

Cultura digital entre distribuição e remix

Peter Krapp¹
krapp@uci.edu

Gustavo Fischer²
gfischer@unisinos.br

Na cultura digital, reconhecemos nas novas opções de entrega de mídias (áudio, filmes, jogos, textos) - não apenas um novo paradigma de armazenamento, mas uma transição para a interatividade com telas proliferantes de todos os tamanhos. Essas redes de transmissão e circulação (incluindo, entre outras, UseNet ou BitTorrent, iTunes ou Tidal, Napster ou Pandora, YouTube ou Vimeo, SnapChat ou Vine, Hulu ou Netflix, Aereo ou FilmOn, Steam ou GOG.com, para citar apenas algumas) desafiam alguns preceitos fundamentais das indústrias de mídia e produzem novas configurações de informação e entretenimento.³ Mesmo uma pesquisa casual de distribuição digital revela que a entrega de conteúdo online significa coisas diferentes para o conteúdo audiovisual em diversos formatos, e as consequências precisam ser discutidas a partir da perspectiva dos consumidores, distribuidores e criadores. O que ainda chamamos de jornais, programas de televisão, livros, filmes, álbuns de música,

jogos, etc., tornou-se cada vez mais disponível não apenas em suportes de dados físicos, mas como streaming ou dados para *download*.⁴ Esta mudança não está apenas sobrepondo-se à mídia física (o que costumava vir no papel/fita/disquete/cartucho/vinil/CD/DVD/BluRay, etc.), mas significa que precisamos reformular certas questões que costumavam ser específicas para a mídia: o que acontecerá com o *retro-gaming*? Quais são os direitos dos proprietários de livros usados? A distribuição digital tem múltiplas consequências em relação ao que exatamente fica disponível, de que forma e para quem.

Em parte devido à distribuição digital, agora estamos acostumados a um cenário de mídia no qual os consumidores obtêm *reviews* ou amostras gratuitas, os distribuidores utilizam medidas de licenciamento e anti-pirataria, concorrentes disruptivos respondem oferecendo serviços de vídeo sob demanda ou streaming de áudio e os criadores encontram novos acessos através de vários

¹ University of California Irvine (UCI). Irvine, CA 92697.

² Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos). Av. Unisinos, 950 - Cristo Rei - São Leopoldo (RS).

³ Ver James Allen-Robertson, *Digital Culture Industry. A History of Digital Distribution* (Palgrave Macmillan 2013), Jeffrey C Ulin, *The Business of Media Distribution* (Focal Press 2014), and Michael Curtin, Jennifer Holt, Kevin Sanson eds, *Distribution Revolution. Conversations about the Digital Future of Film and Television* (University of California Press 2014).

⁴ Sobre os “cortadores de cabo”, ver Gina Keating, *Netflixed. The Epic Battle for American’s Eyeballs* (Penguin 2012), ou Brian McKernan, *Digital Cinema: The Revolution in Cinematography, Postproduction, and Distribution* (McGraw Hill 2005).

canais de distribuição DIY (faça você mesmo). Conteúdo que antes era considerado *premium* agora é cada vez mais utilizado para atrair uma audiência online para que sua atenção possa ser monetizada de outra forma. Para os espectadores isso pode fazer parecer que mais conteúdo está disponível gratuitamente. Para os distribuidores esta é uma negociação de receita publicitária versus vendas. Mas o que isso significa para os criadores? Como eles participam da nova economia digital? As questões que tais desenvolvimentos levantam são complexas. Que consequências a compressão e a codificação têm, que qualidade de serviço esperamos, o que pode ser gratuito, o que não deve ser gratuito, onde começa ou termina a pirataria, o que acontece com a gestão de direitos, como o público encontra o que gosta, como as ofertas de mídia se tornam mais do que genéricas, como os criadores e distribuidores encontram público, que papéis desempenham a publicidade e a tecnologia? Até que ponto estamos agindo não apenas como consumidores passivos de conteúdo de mídia, mas assumindo papéis variados como criadores, produtores, *marketeiros* e distribuidores, em uma era de plataformas de mídia, remixagem, *sampling* e *mashups*?⁵ Um emaranhado complexo neste contexto é o nexo de acesso, incluindo - mas não limitado - à tensão entre comércio e pirataria.

Os conglomerados de mídia tendem a ver toda e qualquer pirataria como prejudicial, ignorando as descobertas factuais de que em muitos países os piratas mais intensos são também aqueles que mais gastam com o tipo de música, filme ou outro conteúdo de mídia que acumulam.⁶ Estes mesmos conglomerados começaram a espalhar medo, incerteza e dúvida sobre entretenimento online, alertando que a distribuição online pode expor as pessoas a *malwares* (códigos maliciosos) que roubam nomes de usuários e senhas.⁷ Estudos de mercados online notórios distinguem vários modelos de negócios. O

4shared.com, por exemplo, é um *cyberlocker* que fornece armazenamento legítimo de arquivos, mas também é conhecido por facilitar a presença de vídeos, músicas, livros e jogos piratas. Outro site, beevideo.tv, baixado mais 12 milhões de vezes, começou como um aplicativo para *set-top boxes* e dispositivos móveis, supostamente fornecendo acesso a conteúdo infrator. Sites como sci-hub.org, bookfi.net e libgen.io disponibilizam milhões de publicações, muitas vezes sem o consentimento dos detentores de direitos autorais e coleções menores costumavam estar disponíveis em aaarg.org, textz.com, library.nu, e outros sites agora fechados. Os rastreadores da Torrent oferecem uma solução técnica muito lógica e legítima para as dificuldades de mover grandes arquivos online para muitos destinos sem um grande orçamento. O software Linux, por exemplo, é rotineiramente disponibilizado dessa forma, mas assim como o são as versões piratas de ferramentas de software e filmes.⁸ Outra questão que a visão corporativa tende a ignorar é que uma razão pela qual as receitas de cinema, vendas de DVD, vendas de música e vendas de jogos estão sob crescente pressão é que todas essas experiências de mídia competem umas contra as outras e contra novas experiências, enquanto atenção, renda discricionária e tempo livre simplesmente não podem aumentar no mesmo ritmo, se é que podem aumentar. Jogos *mobile*, mídias sociais e outros novos formatos necessariamente cortam a fatia de audiência dos “globos oculares” que costumavam ir de forma confiável à TV, cinema ou concertos musicais.

