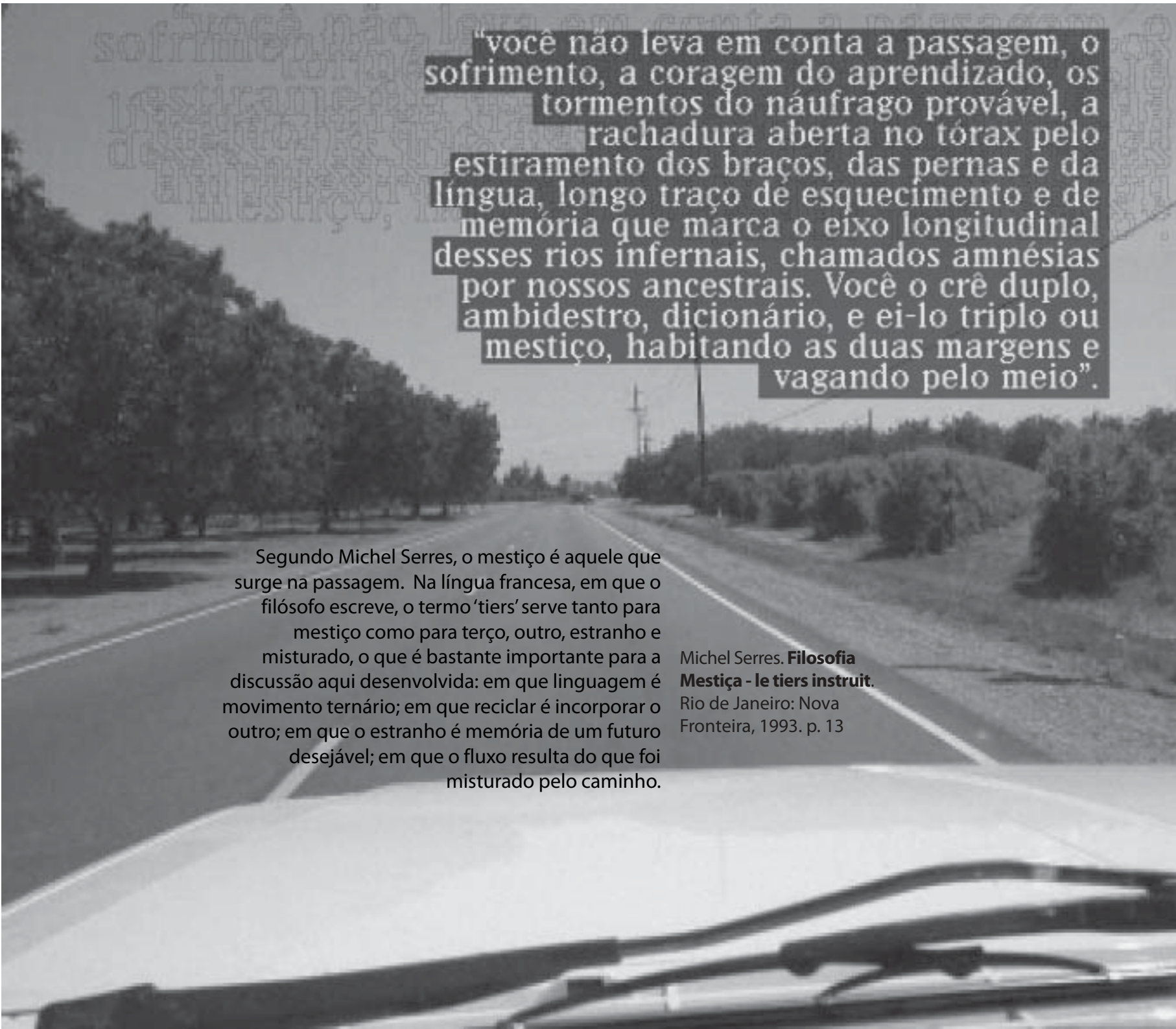
Jay D
Unde
(MA):
Cotto
Matri
2000

O debate sobre as culturas híbridas adquire muitos dos contornos atuais após a publicação do livro homônimo de Nestor Canclini. Neste contexto, o impacto das mídias digitais na sociedade contemporânea faz parte de um processo mais complexo, em que muda a relação entre local e global conforme desenrola-se o processo de expansão econômica dos EUA e o conseqüente alinhamento das demais nações em blocos que lhes permitam negociar com os americanos de maneira menos desigual. Canclini adverte, no entanto, para a necessidade de “dar suficiente peso às contradições e ao que não se deixa hibridar”, quando ocorre fusão e integração de culturas.

Não é desprezível que o conceito de híbrido surja na biologia. Em seu livro, Canclini procura deslocar o termo. Seu objetivo é considerar especificamente as contribuições e as dificuldades que a hibridação apresenta nas ciências sociais, já que “hibridação não é sinônimo de fusão sem contradições”, mas sim um conceito que “pode ajudar a dar conta de formas particulares de conflito geradas na interculturalidade recente em meio à decadência de projetos nacionais de modernização na América Latina”.

Nestor Canclini. **Culturas Híbridas**.
São Paulo: Edusp, 2003.

Na passagem da biologia para a cultura, inverte-se o sentido de híbrido, mas perdura a sombra de uma nomenclatura asséptica, fetiche construído a partir da obsessão pela descoberta de um origem pura, límpida. O risco do recurso ao conceito é sempre manter em sua sombra a idéia de que há um puro anterior à qualquer mistura. Os desenvolvimentos recentes da engenharia genética e das tecnologias digitais obrigam a repensar idéias como a de híbrido e mestiço. Trata-se, portanto, de boa oportunidade para refletir sobre o significado da mistura para o homem, especialmente tendo em vista que a mudança da compreensão de híbrido como degenerado para a de híbrido como rico implica em um movimento epistemológico importante, em um século em que a percepção de que o outro é estranho é desculpa frequente para o extermínio de tudo o que se julgar diferente.



“você não leva em conta a passagem, o sofrimento, a coragem do aprendiz, os tormentos do naufrago provável, a rachadura aberta no tórax pelo estiramento dos braços, das pernas e da língua, longo traço de esquecimento e de memória que marca o eixo longitudinal desses rios infernais, chamados amnésias por nossos ancestrais. Você o crê duplo, ambidestro, dicionário, e ei-lo triplo ou mestiço, habitando as duas margens e vagando pelo meio”.

Segundo Michel Serres, o mestiço é aquele que surge na passagem. Na língua francesa, em que o filósofo escreve, o termo 'tiers' serve tanto para mestiço como para terço, outro, estranho e misturado, o que é bastante importante para a discussão aqui desenvolvida: em que linguagem é movimento ternário; em que reciclar é incorporar o outro; em que o estranho é memória de um futuro desejável; em que o fluxo resulta do que foi misturado pelo caminho.

Michel Serres. **Filosofia Mestiça - le tiers instruit.**
Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993. p. 13

Para Arlindo Machado, o processo de reciclagem surge já nas artes do vídeo: o conceito de plano não se aplica ao tipo de imagens que o audiovisual contemporâneo produz, dentro de cada tela os componentes visuais ficam “encavalados, superpostos, recortados uns dentro dos outros”. Isso significa que não só as origens das imagens que compõem essas telas são diferentes, como “essas imagens estão ainda migrando o tempo todo de um meio para outro, de uma natureza para outra (pictórica, fotoquímica, eletrônica, digital), a ponto de se caracterizarem como imagens migrantes, figuras em trânsito permanente.” Ele conclui, então, que muitos “materiais utilizados, ainda são reciclagens de imagens em circulação nos meios de massa das quais já se perderam as origens”.

O termo mestiço, da mesma forma que híbrido, equivale à mistura. No entanto, mestiço, ao contrário de híbrido, é um termo mais comum nos estudos de cultura e sociedade. Talvez seja assim pelo fato de que ele se refere, ainda segundo o Dicionário Houaiss, antes à “pessoa que provém do cruzamento de pais diferentes” que ao “animal nascido do cruzamento de espécies”. Por isso, um dos argumentos desenvolvidos no presente texto será o de que a linguagem digital obriga a rever tanto o conceito de híbrido quanto o de mestiço. Será que eles são suficientes para descrever os tipos de mistura que nela surgem? Essa hipótese será investigada por meio da análise de exemplos que lidam com a reciclagem de mídias.

Nelson Brissac Peixoto. “Trânsito — Vídeo: arquitetura/pintura/cinema”, in: **Paisagens Urbanas**. 3 ed, revisada e ampliada. São Paulo: Senac, 2004. p. 243.

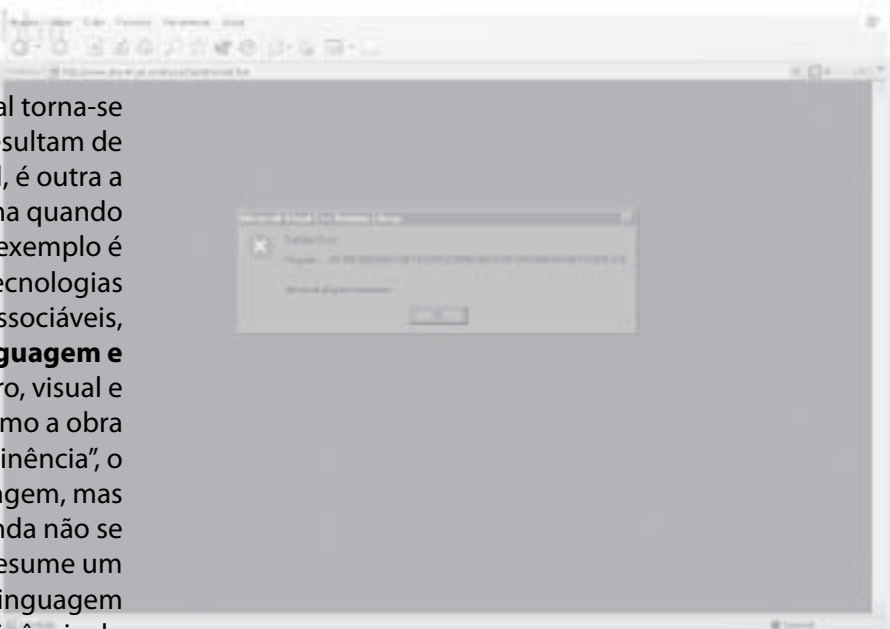
Arlindo Machado. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997. pp. 240-1.

Em **Paisagens Urbanas**, Brissac Peixoto atribui ao vídeo o abrigo provisório dessas imagens em trânsito, quando afirma que o vídeo “assimila todas as outras imagens, permite a conexão entre os suportes, a transição entre pintura, fotografia e cinema”. Ao localizar Godard como expressão máxima dessa possibilidade, Brissac Peixoto, da mesma forma que Machado, antecipa a problemática da presente pesquisa, quando afirma que os últimos filmes do cineasta francês “são tentativas de mixar as mídias, pela imbricação orgânica de imagens de cinema e de vídeo”, sendo este último o “ponto de intersecção / .../, o suporte dessas experiências de decomposição e recomposição”.

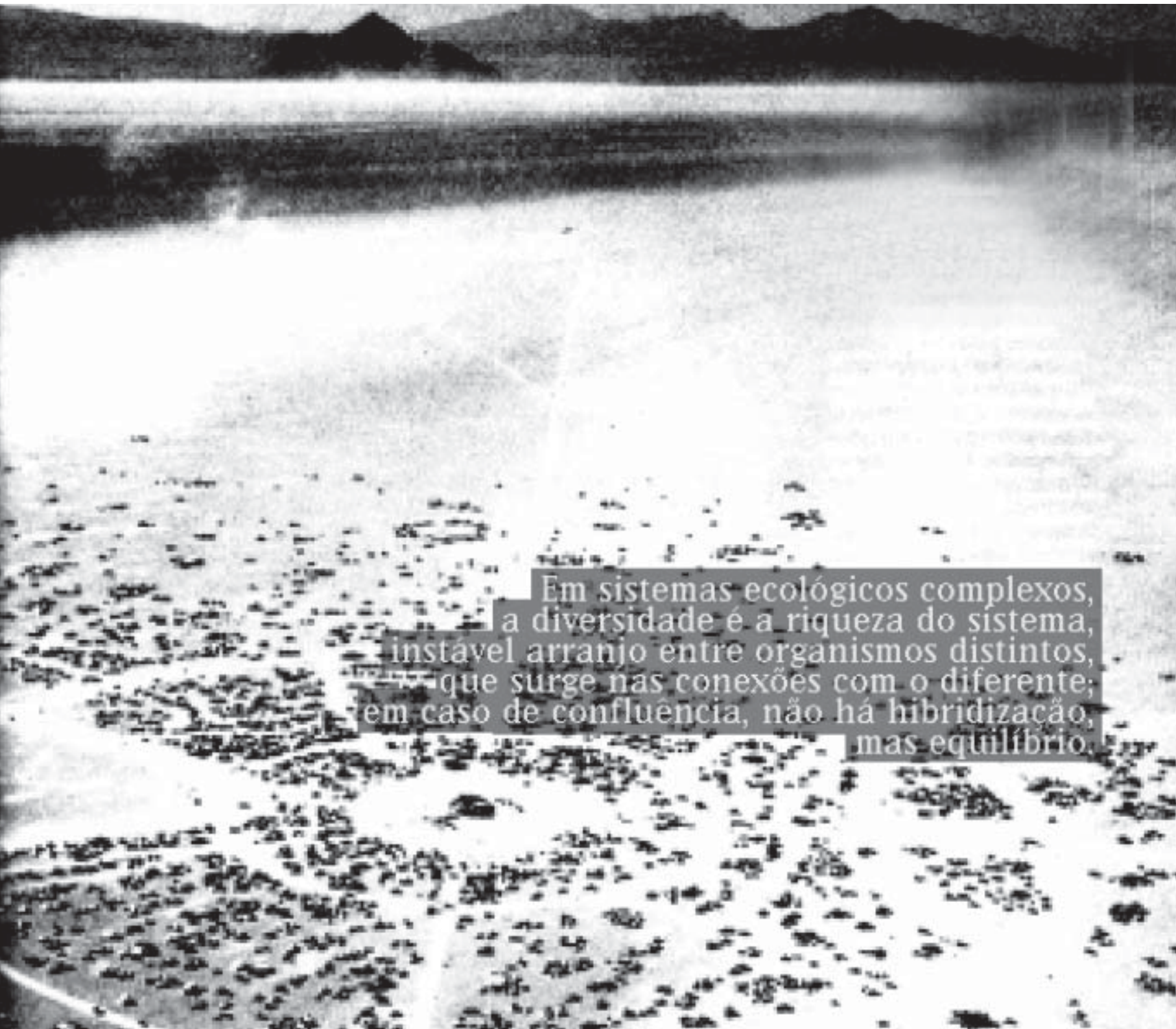
Nesse contexto, talvez seja pertinente recuperar uma questão levantada no início do presente texto, ainda que observando o problema agora de outro ângulo — as relações e rupturas entre a arte eletrônica e a cultura digital, onde antes se questionou o uso de terminologias compostas e aditivas, em que prefixos como ‘pós’ e ‘re’ indicam a necessidade de novos termos que, paradoxalmente, são criados a partir de um radical que os mantêm conectados ao universo semântico de que os fenômenos que eles nomeiam parecem querer se despregar. Por esse motivo, será introduzido o tema da indiferenciação entre os registros da linguagem, que parece indicar um dos aspectos em que a linguagem digital, por ser absolutamente lógica, se diferencia das linguagens analógicas, ainda presas à materialidade de seus suportes.

Essa indiferenciação entre os registros sonoro, visual e verbal torna-se possível na medida em que os elementos do aplicativo digital resultam de combinações de '0' e '1' e seus interstícios. Na linguagem digital, é outra a tensão entre o fluxo do pensamento e os contornos que ele ganha quando em interface. Nesse movimento, o contínuo torna-se discreto. Um exemplo é "Poesia Abstrata", de Betty Leirner. Apesar de não lidar com tecnologias digitais o trabalho combina sonoro, visual e verbal, e os faz indissociáveis, conforme a análise de Lúcia Santaella, em **Matrizes da Linguagem e Pensamento**. Após analisar detalhadamente a forma como sonoro, visual e verbal estão imbricados em "Poesia Abstrata", Santaella mostra como a obra de Leirner traz ao mundo "sob a forma potencial da pura iminência", o instante "em que verbo, forma e som já se insinuam como linguagem, mas juntos, colados na intimidade úmida de sua geração, ainda não se encarnaram em uma existência material". Ao fazê-lo, Santaella resume um aspecto da teoria peirceana bastante relevante para entender a linguagem digital: a compreensão de que não há imanência, mas iminência de linguagem; que não há, portanto, o que seja do ser da linguagem, só o que venha ser linguagem. '0' e '1' também se insinuam como linguagem juntos, colados na intimidade não obstante seca do silício, fluxo desencarnado a respeito do qual não faz mais sentido falar em existência material. Não há material resultante do código binário. O material oferece resistência a seu fluxo, números em movimento intermitente, que se modelam a partir das diversas interfaces em que transitam.

A concepção peirceana é adequada para descrever a linguagem digital, na medida em que entende a semiose como fluxo que se atualiza constantemente. As memórias de acesso aleatório dos computadores pessoais funcionam exatamente assim, sempre recuperando os dados gravados no disco rígido. Quando as formas lógicas da linguagem estão em fluxo, não é possível separá-las, ainda que a maior ou menor maleabilidade das superfícies em que ela toma corpo possa moldá-las de forma que pareçam mais ou menos misturadas. O mesmo acontece com a linguagem digital, conforme expresso na versão 2.0 de Giselle Beiguelman para o slogan de McLuhan: "a interface é a mensagem". Lev Manovich desenvolve esse aspecto no livro **The language of New Media**, em "Compositing". Nesse texto, afirma que "na composição digital, os elementos não são justapostos mas fundidos, suas fronteiras apagadas ao invés de delineadas". Por isso, as mídias digitais mostram mais claramente como é artificial compreender as linguagens separadamente. Conforme Lúcia Santaella, "quando se trata de linguagens existentes, manifestas, a constatação imediata é a de que todas as linguagens, uma vez corporificadas, são híbridas".



Lúcia Santaella. "Linguagens Híbridas". In: **Matrizes da Linguagem e Pensamento. Sonora, Visual, Verbal**. São Paulo: Iluminuras: 2000. pp. 369-70.



Em sistemas ecológicos complexos,
a diversidade é a riqueza do sistema,
instável arranjo entre organismos distintos,
que surge nas conexões com o diferente;
em caso de confluência, não há hibridização,
mas equilíbrio.

A história da Internet é a história de como vários atores da contracultura, que se consolida dos anos 60 em diante, optam por colocar suas idéias em prática na indústria então emergente dos computadores pessoais.

O símbolo de uma sociedade preocupada em preservar suas reservas naturais não é o *Memex*, é o *sampler*. Assim, parece razoável aproximar a linguagem digital do universo em que este se desenvolve, o que significa aproximar os debates sobre cultura digital e antropologia urbana. O *sampler* é um instrumento musical muito ligado à música produzida no circuito de casas noturnas e festivais em que uma cena alternativa muda os percursos pela cidade em ritmo frenético.

A reciclagem, um dos exemplos de como o ideário dessa contracultura se insere progressivamente em setores sociais cada vez mais amplos, é uma prática comum também no universo das mídias digitais. Em "O computador e a contracultura", Theodore Roszak discute como o imaginário ameaçador sobre os computadores, criado pela ficção científica e pelos meios de comunicação de massa, é parceiro do "rígido controle das corporações" sobre a área de informática. Adiante, ele afirma que "a decisão [da IBM] de manter o estilo elitista permitiu a abertura de uma brecha nas paredes da cidadela industrial". Para Roszak, "essa brecha era o microcomputador, uma máquina de mesa, de preço altamente acessível, para uso pessoal e doméstico".

A indústria dos microcomputadores não apenas permite o uso doméstico dos computadores, como desloca os negócios na área de informática para a indústria do software e alimenta uma cultura transversal, subterrânea, forjada por "adolescentes gênios 'mecânicos' capazes de improvisar brilhantemente a partir de fragmentos pelo simples amor de resolver deliciosos problemas". Esse cenário tem conseqüências radicais sobre a geografia cultural contemporânea, na medida em que obriga a uma revisão intensa dos pressupostos fordistas predominantes da indústria do entretenimento, herdeira da sólida tradição modernista de que emerge.

Theodor Roszak. "O computador e a contracultura",
in: **O culto da informação**.
São Paulo: Brasiliense, 1988. pp. 205-234.

Roszak mostra também como “desde seus primórdios, o microcomputador estava cercado por uma aura de vulgaridade e radicalismo que contrastava agudamente com as pretensões de mandarim da alta tecnologia”. Isso acontecia “porque grande parte desta nova tecnologia em menor escala foi deixada para ser desenvolvida fora da cidadela, por jovens e impetuosos *hackers* — especialmente na Califórnia, onde os tipos socialmente divergentes tinham se reunido na faixa da península de São Francisco, que estava começando a ser chamada de Vale do Silício”.

A título de registro do ambiente em que surge a cultura dos microcomputadores, vale lembrar que a Califórnia do final dos anos 60 e inícios dos 70 era o paraíso lisérgico da juventude mundial, sede de manifestações pioneiras da cultura sem fronteiras do mundo contemporâneo, como o festival *Monterrey Pop*. Além disso, como lembra ainda Roszak, a cultura hacker cresce em encontros em que o tom era deliberadamente caseiro: “uma rejeição autoconsciente do estilo formal das corporações. Os nomes expressavam muito do espírito daquela época. Uma empresa iniciante daquele período chamou-se Itty-Bitty Machine Company (uma IBM alternativa); outra era Kentucky Fried Computers”.