Dinâmicas semelhantes estão transformando a forma como a música é gravada, distribuída e ouvida - e novamente, uma das consequências mais salientes da transformação é o acesso recém-adquirido que, por sua vez, dá origem ao *remix*, *mashup*, *sampling* e formas de criação que teriam sido improváveis ou muito mais difíceis sem tal acesso.⁹ Em alguns aspectos, é claro, o *ripping*

⁵ Ver Stefan Sonvilla-Weiss, *Mashup Cultures* (Berlin: Springer 2010), ou Aaron Morales, *American Mashup: A Popular Culture Reader* (Chicago: Longman 2011)

⁶ Ver David Blackburn, Jeffrey Eisenach, David Harrison, *Impacts of Digital Video Piracy on the US Economy* (June 2019), <https://www.theglobalipcenter.com/wp-content/uploads/2019/06/Digital-Video-Piracy.pdf>, e Ross Crupnick, “Thanks to Stream-Ripping, Music Piracy Still a Scourge,” *MusicWatch* (May 30, 2019), <https://www.musicwatchinc.com/blog/thanks-to-stream-ripping-music-piracy-still-a-scourge/>

⁷ Digital Citizens Alliance, “Fishing in the Piracy Stream: How the Dark Web of Entertainment is Exposing Consumers to Harm” (April 2019), https://www.digitalcitizensalliance.org/clientuploads/directory/Reports/DCA_Fishing_in_the_Piracy_Stream_v6.pdf

⁸ Apresso-me em acrescentar que o Spotify também usa uma rede ponto a ponto junto com seus servidores, e o Skype é outro sistema híbrido ponto a ponto e cliente-servidor, mas ninguém os acusa de pertencer à maldita “dark web”. E a própria internet foi concebida na década de 1960 como uma estrutura ponto a ponto.

⁹ Ver David Laderman & Laurel Westrup, *Sampling Media* (Oxford University Press 2014) e Eduardo Navas, *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling* (Vienna: Springer 2012).

e o remixamento de CDs não é novidade. Já nos anos 80, a indústria musical travou uma guerra contra a fita cassete, com etiquetas de aviso, impostos e taxas sobre a fita em branco, campanhas de pânico moral, etc. No entanto, muitos músicos (especialmente bandas punk) lutaram contra isso. Uma das razões é que, para os músicos, seus discos não são simplesmente um produto, mas um ato de comunicação. Quando o produtor Malcolm McLaren lançou o single “C-30 C-60 C-90 Go” do Bow Wow Wow apenas em fita cassete, com um lado B em branco que incitava os consumidores a gravarem sua própria música, a EMI rapidamente abandonou a banda. Outro grupo, The Dead Kennedys, repetiu o *gimmick* preto do lado B com “In God We Trust, Inc.”, significando que qualquer um que tenha uma fita usada de qualquer um deles está em posição de descobrir justaposições imprevisíveis.¹⁰ A retórica em torno da distribuição ilícita da mídia é, infelizmente, muito discordante. Mas é óbvio que não se trata apenas de acessar transmissões esportivas ao vivo ou de encontrar as últimas músicas populares.

O consumo cultural, que evidentemente inclui o consumo e a produção de mídia, é sem dúvida “um conjunto de práticas que moldam a esfera da cidadania” (CANCLINI, 2001, p. 22). Portanto, o acesso à informação através da mídia e dos canais culturais é um direito das pessoas, na medida em que continua sendo essencial para os indivíduos o acesso à informação, de modo a tomar decisões informadas e “agir de forma autônoma e criativa” (CANCLINI, p. 45; 130-131). Mas, nessa mesma constelação, há também “exclusão de pessoas e territórios que, do ponto de vista dos interesses dominantes do capitalismo informativo global, mudam para uma posição de irrelevância estrutural”, como observou Manuel Castells (1998, p. 162), o que levou muitos observadores a clamar por resistência contra a exportação do esquema de propriedade intelectual norte-americana para todo o planeta. Muitos comentaristas veem, explicitamente, certas formas de pirataria juntamente com certos formatos de remixagem da mídia ativista, como engajamento para a mudança social, e não como prejudiciais a

uma economia de mídia.¹¹ Pois, a seu ver, como alguém poderia conciliar a aparente tensão entre a Declaração Universal dos Direitos Humanos, o Artigo 27 (“todos têm o direito de participar livremente da vida cultural da comunidade, de desfrutar das artes e de compartilhar o progresso científico e seus benefícios”) e o regime de direitos autorais como presente no Artigo 1, Seção 8 da Constituição dos EUA (“promover o progresso da ciência e das artes úteis, assegurando por tempo limitado aos autores e inventores o direito exclusivo aos seus respectivos escritos e descobertas”)? Dois mundos então surgem: “um é com informação assim como economicamente rico, o outro é com informação e economicamente pobre (YAR, 2008, p. 617)”.

Por outro lado, é claro que novas formas de comunicação que estão surgindo nas mesmas redes também oferecem estratégias viáveis para a inclusão econômica e social.¹² A distribuição digital oferece aos consumidores uma certa comodidade e escolha, mas para os distribuidores também significa que é menos óbvio onde está o público: se eles não estão mais assistindo filmes nos cinemas (em certas horas do dia e em certos dias populares da semana), mas online via VOD (vídeo sob demanda), quem são eles, onde estão e como os anunciantes e distribuidores sabem do que o público gosta? Na distribuição de filmes, por exemplo, uma vez instalada a infraestrutura necessária, a distribuição digital pode reduzir o custo inicial que costumava ser a disponibilização ampla de um filme, e também promete reduzir os custos de marketing, pois os distribuidores podem segmentar o público de forma mais fina (por exemplo, recomendações personalizadas nas plataformas de vídeos sob demanda, etc.). Mesmo que a transição tenha sido dolorosa, só gradualmente está ficando claro para os criadores, distribuidores e públicos quais os tipos de *trade-offs* que se pode reconhecer nessa transição.

A cada ano, praticamente todos os filmes premiados com o Oscar ficam rapidamente disponíveis em sites piratas antes da cerimônia do Oscar, geralmente em altíssima qualidade. Um fator que torna isso possível, mesmo

¹⁰ Ver, por exemplo, Robert Levine, *Free ride: how digital parasites are destroying the culture business, and how the culture business can fight back* (Doubleday 2011). Ver Jonas Andersson Schwarz, “Honorability and the Pirate Ethic”, in Tilman Baumgärtel ed., *A Reader in International Media Piracy: Pirate Essays* (Amsterdam University Press 2015), 81-110. Para uma visão neoliberal no assunto, ver João Quintais and Joost Poort, “The Decline of Online Piracy: How Markets – Not Enforcement – Drive Down Copyright Infringement”, *American University International Law Review* 34:4 (August 14, 2019), 807-876 (2019).

¹¹ Jonas Andersson Schwarz, Patrick Burkart, Patricia Aufderheide, Peter Jaszi, Christopher Kelty & Gabriella Coleman (2015) “Piracy and Social Change: Roundtable Discussion”, *Popular Communication*, 13:1, 87-99.

¹² Jesús Martín Barbero, “From Latin America: Diversity, globalization, convergence,” *Westminster Papers in Communication and Culture* 8:1 (2011), 47.

antes desses filmes saírem dos cinemas e comecem a ser vendidos em DVD ou BluRay, é que os estúdios contam com os discos de exibição enviados aos membros da Academia e jornalistas na campanha de marketing do Oscar.¹³ O fato de que os chamados “Screener Leaks”¹⁴ (rastreáveis para os iniciantes da indústria) têm sido consistentemente a principal causa da pirataria precoce e acelerada dos indicados ao Oscar na última década mostra que, em certa medida, os estúdios parecem aceitar esse risco como parte do seu custo de marketing. Em média, nos últimos doze anos, menos de um mês depois de sua primeira exibição de um filme indicado ao Oscar, o filme é exibido online em uma versão de alta qualidade (muitas vezes esse processo leva menos de uma semana). Recentemente, o lendário cineasta Werner Herzog se permitiu ser citado como afirmando categoricamente que “a pirataria é a forma mais bem sucedida de distribuição em todo o mundo” (BLANEY, 2019, online).¹⁵ Mas as razões pelas quais alguém como Herzog reconheceria a pirataria como uma forma de distribuição de sucesso são bastante variadas. Em alguns casos, os filmes não recebem distribuição comercial e, conseqüentemente, um público é negado a eles. Em outros casos, as janelas de distribuição geográfica estão tão distantes, que fãs ardorosos em várias partes do mundo podem perder a paciência e procurar contornar o calendário que os distribuidores concordaram em cumprir¹⁶. Em outros casos ainda, a motivação para a pirataria é, antes de tudo, pela disponibilidade do conteúdo, e não apenas o acesso. E, em certos casos, a pirataria é motivada por barreiras de acesso que não têm a ver nem com geografia nem com acessibilidade econômica, mas com credenciamento, por

exemplo, na distribuição de publicações acadêmicas. Uma série de iniciativas a veem como injusta e exclusivista, e organizam compartilhamento de arquivos e *downloads* para contornar essas barreiras, para maior benefício dos acadêmicos fora das redes de credenciamento.¹⁷

É claro que essas mudanças também afetam o texto, não apenas os meios audiovisuais. Existem inúmeros arquivos de texto online, na sua maioria dedicados a publicações acadêmicas, mas que também abrangem obras de ficção e não-ficção criativa, tais como Libgen, Aarg, Monoskop, B-OK.CC, e outras em torno da web, contornando os controles de acesso e os direitos autorais, especialmente para aqueles que não podem pagar ou entrar em bibliotecas e revistas científicas bem abastecidas.¹⁸ Uma referência fundante para aqueles que defendem essas iniciativas, mas argumentam para um movimento retrô e *offline* está um trabalho relativamente curto, mas ambicioso, sobre táticas radicais da biblioteca offline de Henry Warwick¹⁹. Livros impressos, é claro, têm a vantagem de serem à prova de adulteração, controlados por versão, portadores de dados armazenados de forma redundante, de fonte relativamente sustentável, menos suscetíveis à corrupção que os dados digitais, e funcionam como objetos móveis, cuidadosamente projetados para posse e guarda. Os ebooks, por comparação, podem ter um preço mais baixo, mas seus conteúdos flexíveis, rapidamente publicados, mais facilmente compartilhados e duplicados são dependentes de software e muitas vezes não são de fato propriedade do usuário final. Se você prefere ler documentos impressos em papel ao invés de eletrônicos, talvez isso se deva ao fato de que a forma do livro como um códice é uma máquina de acesso aleató-