Glazier, Loss Pequeño. **Digital Poetics. The making of e-poetris**. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 2001.

Theodor Roszak. “O computador e a contracultura”, in: **O culto da informação**. São Paulo: Brasiliense, 1988.

Esse ambiente em que “tipos barbudos, usando jeans, podiam reunir-se livremente para discutir as máquinas que estavam desenvolvendo em sótãos e garagens”, faz com que a indústria do *software* seja uma experiência alternativa em que todo um sistema econômico se desenvolve à margem dos escritórios e livros-de-ponto. No entanto, o crescimento no consumo de software produz fenômenos contraditórios como o da Microsoft... Corporation. Nesse contexto, em que a — inicialmente — alternativa indústria do *software* produz corporações tão gigantescas quanto a IBM que dominava o mercado de computadores até meados dos anos 70, emergem debates como o do *software* livre e dos produtos de código aberto, tentativas de manter vivo o espírito *hacker*.

A ligação com a contracultura é duradoura, como permite constatar a observação de Loss Pequeño Glazier de que o “gopher foi um passo importante na reunião de protocolos que se tornaram a Web” e que sua tecnologia levava em conta que “a metáfora para a Net no momento era a de uma série de túneis subterrâneos, uma metáfora que carregava consigo a sugestão de uma contracultura como a dos anos 60 ou de uma cultura da informação alternativa”.



nikeplatz

Além disso, a proximidade entre a Internet e a cultura do faça você mesmo leva a uma série de reflexões sobre o artesanato digital e outras formas que o computador permite produzir fora do circuito tradicional.

O artesanato digital é o avesso de um mundo cada vez mais povoado por marcas, conforme descrito por Klein em **Sem Logo**. A tirania das marcas na cultura contemporânea é grande o suficiente para estimular ações como **Nikeground**, do 0100101110101101.org. Segundo a descrição no site do grupo, a notícia de que a praça principal de Viena, a Karlsplatz, seria renomeada para Nikeplatz, se espalhou por toda Áustria em setembro de 2003. A campanha de um mês provocou reação dos moradores de Viena, dos oficiais locais e do próprio grupo Nike, que negou envolvimento com o caso. A performance irônica mostra como o espírito da contracultura continua vivo. Em “Poder Nômade e Resistência Cultural”, o Critical Art Ensemble lembra como

Naomi Klein. **Sem Logo. A tirania das marcas em um planeta vendido**. Rio de Janeiro: Record, 2002.

Endereço  <http://www.0100101110101101.org/home/nikeground/>

“o termo que melhor descreve a condição social de hoje é liquefação.

Critical Art Ensemble. “Poder Nômade e Resistência Cultural”, in: **Distúrbio Eletrônico**. São Paulo: Conrad, 2001. p. 21

Em 1948, conjugar o verbo “to sample” servia apenas para designar as amostras colhidas em exames médicos e pesquisas qualitativas. Sem saber que o termo ganharia, no futuro, outros sentidos, Pierre Schaeffer fala em música concreta para descrever suas experiências na rádio francesa ORTF. Segundo Flô Menezes, o compositor francês, ao definir o que é Música Concreta, 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”.

transforma a música *pop* em 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 parties* de Detroit as manifestações pioneiras.

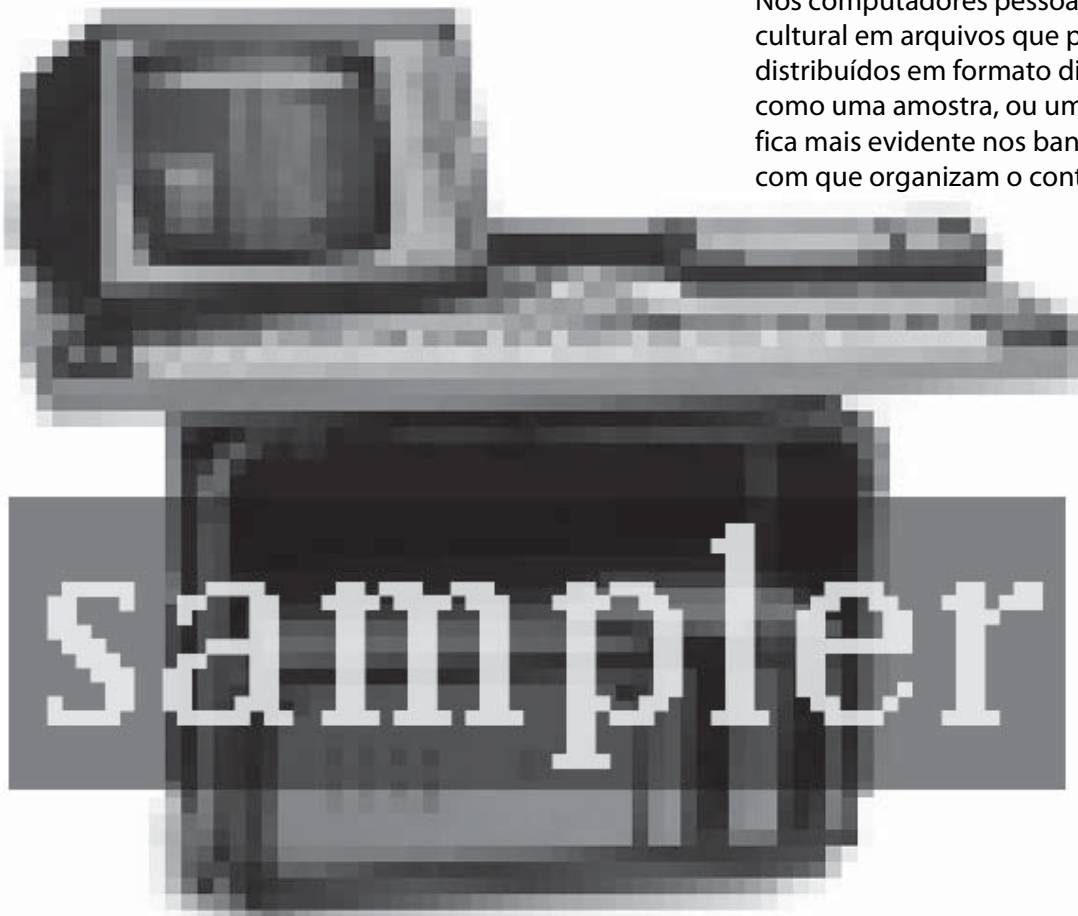
Flô Menezes. “Um olhar retrospectivo sobre a história da música eletroacústica”, in: **Música Eletroacústica. História e Estéticas**. São Paulo: Edusp, 1996. p. 17.

Um tipo de manifestação mais amplo, que surge nesse contexto de proximidade entre contracultura e tecnologia de ponta é o *remix*, gênero de música criado com o sampler. Herdeiro do *Fairlight CMI*, criado pelos australianos Kim Rydie e Peter Vogel em 1979, o sampler é um aparelho que grava e permite a manipulação de amostras sonoras.

Aperfeiçoado na dança anônima da música eletrônica, o sampler transforma a música *pop* em 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 parties* de Detroit as manifestações pioneiras. Nos computadores pessoais, é possível converter praticamente produto cultural em arquivos que podem ser armazenados, editados e distribuídos em formato digital. Todo arquivo digital pode ser tratado como uma amostra, ou uma coleção de informações manipuláveis. Isso fica mais evidente nos bancos-de-dados, devido à forma fragmentária com que organizam o conteúdo. O que não fica tão evidente, mas é fato,

é como tudo o que está gravado em disco rígido também é parte de um banco-de-dados. Quando o usuário acessa um arquivo de seu computador, ele manipula um banco-de-dados em forma de arquivos. Por isso, 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. Esse processo de transcodificação, segundo Lev Manovich, faz com que “categorias culturais e conceitos sejam substituídos, no nível do sentido e/ou da linguagem, por novos derivados da ontologia, da epistemologia e da pragmática do computador”.

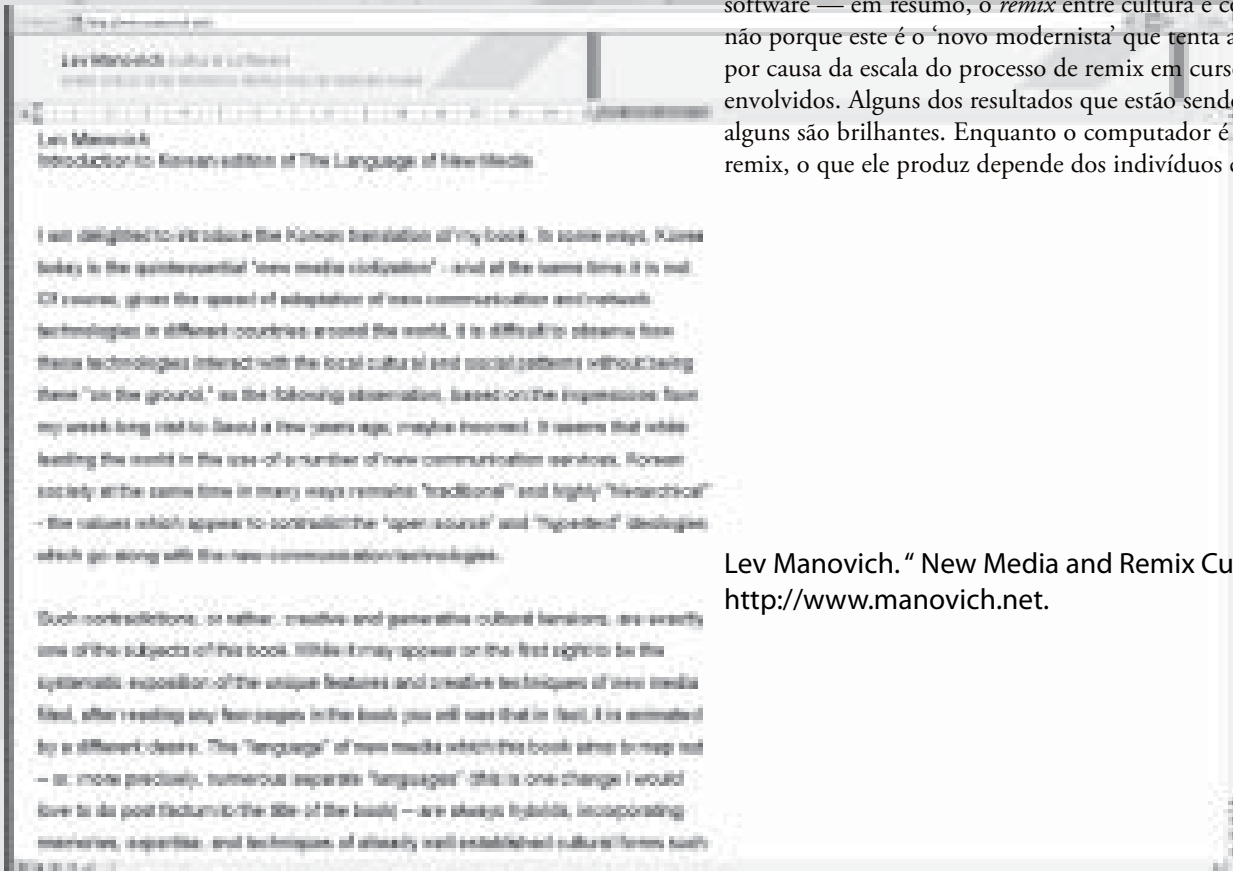
Lev Manovich. **The Language of New Media**. Cambridge (MA): MIT Press, 2000. p. 47



No prefácio à edição coreana de **The Language of New Media**, Lev Manovich descreve três tipos de remix, termo que ele já não usa no sentido restrito ao cenário da música eletrônica. Para ele, os três processos chave da cultura contemporânea podem ser entendidos como formas de *remix*, conforme trecho ao lado.