13 Neste nexa, ver Peter Krapp, “The most reliable source of piracy: the Hollywood PR machine” *The Reel: Scroll.In* (Feb 19, 2016), <http://thereel.scroll.in/803764/the-most-reliable-source-of-piracy-the-hollywood-pr-machine>

14 Em uma tradução livre “Vazamentos de exibição”.

15 Martin Blaney, “Piracy is the most successful form of distribution, says Werner Herzog”, *Screen Daily* (April 16, 2019), <https://www.screendaily.com/news/piracy-is-the-most-successful-form-of-distribution-says-werner-herzog-/5138586.article>

16 Florian Hoof, “Live Sports, Piracy and Uncertainty: Understanding Illegal Streaming Aggregation Platforms,” Ramon Lobato & Jonathan Meese eds, *Geoblocking and Global Video Culture* (Amsterdam: Institute of Network Cultures 2016), 86-93.

17 Ver Vincent Larivière, Stefanie Haustein, and Philippe Mongeon, “The Oligopoly of Academic Publishers in the Digital Era,” *PLoS ONE* 10:6 (June 10, 2015), and Ian Sample, “Harvard University says it cannot afford Journal Publishers’ Prices,” *The Guardian* (April 24, 2012).

18 Prasanna R Deshpande, “Why should Sci-Hub be supported?” *International Journal of Health and Allied Sciences* 8:3 (2019), 210-212. - Compare Matthew Fuller, “In the paradise of too many books: an interview with Sean Dockray,” *Mute* (May 4, 2011), www.metamute.org, e Sean Dockray e Lawrence Liang, “Sharing Instinct: An Annotation of the Social Contract through Shadow Libraries,” *e-flux journal: 56th Venice Biennale* (August 14, 2015), www.e-flux.com. Ver também Annet Dekker, “Copying as a Way to Start Something New: A Conversation with Dušan Barok about Monoskop,” in Annet Dekker ed., *Lost and Living in Archives: Collectively Shaping New Memories* (Rotterdam: Piet Zwart Institute 2017), 175-192.

19 Henry Warwick, *Radical Tactics of the Offline Library* (Amsterdam: Institute for Network Cultures 2014), http://networkcultures.org/wp-content/uploads/2014/06/NN07_complete.pdf

rio, enquanto textos online tendem a ser pergaminhos - a forma que o códice já havia substituído centenas de anos atrás. A menos que eles se esforcem muito para replicar de perto o *layout* da página impressa, abrindo mão de muitas das vantagens do espaço flexível e pequeno de armazenamento de texto eletrônico, os ebooks não têm números de página confiáveis e, embora seja possível fazer anotações nos mesmos, não é bem o mesmo que trabalhar com material impresso. Por outro lado, os documentos eletrônicos oferecem modos de busca que são rápidos e tornam o texto rastreável para acesso à máquina, além da interface humana do usuário. Porém, entre aqueles que possuem e usam ebooks, as pesquisas encontram uma maioria que os baixou ou copiou gratuitamente, ao invés de comprá-los legitimamente (ou por empréstimo de uma biblioteca). O formato também influencia a descoberta; antes de 2010, de que mais de um terço das compras de livros eram feitas porque alguém encontrou um título em uma prateleira; apenas alguns anos depois, o fator dominante é a recomendação pessoal ou a menção nas mídias sociais, deixando muito menos espaço para a descoberta de caráter fortuito ou sistemático. Com o risco de simplificar, podemos dizer que os textos digitais têm um alcance tremendo, mas um rendimento de descoberta limitado. Coisas semelhantes podem ser observadas sobre a transmissão de filmes; apenas cerca de um oitavo dos filmes mais populares e aclamados pela crítica estão realmente disponíveis através de serviços de assinatura *on-demand*, apesar das reivindicações por catálogos mais amplos, além de muitas vezes o geo-bloqueio exacerbar essa questão, irritando os espectadores que simplesmente se conectam da parte errada do mundo.²⁰ Ao discutir vários grupos de “fãs brasileiros que colaboram na produção de legendas amadoras para programas de TV baixados (ilegalmente)” (SÁ, 2014), pode-se querer distinguir entre *fansubbers* (que se concentram principalmente em conteúdo da Ásia) e *legenders* (que se concentram em conteúdo anglófono). Os dois tipos de grupos, no entanto, em seu esforço para fornecer legendas em português,

exemplificam uma convergência de fãs e piratas em busca de conteúdo audiovisual.

Os próprios gêneros musicais inteiros tornaram-se implicados no debate sobre pirataria e outras distribuições não comerciais no sul do mundo.²¹ Ao mesmo tempo, deve-se ressaltar que a pirataria e outras formas de distribuição não comercial não são simplesmente uma formação de reação que trataria puramente de mais ricos versus mais pobres, nem de uma janela de distribuição antecipada versus tardia. Nem o fenômeno da pirataria é explicado satisfatoriamente com referência a janelas de distribuição internacional: quase um terço de todos os adultos americanos admite baixar ou transmitir filmes ou programas de TV piratas em uma pesquisa encontrada em 2017.²² Uma porcentagem em rápido crescimento dos lares está *cortando o cabo*, ou seja, as pessoas não têm mais uma conexão de TV a cabo ou satélite. Muitas vezes o que ainda chamamos de TV é, na verdade, streaming de mídia de internet, ou conteúdo baixado.²³ A maioria das pessoas mais jovens nunca considera a TV a cabo ou satélite, pois preferem consumir mídia audiovisual em seus *smartphones*, *tablets*, ou computadores portáteis. Como esses dispositivos se tornaram mais capazes de armazenar e exibir mídia, as operadoras tiveram que melhorar rapidamente para fornecer a largura de banda necessária.

E tudo isso nos leva aos discursos interdisciplinares em torno da remixagem, um tema central para qualquer teoria crítica da cultura digital. A popularidade desenfreada do remix é um desafio peculiar à compreensão comum da expressão criativa - tanto no contexto contemporâneo quanto em várias dimensões teóricas. O remix, naturalmente, tem suas raízes no surgimento da gravação e reprodução, levantando questões sobre originalidade e repetição; mas rapidamente se tornou sobre o policiamento das fronteiras legais e estéticas em relação ao gênero, direitos autorais e distribuição; e as práticas de remixagem têm consequências de longo alcance de como vemos a tecnologia em relação à arte, comunicação, humanidades digitais, música e estudos sonoros, estudos

²⁰ É claro que a, uNoGS.com, a busca global on-line não oficial da Netflix oferece um banco de dados que permite ao público ver qual conteúdo está disponível em qual país, junto com uma seleção de proxies e provedores de VPN ou DNS que permitem o acesso aos programas ou filmes que procuram.

²¹ Ronaldo Lemos, “To Kill an MC: Brazil’s New Music and its Discontents”, in Lars Eckstein and Anja Schwarz eds., *Postcolonial Piracy. Media Distribution and Cultural Production in the Global South*, London: Bloomsbury 2014, 195-214.

²² Levantamento do Irdeto/YouGov com mais de 1,000 respondentes, ver <https://torrentfreak.com/32-of-all-us/adultsa/watch-pirated-content-170119/>

²³ Estudiosos da televisão há muito brincam entre si que a TV “é um meio porque não é rara nem bem feita” - mas cada vez mais eles percebem que a TV não é mais facilmente distinguível de, digamos, Netflix ou Amazon ou Hulu ou YouTube ou Twitch etc. : A especificidade da mídia está em questão.

de mídia e cultura visual, história cultural e antropologia da mídia.²⁴ Da mesma forma, e apesar de sua atualidade, fica claro que os “estudos de remixagem” nem sempre são um discurso estabelecido – resvalando entre teoria jurídica crítica (incluindo, mas não se limitando aos direitos autorais), considerações políticas (incluindo, mas não se limitando à divisão digital), estudos das indústrias midiáticas (incluindo, mas não se limitando à distribuição de “conteúdo” de mídia) e debates animados sobre a potência histórica e futura da inovação e criatividade (incluindo, mas não se limitando à dificuldade de definir e distinguir improvisações ou imitações, homenagens e trabalhos derivados em *mashups*, etc). Assim, para delinear os contornos dos desafios conceituais e históricos do fenômeno do remix, pode ser tentador retornar às reflexões de Benjamin sobre a obra de arte na era da reproduzibilidade técnica, mas também se pode reconhecer prontamente como a tecnologia digital proporciona acesso mais amplo e fácil aos meios e, assim, permite o surgimento de práticas de remixagem.²⁵ Aqueles que enfatizariam uma linhagem mais longa, apontam para uma apropriação via história da arte, enquanto que aqueles que colocariam em primeiro plano a radicalização do potencial de remixagem por meio de tecnologias audiovisuais apontam para as restrições do regime de direitos autorais americano e as ações reativas que elas provocam.²⁶

Enquanto o hip hop tornou-se talvez mais ób-

vio que outros gêneros nessa perspectiva, o *sampling*, *mashups* e o remix de músicas ou faixas de vídeo têm crescido rapidamente. Já em 1988, Chuck D, do Public Enemy, dizia em suas letras “Flagrado, agora no tribunal porque eu roubei uma batida / Este é um esporte de *sampling*”.²⁷ Com extensos *samplings* dos Monkees, Beatles, Whitney Houston e ABBA, a dupla pop britânica Bill Drummond e Jimmy Cauty, gravando como KLF entre outros pseudônimos, praticou uma apropriação agressiva que antecedeu as incursões iniciais do *Public Enemy* nos debates sobre direitos autorais e o ativismo impetuoso dos direitos autorais de *Negativland* (que foi motivado por uma ação judicial de 1991 por ousadia em samplear e satirizar o U2). O *Plunderphonics* de John Oswald o colocou em apuros com os advogados de Michael Jackson em 1989²⁸. Em muitos dos primeiros casos jurídicos, a defesa não se referia tanto à liberdade de expressão, paródia ou outras justificativas que apresentavam exceções limitadas diante de amplas restrições, mas muitas vezes de forma bastante explícita fazia referência ao ativismo cultural e ao direito de protestar.²⁹ Práticas de remixagem de vídeos, como *mashups* políticos, têm uma longa tradição de engajamento crítico, mas também têm sido mencionadas como um estímulo a práticas enganosas.³⁰ Mas muitas outras práticas de remixes têm sido abertamente posicionadas como ativismo - seja contra a exportação dos valores americanos excessivamente zelosos sobre

24 Robert Verhoogt & Chris Schriks, “Reflecting Media: A Cultural History of Copyright and the Media,” Karl de Leeuw & Jan Bergstra eds. *The History of Information Security* (Amsterdam: Elsevier 2007), 83-119.

25 Walter Benjamin, *The Work of Art in the Age of its Technical Reproducibility* (Cambridge: Harvard 2008); compare David Gunkel, *Of Remixology: Ethics and Aesthetics After Remix* (Cambridge: MIT Press 2016), ou Mark Amerika, *RemixtheContext* (New York: Routledge 2017).

26 Para uma perspectiva em história da arte, ver Kristin Eschenfelder & Michelle Caswell, “Digital Cultural Collections in an Age of Reuse and Remixes” *First Monday* 15:11 (2010), e David Evans, *Appropriation: Documents of Contemporary Art* (Cambridge: MIT Press 2009); para uma perspectiva tecnodeterminista, veja por exemplo Leo Goldsmith, “A MOVIE BY ... Appropriation, authorship, and the ecologies of the moving image” *First Monday* 22:1 (2016), or Thomas W. Joo, “Remix without Romance,” *Connecticut Law Review* 44 (2011), 415-480.