“O primeiro tipo de remix é aquele que por algumas décadas era referido como ‘pós-modernismo’ — a remixagem de conteúdos e formas culturais anteriores no âmbito de uma dada mídia ou forma cultural (mais visível atualmente na música, na arquitetura e na moda). O segundo tipo de remixagem é aquele das tradições culturais nacionais, personagens e sensibilidades, tanto se entrecruzando entre si quanto interagindo com um novo estilo ‘global internacional’. Resumindo, esse é o remix da ‘globalização’. ‘Novas mídias’, então, podem ser pensadas em conjunto com esses dois tipos de remix como o terceiro tipo. É o remix entre interfaces de várias formas culturais e novas técnicas de software — em resumo, o *remix* entre cultura e computadores. Sua lógica cultural é nova não porque este é o ‘novo modernista’ que tenta apagar o passado — pelo contrário, é nova por causa da escala do processo de remix em curso, sua velocidade, e os componentes nele envolvidos. Alguns dos resultados que estão sendo gerados são triviais, alguns são OK, e alguns são brilhantes. Enquanto o computador é um instrumento muito poderoso de remix, o que ele produz depende dos indivíduos criativos que estão por trás deles”.

Lev Manovich. “New Media and Remix Culture”.
<http://www.manovich.net>.

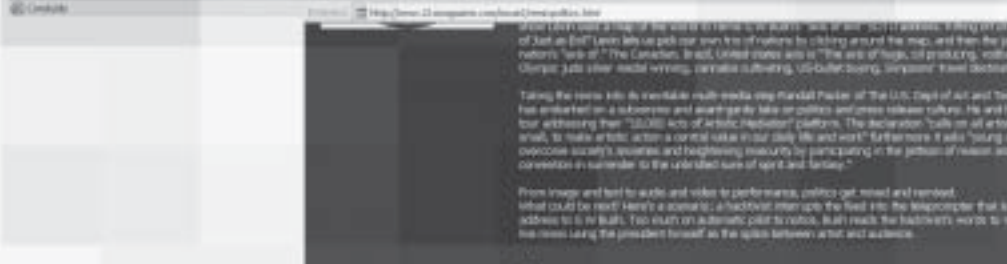


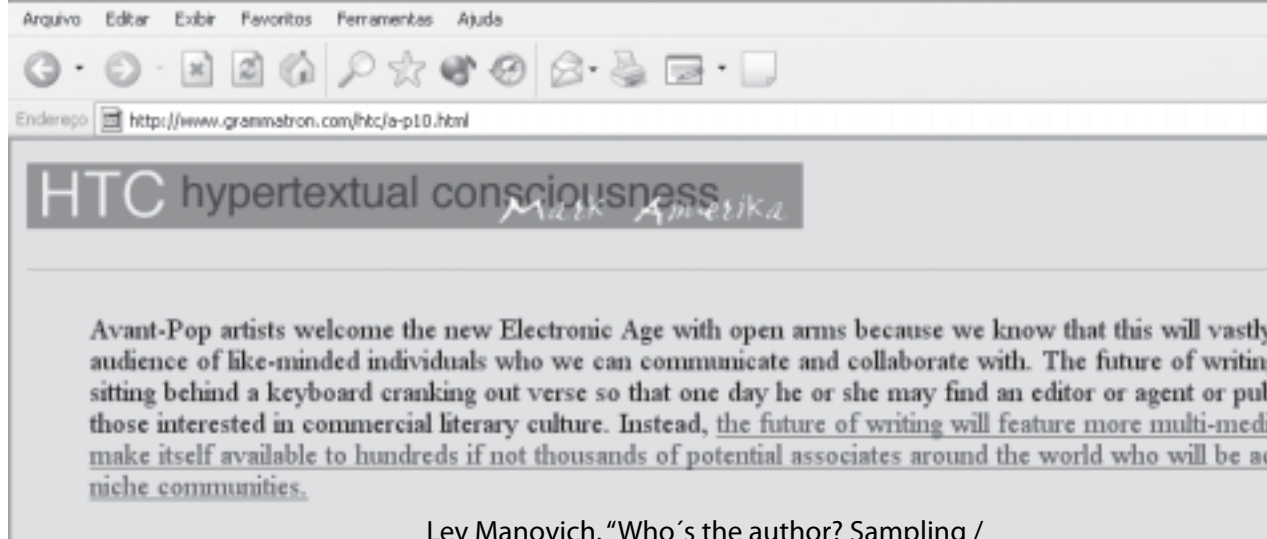


Rick Silva, "Remix of Politics", in: **21magazine**.
<http://www.21magazine.com/issue2/remixpolitics.html>

Outros autores que trataram do tema falam em tipos de remix diferentes, o que mostra como a classificação de Manovich pode ser ampliada. Mais adiante, serão propostas algumas categorias de remix, a partir da análise dos exemplos coletados durante a pesquisa.

A análise de Manovich é precisa, mas incompleta. Quando ele amplia a idéia de remix, ele aponta um sintoma cultural que extrapola o período mais imediatamente associável com a cultura do remix. Ao fazê-lo, propõe o mesmo tipo de generalização que leva à formulação do conceito de cultura da reciclagem aqui defendido. No entanto, Manovich não aborda parte do que o processo de remixagem tem de radical, e que vai além da irregularidade de resultados que ele aponta também de maneira precisa: o remix do código.





A forma com que Manovich se aproxima do tema da reciclagem digital é clara, desde “Who is the Author? Sampling / Remixing / Open Source”.

No texto, ele analisa o processo do ponto-de-vista da perda de autoria, o que implica em assumir a existência de um sujeito unificado e autônomo. A filosofia — desde Nietzsche —, a psicanálise — já em Freud —, os estudos de linguagem — desde Bakhtin —, sabe que esse sujeito senhor de si não existe. Como mostra Foucault, em **O que é um autor?**, os “textos, os livros, os discursos começaram a ter autores (outros que

não figuras míticas ou figuras sacralizadas e sacralizantes) na medida em que o autor se tornou passível de ser punido, isto é, na medida em que os discursos se tornaram transgressores”. Preso ao tema do sujeito, Manovich deixa escapar o ponto nevrálgico do processo de reciclagem digital, do qual o remix é um dos exemplos: a capacidade da linguagem digital de se constituir como um movimento de fluido, justaposto e sinestésico, conforme anunciado, por exemplo, por Mark Amerika, no trecho acima de “Hypertextual Consciousness”. Essa idéia não é tão desenvolvida na bibliografia especializada como a de que as mídias digitais ressignificam suas antecessoras analógicas. No entanto, esse tema do espraio da autoridade sobre o texto é clássico na literatura contemporânea. Ainda segundo Foucault, na “nossa cultura, (e, sem dúvida, em muitas outras), o discurso não era na sua origem um produto, uma coisa, um bem; era essencialmente um acto — um acto colocado no campo bipolar do sagrado e do profano, do lícito e do ilícito, do religioso e do blasfemo. Historicamente, foi um gesto carregado de riscos antes de ser um bem preso num circuito de propriedades. Assim que se instaurou um regime de propriedade para os textos, assim que se promulgaram regras estritas sobre os direitos de autor, sobre as relações autores-editores, sobre os direitos de reprodução, etc. — isto é, no final do século XVIII e no início do século XIX —, foi nesse momento que a possibilidade de transgressão própria do acto de escrever adquiriu progressivamente a aura de um imperativo típico da literatura. Como se o autor, a partir do momento em que foi integrado no sistema de propriedade que caracteriza a nossa sociedade, compensasse o estatuto de que passou a auferir com o retomar do velho campo bipolar do discurso, praticando sistematicamente a transgressão, restaurando o risco de uma escrita à qual, no entanto, fossem garantidos os benefícios da propriedade”.

Lev Manovich. “Who’s the author? Sampling / Remixing / Open Source”. <http://www.manovich.net>

Michel Foucault. **O que é um autor?**. 3 ed. Lisboa: Vega, 1997. pp. 47-8.

Mark Amerika. **Hypertextual Consciousness**. <http://www.grammatron.com/htc/a-p10.html>

É comum, na bibliografia sobre o tema, a abordagem da linguagem digital. Em “Ensaio em forma de hipertexto” como “a passagem da cultura do texto verbal para a cultura da multimídia não é sumariamente condenada pelos

Avant-Pop artists welcome the new Electronic Age with open arms because we know that this will vastly increase our chances of finding an audience of like-minded individuals who we can communicate and collaborate with. The future of writing is moving away from the lone writer sitting behind a keyboard cranking out verse so that one day he or she may find an editor or agent or publisher who will hype their work to those interested in commercial literary culture. Instead, the future of writing will feature more multi-media collaborative authoring that will make itself available to hundreds if not thousands of potential associates around the world who will be actively internetworking in their own niche communities.

h se aproxima do tema da reciclagem digital
Author? Sampling / Remixing / Open Source”.
cesso do ponto-de-vista da perda de autoria,
assumir a existência de um sujeito unificado e
de Nietzsche —, a psicanálise — já em Freud
m — desde Bakhtin —, sabe que esse sujeito
mo mostra Foucault, em **O que é um autor?**,
discursos começaram a ter autores (outros que

uras sacralizadas e sacralizantes) na medida em que o autor se tornou
é, na medida em que os discursos se tornaram transgressores”. Preso
anovich deixa escapar o ponto nevrálgico do processo de reciclagem
um dos exemplos: a capacidade da linguagem digital de se constituir
uído, justaposto e sinestésico, conforme anunciado, por exemplo, por
o trecho acima de “Hypertextual Consciousness”. Essa idéia não é tão
afia especializada como a de que as mídias digitais ressignificam suas
o entanto, esse tema do espraiamento da autoridade sobre o texto é
nporânea. Ainda segundo Foucault, na “nossa cultura, (e, sem dúvida,
discurso não era na sua origem um produto, uma coisa, um bem; era
o — um acto colocado no campo bipolar do sagrado e do profano, do
ioso e do blasfemo. Historicamente, foi um gesto carregado de riscos
num circuito de propriedades. Assim que se instaurou um regime de
a assim que se promulgaram regras estritas sobre os direitos de autor,
es-editores, sobre os direitos de reprodução, etc. — isto é, no final do
éculo XIX —, foi nesse momento que a possibilidade de transgressão
screver adquiriu progressivamente a aura de um imperativo típico da
a partir do momento em que foi integrado no sistema de propriedade
idade, compensasse o estatuto de que passou a auferir com o retomar
do discurso, praticando sistematicamente a transgressão, restaurando o
ta à qual, no entanto, fossem garantidos os benefícios da propriedade”.