27 No verso de Chuck D, “tribunal” vem do inglês “court” (Corte) que também funciona em duplo sentido com “court” tal qual “quadra de basquete” (basketball court). Ver também Mickey Hess (2006) “Was Foucault a Plagiarist? Hip-Hop Sampling and Academic Citation” *Computers and Composition* 23(3) 280-95.

28 Compare Aram Sinnreich, *Mashed Up: Music, Technology and the Rise of Configurable Culture* (Amherst: University of Massachusetts Press 2010), Margie Borschke, *This is Not a Remix: Piracy, Authenticity, Popular Music* (London: Bloomsbury 2017), e Paul Miller, *Sound Unbound: Sampling Digital Music and Culture* (MIT Press 2008)

29 Rosemary Coombe, “The Expanding Purview of Cultural Properties and their Politics” *Annual Review of Law and Social Science* 5 (2009), 393-412.

30 Ver Mette Birk, “The Panopticon of Ethical Video Remix Practices” *The Routledge Companion to Remix Studies* (New York: Routledge 2015), 246-257; Corey Creekmur, Melanie Kohnen, Jonathan McIntosh, Lori Morimoto, Katherine Morrissey, Suzanne Scott, Louisa Stein (2017) “Roundtable: Remix and Videographic Criticism” *Cinema Journal* 56(4) 159-184; Richard Edwards & Chuck Tryon, “Political video mashups as allegories of citizenship empowerment” *First Monday* 14:10 (2009), or Diran Lyons, “An Aesthetics of Deception in Political Remix Video” *The Routledge Companion to Remix Studies* (New York: Routledge 2015), 495-502.

direitos autorais, seja contra outras restrições e causas políticas.³¹ Diante dessa dinâmica, muitos estudiosos da mídia têm se concentrado na tímidas alternativas do direito autoral que supostamente promovem certas liberdades, sejam elas concebidas como uso razoável (*fair use*) ou como o espaço que costumava ser rotulado como *the commons*.³²

Estas colocações sobre a distribuição “digital”, veiculação e consumo dos conteúdos culturais (música, filmes, games, vídeos, séries, textos, imagens e tantos outros), por assim dizer, constroem um cenário de disputas, nos quais continuidades e rupturas coalescem, tanto no âmbito das dimensões já indicadas, mas também no que diz respeito às elaborações do “conteúdo” em si, ou seja, das produções tecnoculturais em suas dimensões técnicas, estéticas e políticas. Aqui cabe ressaltar que se pretende pensar em uma perspectiva tecnocultural para estas produções como forma de contemplar tanto produtos como processos, ou seja, as duas “dimensões” do metameio computacional proposto por Lev Manovich (2001, 2013) em suas obras *Language of New Media* e *Software Takes Command*. Ou seja, tanto uma superprodução exclusiva da Netflix como a plataforma TikTok em si, ainda que suas devidas e justas diferenças e possibilidades investigativas específicas, podem ser inseridas dentro dessa perspectiva. Parte dessa fricção entre permanência e mudança já foi apontada na medida em que campos como o jurídico e o econômico e – e este que indica-se como um “terceiro” – o tecnocultural estão em constante tensionamento, na medida em que imprimem diferentes velocidades em seus processos evolutivos, nos quais situações de adaptação e experimentação se apresentam.

Nesse sentido, aparentes limitações ou insuficiências de um ou mais destes campos (o que talvez fosse melhor definido como o *estágio atual da técnica* – estendendo nesse caso a ideia de técnica para políticas econômicas e regulações jurídicas) tornam-se, efetivamente, impulsionadoras daquilo que se pode especular como tendências ou cenários nos quais a produção tecnocultural contemporânea emerge. Não se trata de uma

proposta do tipo bola de cristal, mas uma tentativa de apreender um quadro de situações *in process*, olhando criticamente tanto a reivindicação da indústria por uma noção de que “o futuro chegou” (e conseqüentemente o fim da história teleológica dos meios)³³, como uma perspectiva ingênua de salvação pelo suposto acesso democratizado e horizontal ao “metameio” e suas cercanias de conectividade. Para tanto, entende-se que esse exercício se inspira em duas vertentes que contribuem para o pensamento por cenários.

Primeiramente, convoca-se a ideia de “incertezas críticas”, entendidas em estudos da administração e design estratégico como determinadas forças em relação às quais não há clareza de seus desdobramentos futuros. As incertezas críticas, por sua vez, podem ser transformadas em polaridades tais como: direitos autorais rigidamente controlados em oposição a um “mundo em permanente Creative Commons”; os “dois mundos” ricos e pobres de informação de Majid Yar já mencionados aqui; centralização de plataformas de publicação/circulação de produtos tecnoculturais versus fragmentação de iniciativas (não-corporativas). É evidente que estes extremos não existem para que se aposte fichas em preto ou vermelho, mas de criar entre fronteiras analíticas suficientemente maleáveis.