Lev Manovich. “Who’s the author? Sampling /

Remixing / Open Source”. <http://www.manovich.net>

Michel Foucault. **O que é um autor?**. 3 ed. Lisboa:
Vega, 1997. pp. 47-8.

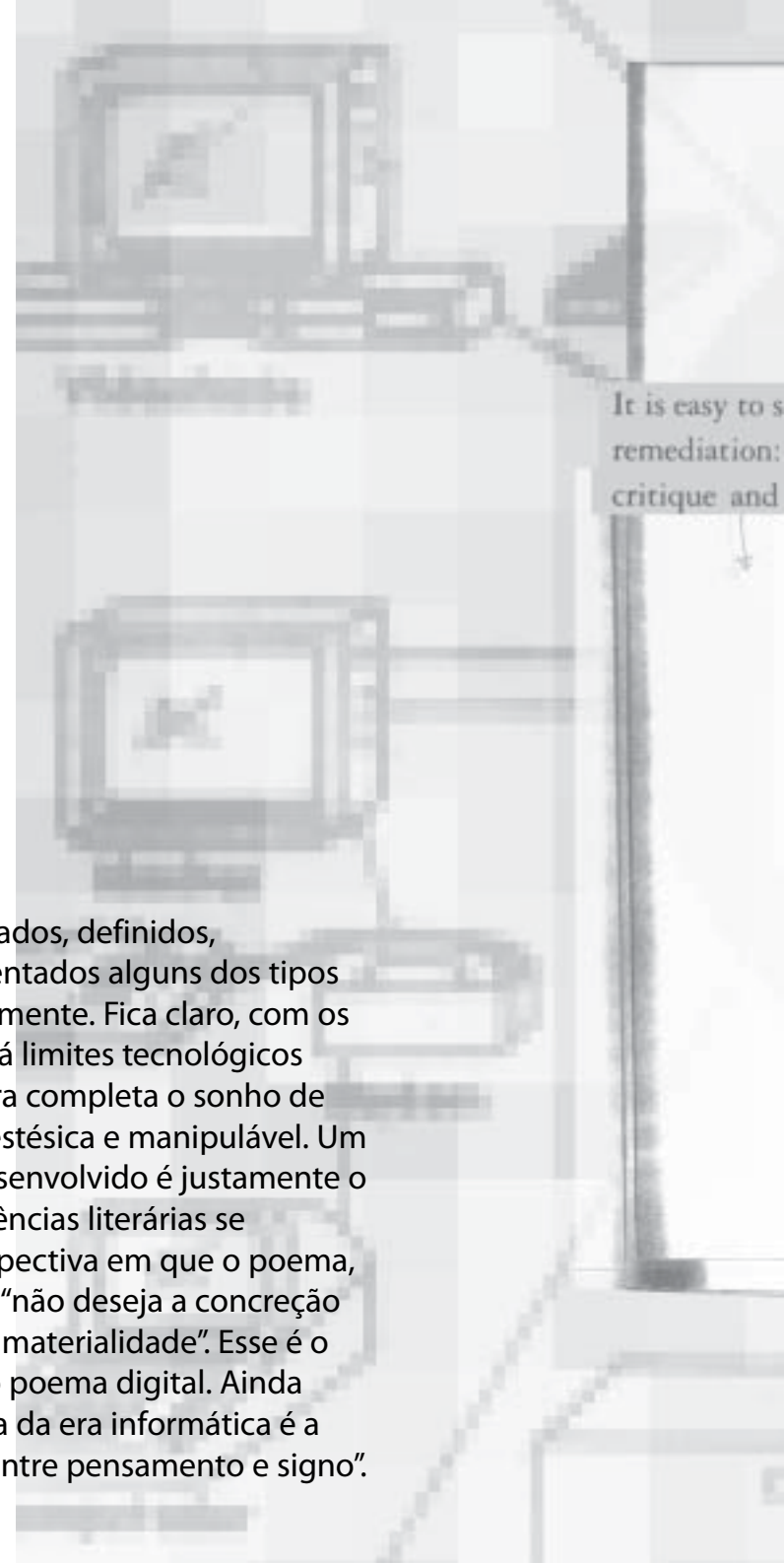
Mark Amerika. **Hypertextual Consciousness**. [http://
www.grammatron.com/htc/a-p10.html](http://www.grammatron.com/htc/a-p10.html)

É comum, na bibliografia sobre o tema, a abordagem pouco sofisticada sobre a linguagem digital. Em “Ensaio em forma de hipermídia”, Arlindo Machado pontua como “a passagem da cultura do texto verbal para a cultura do audiovisual e da multimídia não é sumariamente condenada pelos analistas, é pensada pela maioria deles de uma perspectiva exclusivamente pedagógica”, em que o uso de recursos não-verbais seria uma forma de engajar as gerações avessas ao livro. Para Machado, “o problema desse approach é que ele considera a incorporação de sons, imagens animadas e links de navegação ao texto escrito apenas um recurso acessório e secundário, com finalidade puramente didática, para atrair o interesse de um público arreado ao discurso verbal.”

A definição de linguagem digital como um processo de convergência, ressignificação ou tradução é bastante comum. Nesta página, estão destacados alguns exemplos dessa abordagem.

Adiante, serão classificados, definidos, exemplificados e comentados alguns dos tipos de *remix* comuns atualmente. Fica claro, com os exemplos, que ainda há limites tecnológicos para realizar de maneira completa o sonho de uma escrita fluída, sinestésica e manipulável. Um dos temas que será desenvolvido é justamente o de como certas experiências literárias se aproximam dessa perspectiva em que o poema, segundo Eduardo Kac, “não deseja a concreção do signo, mas sim sua imaterialidade”. Esse é o caso especialmente do poema digital. Ainda segundo Kac, “o poema da era informática é a intermediação lógica entre pensamento e signo”.

Eduardo Kac, “Do rádio ao neocronismo e além: entrevista com Reynaldo Jardim”. In: **Luz & Letra. Ensaios sobre arte, literatura e comunicação.** Rio de Janeiro: Contracapa, 2004. p. 340.



their genders, or otherwise show them. I should make her boyfriend a husband, I should explicate all the tributaries of my extended family (its remarriages, its inter-generational politics), I should novelize the whole thing, I should make it multigenerational, I should work in my forefathers (atomizations and newspapers), I should let artifice create an elegant surface, I should make the events orderly, I should wait and write about it later, I should wait until I'm not angry, I shouldn't clutter a narrative with fragments, with mere recollections of good times, or with regrets, I should make Meredith's death shapely and persuasive, not blunt and disjunctive, I shouldn't have to think the unthinkable, I shouldn't have to suffer, I should address her here directly (these are the ways I miss you), I should write only of affection, I

It is easy to see that hypermedia applications are always explicit acts of remediation: they import earlier media into a digital space in order to critique and refashion them.

5. Transcoding

Beginning with the basic, "material" principles of new media—numeric coding and modular organization—we moved to more "deep" and far-reaching ones—automation and variability. The fifth and last principle of cultural transcoding aims to describe what in my view is the most substantial consequence of the computerization of media. As I have suggested, computerization turns media into computer data. While from one point of view, computerized media still displays structural organization that makes sense to its human users—images feature recognizable objects, text files consist of grammatical sentences, virtual spaces are defined along the familiar Cartesian coordinate system, and so on—from another point of view, its structure now follows the established conventions of the computer's organization of data. Examples of these conventions are different data structures such as lists, records, and arrays; the already-mentioned substitution of all constants by variables; the separation between algorithms and data structures; and modularity.

The structure of a computer image is a case in point. On the level of representation, it belongs on the side of human culture, automatically entering in dialog with other images, other cultural "series" and "mythemes." But on another level, it is a computer file that consists of a machine-readable header, followed by numbers representing color values of its pixels. On this level it enters into a dialog with other computer files. The dimensions of this dialog are not the image's content, meanings, or formal qualities, but rather file

What is New Media?



Júlio Plaza, "Do Caráter Tradutório do Videotexto", in: **Videografia em Videotexto**. São Paulo: Hucitec, 1986. p. 37.

Jay David Bolter, "Mediation and Remediation", in: **Remediation. Understanding New Media**. Cambridge (MA): MIT Press, 2000. p. 53.

Lev Manovich, "Transcoding", in: **The Language of New Media**. Cambridge (MA): MIT Press, 2000. p. 45.

DO CARÁTER TRADUTOR DO VIDEOTEXTO

A organização da linguagem em VDT tende a traduzir (transposição de recursos) as linguagens anteriores para um novo suporte, obedecendo às determinações desse suporte. Não parece ser outra coisa que Gombrich pretendia expressar, quando afirma: "El artista no puede traducir mas que lo que su medio es capaz de traducir". (9)

O Videotexto incorpora os suportes e linguagens históricas. Se partimos da premissa de que todo meio inclui os anteriores como conteúdo, impõe-se uma forma de organização eminentemente tradutora das linguagens. Em segundo lugar, toda mensagem, como organização física de sinais, deve adequar-se as condições impostas pelo suporte, procurando isomorfia na adequação ao meio.

De fato, toda operação tradutora de meio para meio, ou mesmo de códigos para o novo meio, caracteriza-se como uma operação de ordem sintático-formal, pois traduzimos primeiro formas-significantes em modos de exibição diferenciados. Neste sentido, não traduzimos de código para código mas de código para meio. Por exemplo: traduzimos a tipologia (código escrito) para uma nova forma de exibição que nos impõe uma nova forma de percepção, isto é, não traduzimos o significado pois que este permanece "o mesmo" sumariamente, mas traduzimos a forma e



O *remix* audiovisual pode ser tanto o novo tratamento de um vídeo, para distribuição em fita ou DVD quanto a manipulação em tempo real de imagem e som. O primeiro não será abordado aqui, ainda que a cultura audiovisual seja rica em exemplos do tipo, e também em práticas de reutilização de imagens que podem ser entendidas como antecedentes. O segundo tipo de *remix* audiovisual é comum na cena VJ, que surge e se consolida em clubes noturnos, galerias e festas. Um bom exemplo é **Desconstruindo Leticia Parente**, de Luiz duVa. Nesse contexto, é preciso lembrar que a questão do tempo real é antiga nos estudos de audiovisual, tendo sido discutida, entre outros, por Arlindo Machado, em "Poéticas da transmissão ao vivo", e Lucas Bambozzi, em "Outros Cinemas". Mais recentemente, Christine Mello, em "Imagens ao Vivo", e Patrícia Moran, em "VJ em cena: espaço como partitura audiovisual", dedicam-se à questão no contexto específico dos VJs.