Complementarmente, também é possível retomar brevemente o “algoritmo especulativo” proposto por McLuhan & McLuhan (1992), a famosa tétrede ou leis da mídia, entendida como uma ferramenta dinâmica que seria capaz de explorar as gramáticas da mídia (ou em melhor definição, dos meios) ao propor o que uma nova tecnologia (meio, mídia, produto tecnocultural) ao se inserir no tecido social vai aperfeiçoar, tornar obsoleto, recuperar ou reverter (quando levada ao limite). A despeito das limitações dessas duas proto-heurísticas, as pistas elencadas nas reflexões convocadas até aqui nos dão margem para algumas proposições para a cultura digital entre distribuição e remix, sempre levando em conta – ou justamente contando com – os riscos e desafios dos movimentos tectônicos produzidos – entre outros – pelos diversos campos sociais tais como o econômico/

31 Paolo Peverini, “Remix Practices and Activism” *The Routledge Companion to Remix Studies* (New York: Routledge 2015), 333-345; Kembrew McLeod, *Freedom of expression: Overzealous copyright bozos and other enemies of creativity* (New York: Doubleday 2005)

32 Ver Lewis Hyde, *Common as Air: Revolution, Art, and Ownership* (New York: Farrar, Straus, Giroux 2010); Patricia Aufderheide & Peter Jaszi, *Reclaiming Fair Use: How to Put Balance Back in Copyright* (Chicago: University of Chicago Press 2018), e Lawrence Lessig, *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy* (New York: Penguin 2005)

33 Ver produções audiovisuais de prospecção de cenários futuros para tecnologias de informação e comunicação como “Welcome to the Future” da Samsung: <https://www.youtube.com/watch?v=XyIvSIY0TM&t=2s>.

mercadológico, jurídico/regulatório e tecnocultural/estético³⁴. Mais do que apontar um ou outro cenário como mais propenso a ocorrer, recomenda-se avaliar em que medida os mesmos – ou determinados aspectos que os compõem – coalescerão nas práticas da cultura digital,

Um primeiro cenário que se pode apresentar é aquele reuniria características menos disruptivas, mais oriundas dos movimentos de proteção dos produtores de conteúdo *mainstream*, da chamada grande indústria do entretenimento, por exemplo. É o que vemos na ocupação do espaço na “guerra do streaming”: as iniciativas “nativas” da cultura digital como Netflix passam a sentir a pressão da presença de plataformas oriundas de conglomerados mais tradicionais como a Disney. Nessa perspectiva, “cortar o cabo” não é uma atitude de rebeldia do espectador a um sistema fechado de poucos protagonistas, mas uma opção por um novo grupo de elite entre os *players* dessa guerra. Do ponto de vista da produção tecnocultural, esse cenário acelera duas outras características: a primeira diz respeito à valorização do banco de dados “histórico” de filmes, séries e outros materiais audiovisuais de cada um destes *players*, ou seja, estabelece-se um jogo de retiradas e inserções de materiais entre as plataformas já estabelecidas e as entrantes, no qual a ideia de “repertório audiovisual” surge como diferencial competitivo. Esta mesma noção de repertório abre espaço para a segunda característica – também em andamento – que é o incremento da dupla identidade das plataformas enquanto meios de circulação/visualização dos conteúdos e produtora dos conteúdos (retomando a ideia de metameio de Manovich novamente). Neste sentido, pode-se considerar que as disputas entre os detentores de diferentes repertórios audiovisuais se darão também nas interfaces que mediarão essa relação com os usuários. Já se percebem processos tanto imitativos como diferenciadores como a construção de perfis específicos ou o conteúdo adicional que acrescenta informações síncronas a execução de filme ou série, como a funcionalidade “x-ray” do Amazon Prime Video, baseado no banco de dados do Internet Movie Databas (IMDb).

Do ponto de vista mercadológico, em uma guerra deste tipo, tenderiam a sobreviver as iniciativas mais estruturadas economicamente, o que poderia abrir um novo fosso para a circulação e apoio a produções audio-

visuais minoritárias estética e tecnicamente, teríamos um consumidor apenas alterando seu hábito de usar o controle remoto para escolher entre 100 canais de televisão a cabo para a barra de navegação entre 10 ou 12 aplicativos dos *players* de streaming. Essa redução de opções alternativas – e até mesmo um encarecimento do acesso/assinaturas para tantas plataformas poderiam gerar, ainda, outras consequências, como por exemplo: haveria uma nova onda nas iniciativas consideradas como piratas para trocas de arquivos e circulação de conteúdos? Os cursos de formação (universitários ou não) de roteiristas, diretores e outros profissionais das artes audiovisuais incrementariam seus currículos para o *pitching* de conteúdos para essas plataformas em detrimento da exploração de outros espaços e gramáticas (games e videoclipes, por exemplo, atualmente trafegam por fora da guerra de streaming)? Aqui propõe-se uma relação muito próxima entre o meio “plataforma” e os formatos que aí comparecem: neste cenário a plataforma *in-forma* não apenas as produções audiovisuais – nos termos propostos por Mark Hansen (2006) em *New Philosophy for New Media* – mas as práticas de consumo, compartilhamento/pirataria decorrentes. Enquanto a maioria das investigações acadêmicas se concentra em uma correlação negativa entre pirataria e lucros, um novo estudo da Eastern Michigan University e da University of British Columbia estabeleceu que os filmes piratas podem, de fato, ter um impacto positivo nas receitas de bilheteria. A pesquisa concluiu que a pirataria de alta qualidade durante a semana de abertura tem efeitos promocionais que levam a um aumento das receitas legítimas.³⁵

Um segundo cenário que se poderia propor exploraria de forma mais radical os aspectos da cultura remix considerando características como os movimentos coalescentes de dispersão e convergência das imagens (e demais conteúdos em geral) e a fragmentação de ferramentas e plataformas de inserção, veiculação de produtos tecnoculturais. Neste cenário, de forma sempre especulativa mas sem perder o contato com o contexto já indicado, os arranjos e validações em torno dos direitos autorais/autoridade seriam sistematicamente articulados às modalidades de licenciamento mais aberto para rearranjos e bricolagens. Dito de outro modo e adaptando as reflexões recentes de Wendy Chun (2016, s/n)

³⁴ Um documentário provocativo (que inclui Gilberto Gil) é “RiP! A Remix Manifesto”, http://www.nfb.ca/film/rip_a_remix_manifesto/

³⁵ Anthony Koschmann, Yi Qian, “Latent Estimation of Piracy Quality and its Effect on Revenue and Distribution”: The Case of Motion Pictures”, NBER Working Paper No. 27649 (agosto de 2020), <https://www.nber.org/papers/w27649>

sobre a substituição da noção de sociedade pela de rede (*networks*), em que a ideia de privacidade pertencente à primeira se dissolveria, tendo como consequência a necessidade de reivindicar os direitos de “ser exposto, correr riscos e estar em público e não ser atacado”, da mesma maneira não se trataria mais de preservar noções de autoralidade prévias e sim de reivindicar direitos e deveres dentro das novas possibilidades que emergem da radicalização dos processos de bricolagem/remixagem enquanto gesto criativo, que desenvolve – até mesmo para a indústria *mainstream* – novas técnicas e estéticas. Processos de criação, compartilhamento e veiculação de produtos tecnoculturais passariam a operar ainda mais incisivamente em torno das noções de fragmento e montagem, eventualmente em arranjos mais efêmeros de tempos e espaços. Essa dimensão mais porosa do tecido digital pontua uma tendência a processos de formação para a produção audiovisual (entendida no maior alcance possível deste termo) que considere de forma efetivamente híbrida o desenvolvimento de competências que atrelem o pensamento computacional e a construção de objetos de hardware às dimensões das linguagens e estéticas de meios e mídias. Atualmente, tal movimento tem pistas em iniciativas como Disobident Electronics³⁶ e seu manifesto que defende que é preciso ir além do design especulativo para combater as forças conservadoras, os trabalhos do artista Cesar Escudero Andaluz³⁷ e o conhecido coletivo inglês Blast Theory³⁸. Estes artistas também são uma espécie de reflexo de outra característica desse cenário: a tematização das próprias mediações estéticas e técnicas envolvidas nesses processos transdisciplinares. Isto, evidentemente, não é novo considerando o trabalho de outros realizadores audiovisuais como Goddard no cinema e Olia Lialina na web (para realizar uma inusitada aproximação). Ainda assim, os processos de desenvolvimento de produtos tecnoculturais nesse cenário reforçariam sobremaneira a premissa de não tomar o software (e nem o hardware, por conseguinte) como transparente ou ferramenta neutra ao artista (assim como a câmera dos Lumière apontada para o trem deixou de ser janela para o mundo quando Meliés nos levou à lua). Esse cenário é também convidativo a uma compreensão mais larga e lateralizada do que pode ser reconhecido como produto tecnocultural. Como uma das consequências, teríamos a necessidade de

enfrentar com mais atenção a prática de uma arqueologia do presente³⁹ e que esta esteja aberta a ser um processo simultâneo de reconhecimento das múltiplas iniciativas e eventual intervenção nelas, como obras sempre abertas, em que assumiriam determinados “estados” a cada acesso/acionamento/intervenção realizada.

Ambos os cenários podem trazer, se considerados em sua “pureza”, sensações de fatalismo e/ou ingenuidade, mas é preciso ir além dessa percepção preliminar. Conforme reforçado anteriormente, trata-se de um movimento que permite elaborar um conjunto de pistas que podem auxiliar na compreensão das características de nossa tecnocultura audiovisual e seus eventuais próximos passos, muito mais pelo comparecimento de determinadas práticas de cada cenário do que na ideia de um deles vencer a disputa pelo futuro. As colocações realizadas aqui, tanto na recuperação e montagem dos elementos históricos constituintes do atual contexto, quanto este rápido exercício especulativo, demonstram que entre a distribuição e cultura remix, a (tecno)cultura digital é tanto provocadora como resultante de tensões ainda permanentes entre os campos sociais, mas que em especial comparecem e oferecem novas pistas nas produções tecnoculturais e seus arranjos de construção e circulação.

Referências

- CANCLINI, Nestor Garcia. 2001. *Citizens and consumers: Globalization and multicultural conflicts* (Minneapolis: University of Minnesota Press).
- CASTELLS, Manuel. 1998. *End of Millennium: The Information Age: Economy, Society and Culture Vol. III*. Cambridge: Blackwell.
- CHUN, Wendy. 2016. *Updating to Remain the Same: Habitual New Media*. Cambridge: MIT Press.
- HANSEN, Mark. 2006. *New Philosophy for New Media* (Cambridge: MIT Press)
- MANOVICH, Lev. 2013. *Software Takes Command* (New York: Bloomsbury 2013).
- MANOVICH, Lev. 2001. *The Language of New Media* (Cambridge: MIT Press 2001).
- MCLUHAN, Marshall & MCLUHAN, Eric. 1992. *Laws of Media: The New Science* (Toronto: University of Toronto Press 1992)

³⁶ Disobident Electronics - <http://www.disobedientelectronics.com/>

³⁷ <https://escuderoandaluz.com/>

³⁸ <https://www.blasttheory.co.uk/>

³⁹ Lev Manovich na introdução de *Language of New Media* (2001) fala em “teoria do presente”.

- SÁ, Vanessa Mendes Moreira De. 2014. "The Collaborative Production of Amateur Subtitles for Pirated TV Shows in Brazil," in Martin Fredriksson and James Arvanitakis eds., *Piracy – Leakages from Modernity* (London: Litwin Books 2014), 285-306.
- YAR, Majid. 2008. "The rhetorics and myths of anti-piracy campaigns: Criminalization, moral pedagogy and capitalist property relations in the classroom." in *New Media & Society* 10:4 (2008): 617.