Essa separação entre os dois tipos de *remix* audiovisual não corresponde, de fato, a uma fronteira rigorosa. Entre o diálogo com o universo dos DJs, típico da cena noturna, e o retorno do *acontecimento*, em que a performance aparece como manifestação correlata, a manipulação em tempo real de imagem e som se desenvolve com vários desafios por enfrentar. Muitas das apresentações mistura ingredientes de ambos.

O diálogo com o espaço é um dos desafios a ser enfrentado, conforme apontado por Moran. Ele é importante seja ao pensar formas de integrar a projeção ao ambiente difuso, esfumado e cheio de luzes dos clubes, seja ao pensar formas de integrar a projeção ao espaço mais limpo de museus, festivais e galerias. Em um festival como o **Hypersonica**, a importância do entorno fica clara. Na edição de 2003, realizada em outubro no *Paço das Artes*, o uso de telas brancas espalhadas pelo museu, com várias projeções simultâneas, dividiu o espaço com a própria exposição dos trabalhos selecionados para a mostra do **FILE**. Foi como se as seqüências de vídeo se diluíssem no espaço, os sons dos trabalhos se misturando uns com os outros. A situação entrópica dificultou identificar as apresentações dos VJs. Por outro lado, a própria idéia de criar esse espaço entrópico, lufada de caos sobre a área controlada do Paço, é conceitualmente interessante.

Machado, Arlindo. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Senac, 2000.

Lucas Bambozzi, "Outros Cinemas". In: Maciel, Katia e André Parente (ed). **Redes sensoriais: arte, ciência e tecnologia**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2003.

Christine Mello, "Imagens Vivas". <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/textos/1645,1.shl>

Patrícia Moran, "VJ em cena: espaços como partitura audiovisual". (155/168) *Revista Contracampo* 13 - segundo Semestre/2005. Tema: Comunicação e Imagem.

remix audiovisual

A edição de 2004 do festival, realizada em novembro na *Casa das Caldeiras*, foi projetada para um espaço amplo e orgânico. A antiga fábrica abandonada na Avenida Matarazzo, zona oeste de São Paulo, fez que o entorno desempenhasse um papel diferente, permitindo uma divisão entre espetáculos mais ligados ao universo dos clubes, que ocuparam o andar superior, e espetáculos mais performáticos, que ocuparam o andar inferior. Além disso, ambos os palcos tornaram-se áreas de convergência, a luminosidade do vídeo funcionando como elemento sedutor no espaço viscoso.

O controle do evento é outro desafio nas apresentações de imagem e som ao vivo. Ele permite envolver o público, nesses contextos muitas vezes submetidos a um bombardeio de estímulos que competem por sua atenção.

Um exemplo de como esse componente performático dialoga com o universo do *remix* audiovisual foi a apresentação do grupo Neotao, no *Hypersonica* de 2004.

O Neotao construiu um espaço envolvente, usando instrumentos de percussão agressivos, a própria estrutura do prédio como produtora de sons, componentes cênicos que ficaram bem colocados na escuridão esfumada, e uma apresentação de vídeo com tons escuros e imagens sobrepostas. Outra exemplo foi do coletivo mm n eh cnft, na mais recente de suas "Performances Panópticas".

Nela, uma das integrantes raspa o cabelo, enquanto microcâmeras registram a reação do público, e retransmitem imagens por sistemas sem fio que retroalimentam o cenário expando, mostra uma forma de ocupar o espaço que vai além da apresentação tradicional.

No *Eletronika*, realizado em Belo Horizonte em setembro de 2004, o formato foi mais próximo do formato dos festivais de música alternativa, inclusive com a apresentação de bandas de rock intercaladas com as apresentações dos VJs. Nessas condições, a apresentação de vídeo ao vivo está mais próxima de um espetáculo concebido para o palco, em que a dispersão não é tão grande e o público está mais concentrado no acontecimento proposto. Essas condições permitem situações mais narrativas ou mesmo apresentações em que a trama de imagem e som pede mais atenção para que seja percebida.

Um exemplo de apresentação ao vivo de caráter mais narrativo foi a do coletivo *Feito a Mãos / FAQ*. Entre seqüências de imagens urbanas, muitas delas mostrando a cidade de Belo Horizonte, surge o motivo condutor do trabalho, a imagem de um inseto preso numa teia que dificulta seus movimentos, metáfora da morosidade que o ambiente social pode impor ao indivíduo. Um exemplo de apresentação ao vivo que requer maior concentração do público foi a de Reemco Schurbieers. Ele mostrou uma seqüência em que imagem e som vão ganhando complexidade gradualmente. Uma linha oscila com pouca intensidade, sob som quase contínuo. Ela ganha novos contornos, transforma-se, onda que pulsa conforme o som vai se diversificando. Há uma inversão de registros clara, na medida em que a imagem pulsa e o som descreve a paisagem audível que desenha o espaço, em exercício abstrato de sinestesia.

Os exemplos mostram como o universo da imagem e som ao vivo mantém proximidade ambígua ora com o universo dos VJs, ora com a tradição da performance. Apesar disso, há uma inversão importante: enquanto o vídeo nos clubes e na performance muitas vezes trabalha por uma não separação das artes, ou apareceu como contexto de construção de espaços saturados, na cena ao vivo ele é o elemento motivador, senão o único. Isso é marca de uma absorção da cultura audiovisual. Enquanto as manifestações pioneiras do vídeo em tempo real tinha um caráter de inclusão do vídeo em circuitos no qual ele não participava, as formas atuais demonstram que o vídeo já é parte reconhecida da paisagem midiática constituída.

Um exemplo de *remix* “de artista” é o disco de MP3s publicado pela ALT-X, **Networked Voices**. A coletânea, publicada *online*, reúne músicas de diversos artistas de net art, que exploram o universo da cultura em rede.

Apesar de bastante profícuo, o formato não prosperou da forma que se poderia imaginar. Um tipo de trabalho relacionado com esse universo, ainda que ligado mais à cultura visual que à sonora são as capas de disco fictícias criadas por Rick Silva (aka *Cuechamp*), conforme o exemplo ao lado.



A capa de **Smilelicker**, de Cuechamp, foi criada a partir da fusão das capas de “Windowlicker”, do Aphex Twin, e de “Smile”, de Brian Wilson.

Outro exemplo de *remix* “de artista” é o jukebox de vídeos criado pelo coletivo Cobaia para o *Digitofagia*. Nele, os vídeos reunidos em chamada relâmpago podem ser escolhidos como nos jukeboxes dos bares de sinuca norteamericanos. O projeto permite que o público escolha a seqüência de vídeos que vai assistir. Dessa forma, a idéia de *remix* ganha uma amplitude maior, pois resulta de escolhas do público, além interferência dos criadores.

A web project by Paul H. Wilson aka. DJ Spooky thru Subliminal ID

Um terceiro exemplo de *remix* “de artista” é **Errata Erratum**, do DJ Spooky. O trabalho é uma metáfora do *remix* como arte de girar discos, em homenagem cinética à técnica do *scratch*. Inspirado em **Anemic Cinema**, de Marcel Duchamp, o trabalho oferece uma versão digital dos discos originais, para que o usuário gire e combine como quiser. O trabalho está na galeria digital do **Museum of Contemporary Art**, de São Francisco (EUA).



remix “de artista”

Outro exemplo é o DVD **Society of Spectacle (A digital remix)**, criado pelo DJ RABBI a partir do filme homônimo de Guy Debord. O trabalho, construído com imagens vertiginosas, faz o ritmo MTV parecer lento, em possível tentativa de escrever imagens em velocidade associativa. Trata-se de um exemplo em que o fluxo de consciência de Mark Amerika fala em “Hypertextual Consciousness” é construído com imagens e sons. Nesse sentido, o trabalho é coerente com a estratégia de escrita de **Grammatron**, projeto do próprio Mark Amerika em que o regime de cliques então comum na cultura do hipertexto dominante, dá lugar à sucessão contínua das páginas, criando uma espécie de cinema com palavras.

Um exemplo em que o universo do remix audiovisual ao vivo se cruza com o *remix* “de artista” é **A parte precária**, de Lucas Bambozzi. O trabalho mistura imagens em vídeo, projeção de slides e som ao vivo, em conjunto que explora o universo das soluções tecnológicas de baixo custo. Apesar de ser uma apresentação em que o vídeo desempenha papel predominante, **A parte precária** é também um exercício de arqueologia de como tecnologias mais antigas e outras mais recentes se articulam, para criar conjuntos heterogêneos e fragmentários. O universo do trabalho propõe uma boa metáfora para a idéia de ecologia das mídias implícita no conceito de cultura da reciclagem. Ela assume o descompasso do avanço tecnológico nos países periféricos e mostra como nem sempre as soluções mais criativas são as que usam os melhores equipamentos.



Vários trabalhos próximos ao universo do *remix* lidam explicitamente com o tema da reciclagem, na maioria das vezes ressaltando o caráter ecológico, a dimensão utópica e o potencial crítico implícitos no procedimento de criar reaproveitando imagens, sons e códigos de programação. A cultura do código aberto, que se desenvolve em torno dos *softwares* livres, é o exemplo mais radical desse universo. No entanto, a possibilidade de desenvolver código a partir de código já pronto não é exclusiva dos programas de código aberto. É possível copiar o código fonte de qualquer site desenvolvido em HTML, e alterá-lo usando um editor de textos ASCII, como o bloco de notas do Windows. Segundo Lev Manovich, essa característica responde pelo funcionamento mais evidente do computador. Para ele, a modularidade que o processo de reutilização de elemento permite pode ser chamada de “estrutura fractal das novas mídias”, já que, assim como o fractal tem a mesma estrutura em escalas diferentes, os objetos das novas mídias têm a mesma estrutura modular do começo ao fim.

Lev Manovich. **The Language of New Media**. Cambridge (MA): MIT Press, 2000.

Um projeto na internet que lida com essa cultura de segunda mão de maneira explícita é **Recycled**, de Giselle Beiguelman. O site não tem qualquer página original, sendo construído de arquivos concebidos com outros fins, selecionados randomicamente. Além da temática, ele usa código reciclado e permite que o usuário copie, distribua e recicle seus códigos e elementos.

<http://www.desvirtual.com/recycled>



re(mix)ciclagem

My boyfriend came back from the War é um exemplo curiosamente paradigmático de *remix* como reciclagem.

O site original, de Olia Lilianna, tem estrutura modular, em que a divisão da tela em *frames* permite a montagem em mosaico dos elementos visuais e verbais. Se

Grammatron, de Mark Amerika, é um exemplo de cine-escritura, na medida em que propõe, como foi visto,

uma navegação contínua pela animação seqüencial das

janelas, **My Boyfriend** é um exemplo de video-escritura, na medida em que divide a tela em quadros e permite

arranjos simultâneos em que, apesar da seqüência

temporal fixa de cada umas das janelas, a leitura se

fragmenta por completo. No site de Lilianna, é possível

encontrar diversas versões do trabalho, entre os quais o exemplo mais recente é o *remix* criado por Abe Lincoln,

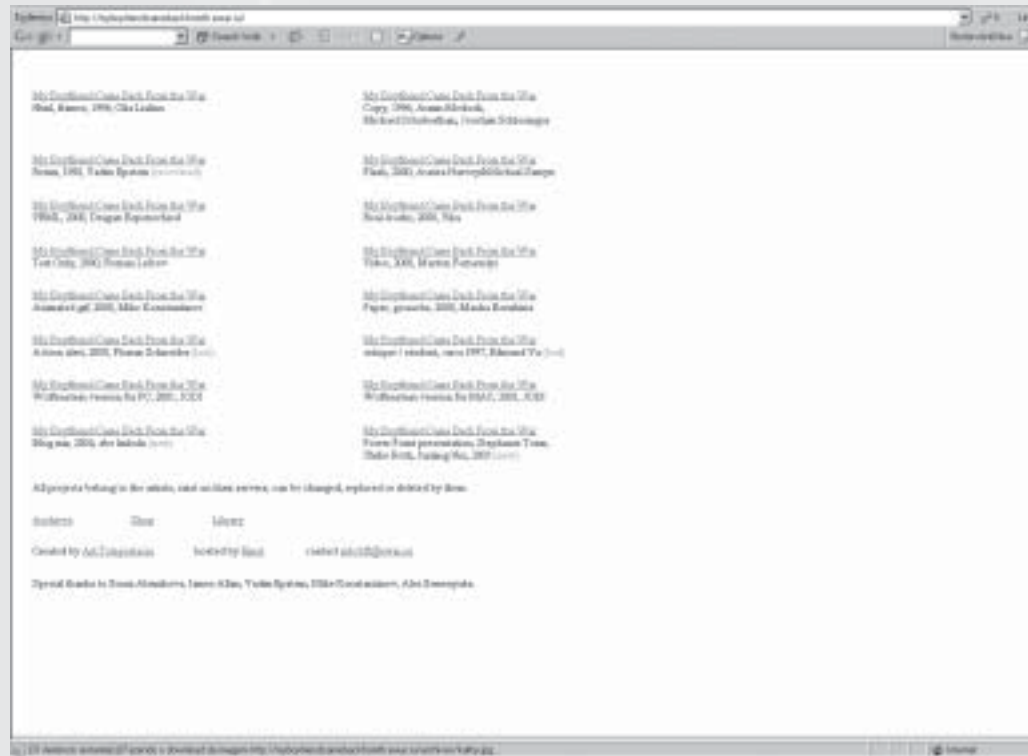
em forma de *blog*. Ao mesmo tempo em que acentua o

caráter testemunhal do trabalho, o remix de Lincoln

torna sua leitura menos sinuosa e relacional, o que era

uma característica contundente do trabalho em seu

primeiro tratamento.



<http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/>

Outro bom exemplo de reciclagem do código-fonte é o trabalho da **plagiarist.org**, que usou um programa em **Perl** criado com nome de **Travesty** para realizar o recente **Travesty Corporate PR Infomixer**, tornando mais complexa a experiência já feita no **Plagiarist Manifesto**. Ambos se apropriam de trechos de texto combinados por meio de um algoritmo que os rearranja com base na frequência 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 gerar uma composição 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 cooperativo e, especialmente, seus reflexos nas práticas consideradas como plágio e proteção dos direitos autorais.

the multi-cultural

RECYCLER

(live) web art recycled from
(almost live) web cameras



**START THE
RECYCLER!**

or first...

MAKE YOUR OWN CULTURAL COMPOST!

(You can select your own Recycler source cameras.)

Visit the Recycler Gallery!

(You can even help the cultural environment by Recycling the artwork.)

The Recycler is best viewed at "millions of colors."

It is optimized for Netscape 2.0 and higher, and may not work with some older

Um exemplo de reciclagem de imagens e sons é o projeto **Coletor de Imagens**, de Kiko Goifman e Jurandir Muller. O ponto de partida a idéia de trabalhar com imagens colhidas por uma unidade móvel que pede vídeos domésticos aos moradores de uma cidade do interior de São Paulo, ao invés de produzi-las. O vídeo resultante é uma arqueologia deste acervo muitas vezes desprezado pela cultura audiovisual, colocando em circulação um material que potencialmente se transformaria em dejetos.

Nem todos os projetos que lidam com esse universo adotam a mesma postura. O **Kingdom of Piracy** e o **textz.com**, ou os programas de compartilhamento de arquivo, permitem o uso considerado indevido de conteúdo protegido pelas leis tradicionais de direito autoral. Nesse caso, há uma perturbação dos interesses da indústria do entretenimento, de que o caso *Napster* talvez seja o exemplo mais conhecido. Há, portanto, uma tensão entre grupos que lutam pelo desenvolvimento de formatos alternativos de distribuição de conteúdo e outros que se apropriam de conteúdo protegido, com objetivo de criticar o modelo vigente de direitos autorais.



O **textz.com** é um portal de textos ascii, em que é possível compartilhar livros, da mesma forma que programas como o Kazaa e o e-mule permitem com som, vídeo, jogos e programas de computador.



O **Kingdom of Piracy <KOP>** é um site que permite compartilhar conteúdo digital, fazendo do procedimento considerado pirataria a forma mais acabada de arte em rede.

RE:COMBO



Porto Musical
O Re:combo fez o Vjing dos três dias e apresentou uma performance no dia 01/02.

saiba +



Constelações no 46º Salão de Artes Plásticas de Pernambuco
O projeto muda de endereço. Está agora no Museu do Estado.

saiba +

+ Isto é Música (1 / ?) +
Show do Re:combo no último dia do Festival no Rio de Janeiro

Rádio Re:combo
Rolou no restaurante Panquecas & Saladas, em três edições, mais um projeto Rádio Re:combo

Re:combo participa do Sonar
com a instalação Constelações

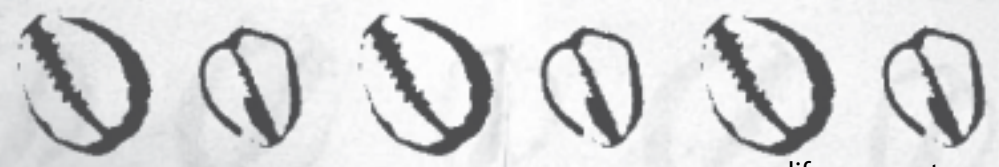
Licença de Uso Completo
Re:combo v.1.0
Leia o Preâmbulo e faça download da Licença.

+ Recombo

HOME | ARQUIVOS

20050131
Hoje, amanhã e depois tem VJs do Re:Combo nos shows do Porto Musical. Amanhã tem performance do Re:Combo também.
De graça, Praça do Arsenal, Recife.
posted by Yellow at 13:02

20041011



Além disso, a prática da reciclagem está presente também nos universos ligados à mídia independente e educativa, de que vale destacar o **Media Sana**, de Recife. O coletivo nordestino combina a prática da reciclagem com uma postura crítica em relação ao estado das coisas no universo das mídias. Esta prática tem sido descrita como *copyleft*, em oposição ao tradicional *copyright*. Alguns exemplos de projetos *copyleft* são as músicas e vídeos do coletivo pernambucano **re:combo** e a licença para gestão de conteúdo alternativo ao conteúdo protegido por direitos autorais **Creative Commons**. A diferença entre o *copyright* e o *copyleft*, diferente do que muitos pensam, é que o autor permite o uso do material que ele disponibiliza publicamente, desde que ele seja creditado e que o projeto que se apropria do material também fique disponível para uso segundo o mesmo padrão. Não se abre mão, portanto, dos direitos criativos sobre a imagem, o som ou o código de programação em questão; abre-se mão, apenas, de sua exploração comercial.

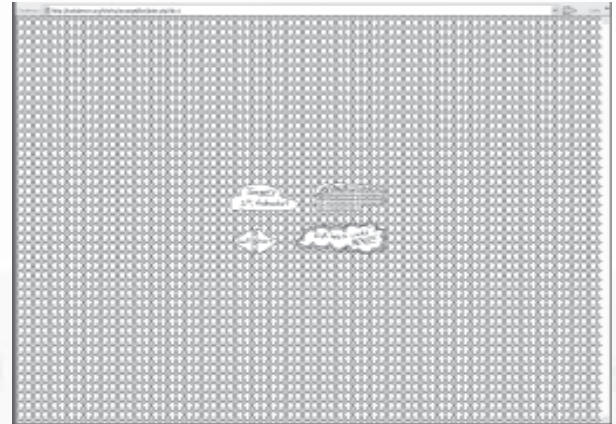
A família Re:combo faz parte da comunidade SOURCEFORGE.net

o Re:combo compartilha suas criações através do OPUS

hipopota.muc

O Re:combo, desde o começo, é apoiado e localizado no CESAB, a fábrica de empresas do Porto Digital, no Recife, Brasil.

O *remix* também pode acontecer a partir do funcionamento do código. Ao invés da utilização de amostras em um contexto diferente daquele para que foram inicialmente criadas, o código de programação é utilizado num programa diferente daquele para qual foi originalmente criado. Um bom exemplo desse tipo de *remix* via código é **Data Diaréis**, de Cory Arcangel. O trabalho é composto de um pequeno calendário, a partir do qual é possível selecionar trechos de vídeo ao clicar em uma das datas disponíveis. Cada clique seleciona um trecho de vídeo gerado ao enganar o Quick Time de forma que ele pense que a RAM do computador é um vídeo. Arcangel repetiu o procedimento por todo o mês de janeiro de 2003, fazendo com que o usuário pudesse *assistir* seus *e-mails*, cartas, páginas, músicas e outros arquivos, em seqüências completamente caóticas de imagem em movimento.



<http://turbulence.org/Works/arcangel/index.html>

Vários trabalhos que experimentam práticas deste tipo estão reunidos na exposição online **CODEDOC**, do Whitney Museum. Segundo Christiane Paul, curadora da mostra realizada em agosto de 2002, **CODEDOC** projeta um olhar reverso em projetos de 'software art', ao focar e comparar os bastidores do código que regulam a porção aparente dos projetos. Artistas como Golan Levin, Mark Napier, Martin Wattenberg, Kevin McCoy e Alex Galloway desenvolveram projetos nas mais diversas linguagens de programação

<http://artport.whitney.org/commissions/codedoc/index.shtml>

remix via código

A base da cultura *remix* é “invisível” para o usuário. Ela parte da prática, comum na programação, de re-utilizar e atualizar o código de um programa. Essa lógica da indústria da informática demonstra como as práticas aqui descritas são muito mais estruturais do que a maioria das discussões sobre *remix* sugerem. 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, na medida em que é possível entender as diversas versões de um programa como *remix* que o ajustam ao contexto atual dos equipamentos e sistemas disponíveis.

Mais recentemente, Casey Reas desenvolve o **Processing** para criar imagens manipuláveis que são bons exemplos desse tipo de vertente ‘oculta’ de remix. O mesmo Whitney que havia abrigado **CODEDOC**, reúne projetos criados com o processing, em **{software} structures**, de junho de 2004. Reas explica como “o catalisador desse projeto, que investiga a relevância da arte conceitual para a *software art*, foi o trabalho de Sol LeWitt”.

<http://artport.whitney.org/commissions/softwarestructures>

Zoom_RGB_UP

This program displays a series of lines with their heights corresponding to a color value read from an image. Those values correspond to the RGB (red green and blue) depth bars. In this sense, the program zooms the numeric parameters of the RGB color system.



Move the cursor over the image to alter its position. Click and press the mouse to zoom. Set the density of the matrix by typing numbers 1-5. If you have a mobile phone with bluetooth and camera, you can do it with your own pictures.

Outro exemplo de remix código é */**CODE-UP*, de Giselle Beiguelman. O site é um ensaio sobre a substância da imagem digital. O projeto permite ao usuário controlar por celular ou via internet as imagens produzidas pela artista a partir do filme de Antonioni ou as imagens que envia para a interface por *bluetooth*. Trata-se de uma matriz de imagens possíveis, que desloca para o universo do visual o mesmo tipo de questionamento que Beiguelman tem dirigido à web e às tecnologias de comunicação sem-fio.

Outro aspecto dessa cultura de reciclagem aparece em trabalhos que lidam com o imaginário do nomadismo. Ainda que a maior parte do fluxo atual 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. Alguns exemplos desse foco no fluxo e na dispersão são **Filmtext**, de Mark Amerika e a trilogia **Leste o Leste?, Egoscópio** e **Poetrica**, de Giselle Beiguelman, e **The Helloworld Project**, de Johanne Gees. O uso criativo das tecnologias de bancos-de-dados e o diálogo fértil com a arte urbana de Robert Smithson e Jenny Holzer, entre outros, resulta num formato que problematiza a inserção da tecnologia nas grandes cidades.

Filmtext é um compêndio sobre escrita digital. Exemplo da técnica que Amerika chama de cinescritura, o *site* mistura referências do game ao um texto crivado de *action* scripts e componentes audiovisuais. Alterna seqüências contemplativas com ambientes em que o usuário “joga” o texto. A sensação difusa de perda de controle coloca em dúvida como continuar. Apesar da abordagem do nomadismo ser aparentemente temática, a técnica de cinescritura acena para o fluxo de linguagem do código binário, o que é um tipo de migração por interfaces. Por isso, **Filmtext** é exemplo das tramas de linguagem pela memória, viagem do corpo que não estanca o movimento mental.



<http://www.markamerika.com/filmtext>

A trilogia de Giselle Beiguelman explora as ações coletivas distribuídas que a internet permite. Essa dispersão torna-se mais radical a cada projeto. **Leste o Leste?** explora a possibilidade de fomentar atividades coletivas a partir de *sites* na web. O usuário escolhe um dos arquivos disponíveis *online*, para que seja projetado num painel eletrônico na Radial Leste, em São Paulo. O resultado é exibido por meio de uma webcam que completa o circuito de ida e vinda proposto pelo projeto. **Leste o Leste?**, que fez parte do **Arte / Cidade 4**, leva para o espaço da publicidade a linguagem do grafite comum nos muros dos arredores, tornando-se um dispositivo que transforma o usuário da internet em grafiteiro equipado com sistema de telecomunicações que permite agir à distância.

No **egoscópio**, que teve uma versão para SMS e outra para MMS, a dispersão implícita em um projeto como **Leste o Leste?** torna-se motivo condutor do trabalho. O **egoscópio** resulta de um agenciamento coletivo que produz um banco-de-dados disforme. Esse universo de dispersão remete aos espaços em que tudo parece no lugar, exceto o conjunto — conforme a definição de Rousseau para “parque”. Por isso, o **egoscópio** pode ser considerado versão 2.0 de figuras ambivalentes como o **Orlando**, de Virginia Woolf. Na versão 2.0 do projeto, além de endereços de internet, era possível enviar imagens e animações, pela internet ou telefone celular.



<http://www.desvirtual.com/egoscopio02/index.htm>

Além da proximidade explícita com o universo do **Orlando**, de Woolf, o **egoscópio** remete também ao personagens criados por Philippe Sollers. Em **O parque**, segundo Foucault, cada personagem criado por Sollers “flutua ou vibra em torno de uma figura esboçada mas jamais fixada”, como se fossem “volumes satélites e erráticos”, em movimento de constante aproximação e afastamento de si próprio. Essa estranha figura, em que presença e ausência se tocam, cria um mundo de distância e identidade que “faz pensar no espelho, no espelho que confere às coisas um espaço fora delas, transplantado, que multiplica as identidades e confunde as diferenças em um lugar impalpável que ninguém pode demarcar”. As tecnologias de computação sem-fio tornam essas figuras de multiplicidade inédita personagens bastante familiares, que transitam todos os dias pelas megacidades, com seus telefones celulares e computadores móveis fazendo a interface do lugar em questão com suas partes ausentes espalhadas.

Michel Foucault. “Distância, aspecto, origem”, in: Sollers, Phillipe. **O parque**. São Paulo: Max Limonad, 1986.



Em **Poétrica**, essa impalpabilidade transforma-se em fluxo escritural, em que o texto faz sentido não porque as frases digitadas pelo usuário correspondem às fontes desenhadas na tela do computador ou projetada no telões eletrônicos, mas simplesmente porque ele faz-se nesse movimento. Ao abandonar recursos narrativos como os de **Leste o Leste?** e **egoscópio**, em favor dessa dinâmica construída apenas em função da conversibilidade dos arquivos e da fácil distribuição que as tecnologias digitais permitem, **Poetrica** reduz ao essencial o trânsito que a mistura de redes on e offline permite.

<http://www.poetrica.net>



The helloworld project usa tecnologias de envio de mensagens para painéis eletrônicos, através de interface web e SMS, para construir uma instalação distribuída por quatro cidades em diferentes continentes do planeta, Genebra, Mumbai, Rio de Janeiro e Nova Iorque. Segundo a descrição no site do projeto, **Helloworld** “é um *happening* colaborativo, um convite para tomar controle do espaço público com o poder das palavras”.

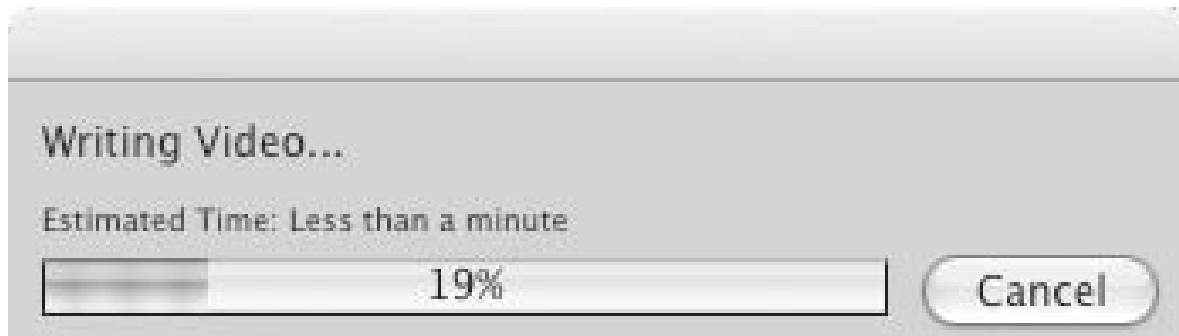
<http://www.helloworldproject.com/>

slice which we also call "new media." This metaphor is that of "remix." I often look at contemporary culture in terms of three key processes – three different kinds of remixes. The first remix is what already for a few decades we referred to as "post-modernism" – the remixing of previous cultural contents and forms within a given media or cultural form (most visible today in music, architecture, and fashion). The *second* type of remixing is that of national cultural traditions, characters, and sensibilities intermingling both between themselves and also interacting with a new "global international" style. In short, this is the remix of "globalization." "New media" then can be thought alongside these two types of remixes as the third type. It is the remix between the interfaces of various cultural forms and the new software techniques – in short, the remix between culture and computers. Its cultural logic is new not because this is "modernist new" which tried to erase the past – on the contrary, it is new because of the scale of the remix process at work, its speed, and the components themselves involved. Some of the results, which are being generated, are trivial, some are OK, and some are brilliant. While computer is a very powerful remix instrument, what comes out from it is ultimately up to the creative individuals who are at the controls of the computers – you.

Diante da diversidade de exemplos e de tantos tipos possíveis de *remix*, seguem algumas conclusões sobre o tema. A primeira delas é que esse mesmo conjunto de trabalhos poderia ser organizado de outra forma, já que a classificação proposta aqui tem por finalidade fundamentar a ideia de que a cultura *remix* é a parte mais evidente de uma cultura da reciclagem que o computador consolida, e não mapear o universo do *remix*. Nesse contexto, assumir o ponto de vista ingênuo em que o sujeito criativo emerge como diferencial que vai fazer de um *remix* mais ou menos OK é esquecer que, na linguagem, o sujeito é o lugar provisório em que o fluxo de signos estanca apenas para em seguida se deslocar em outra direção. Por isso, a abordagem de Lev Manovich, apesar de fértil tem uma lacuna importante no que toca à tentativa de compreender o *remix* no contexto de uma linguagem digital cada vez mais sinestésica, maleável e distribuída.

Lúcia Santaella. "Sujeito, subjetividade e identidade no ciberespaço", in: Lúcia Leão. **Derivas. Cartografias do ciberespaço.** São Paulo: Annablume, 2004. p. 47.

O processo de *remixagem* não está ligado à ilusão de unidade do sujeito ou à fantasia do gênio criativo, mas ao próprio funcionamento das mídias digitais, tanto no que elas compartilham com as mídias gráficas e eletrônicas quanto no que são diferentes. Nesse sentido, vale lembrar que a idéia de sujeito uno é cartesiana, construída a partir da relação entre o indivíduo e seu pensamento. Segundo Lúcia Santaella, "sob o ponto de vista da psicanálise, a imagem do eu sempre foi o produto de uma construção imaginária". Para a autora, é essa construção "que nos ilude quanto à existência de uma forma coerente e unificada do humano, quando, na verdade, a ontologia humana é necessariamente a ontologia de uma criatura despedaçada em seu próprio núcleo".



Writing Video...

Estimated Time: About 5 seconds



Cancel

Writing Video...

Estimated Time: About 5 seconds



Cancel

