



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

JOSÉ WILKER CARNEIRO PAIVA

REMIX: POLÍTICA E ARTE NA CONTEMPORANEIDADE

FORTALEZA

2022

JOSÉ WILKER CARNEIRO PAIVA

REMIX: POLÍTICA E ARTE NA CONTEMPORANEIDADE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes. Área de concentração: Poéticas da criação e do pensamento em artes.

Orientador: Profa. Dra. Milena Szafir.

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

C289r

Paiva, José Wilker Carneiro.

Remix : Política e arte na contemporaneidade / José Wilker Carneiro Paiva.
– 2022. 111 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Pós- Graduação em Artes, Fortaleza, 2022.

Orientação: Profa. Dra. Milena Szafir.

1. Remix. 2. Inteligência Artificial. 3. Montagem. 4. Política. 5. Estética do banco de dados. I. Título.

CDD 700

JOSÉ WILKER CARNEIRO PAIVA

REMIX: POLÍTICA E ARTE NA CONTEMPORANEIDADE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Instituto de Cultura e Arte, Universidade Federal do Ceará, como requisito para obtenção do título de Mestre em Artes. Área de concentração: Poéticas da criação e do pensamento em artes.

Aprovada em: 22/08/22.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Milena Szafir (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Claudia Teixeira Marinho
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Lucila Pereira Basile da Silva
Universidade Estadual do Ceará (UECE)

Profa. Dra. Andreia Machado Oliveira
Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

Aos meus pais, Eliene e Wilson.

AGRADECIMENTOS

Ao meu irmão Willem, pelas conversas que entram pela noite, pelo apoio e importante colaboração para meu desenvolvimento científico.

Aos meus amigos Herbert e Leo, pelos bons momentos que foram fundamentais nessa caminhada.

Ao meu amigo John Karley, pelas longas conversas e por ter me apresentado o autor Herbert Marcuse.

À Profa. Dra. Milena Szafir, com quem sempre pude contar durante minha formação e pela atenciosa orientação.

Às professoras da banca examinadora de qualificação e da banca de defesa, Claudia Marinho, Giselle Beiguelman, Lucila Basile e Andreia Machado pela disponibilidade e valiosas colaborações.

Aos amigos e colegas da turma de 2019 do Mestrado em Artes, pelos bons momentos e colaboração para meu crescimento no curso e como pessoa.

A todos os professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará que, de alguma forma, contribuíram para minha formação.

“A montagem é o inventário de todos os dados”
(VERTOV, 2018, p. 213).

RESUMO

A presente dissertação, inserida no sensível espaço entre política e arte, tem como objetivo principal esboçar um estado da arte do remix na era da massa de dados (*Big Data*) através de diferentes obras de arte no Brasil e exterior. A hipótese proposta é de que existe uma forte tendência crítica (política) nas obras de arte quando operacionalizadas através do remix - os identificamos como catalisadores nos moldes marcuseanos que apontam possibilidades e mudanças qualitativas no *status quo* social. Assim, a partir de breve revisita na história da arte deste último um século (1920-2020), procuramos determinar o que é o remix e suas transformações, mais especificamente sua articulação com a atualidade da inteligência artificial. No desenvolvimento da pesquisa percorremos autores de forma heterogênea para fundamentar nosso caminho entre os capítulos, tais como Herbert Marcuse, Arlindo Machado, Lev Manovich, Milena Szafir e Sergei Eisenstein, entre outros, buscando estabelecer as relações entre o estado da arte do remix, da montagem e da estética do banco de dados.

Palavras-chave: remix; inteligência artificial; montagem; política; estética do banco de dados.

ABSTRACT

The present dissertation, inserted in the sensitive space between politics and art, has as main objective to sketch a state of the art of remix in the era of mass data (Big Data) through different works of art in Brazil and abroad. The proposed hypothesis is that there is a strong critical (political) tendency in the works of art when operationalized through the remix - we identify them as catalysts in the marcusean molds that point out possibilities and qualitative changes in the social status quo. Therefore, from a brief revisit in the art history of the last century (1920-2020), we seek to determine what the remix is and its transformations, more specifically its articulation with the actuality of artificial intelligence. In the development of the research, we went through authors in a heterogeneous way to support our path between the chapters, such as Herbert Marcuse, Arlindo Machado, Lev Manovich, Milena Szafir and Sergei Eisenstein, among others, seeking to establish the relationships between the state of the art of remix, montage and database aesthetics.

Keywords: remix; artificial intelligence; montage; politics; database aesthetics.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– <i>The and-picture</i> , de Kurt Schwitters, colagem, 1919	27
Figura 2	– Última Ceia, de Nelson Leirner, colagem, 2013	29
Figura 3	– Derivadas de uma imagem, transformações nos graus zero, um e dois, de Waldemar Cordeiro e Giorgio Moscati, imagens, 1969	30
Figura 4	– A televisão não será revolucionada?!, de Media Sana, vídeo remix, 2005.	44
Figura 5	– <i>YouToRemix #2</i> , de Manifesto21.TV, Vídeo remix interativo, 2010	48
Figura 6	– Fotograma de Um homem com uma câmera, de Dziga Vertov, filme, 1929	60
Figura 7	– <i>Performance work in progress: cyborg</i> panoptizando [<i>performance-vjing-wireless</i>], de mm não é confete, performance vjing, 2005	64
Figura 8	– Quantum Memories, de Refik Anadol, instalação, 2018	69
Figura 9	– <i>Floating Prophecies</i> , de Disnovation.org, vídeo remix, 2015	73
Figura 10	– <i>Predictive Art Bot</i> , de Disnovation.org, website, 2015-2018	73
Figura 11	– <i>Profiling The Profilers</i> , de Disnovation.org, website, 2018-2020	74
Figura 12	– <i>The Pirate Cinema</i> , de Disnovation.org, Vj'ing, 2012-2014	74
Figura 13	– <i>The Flemish Scrollers</i> , de Dries Depoorter, instalação, 2021-2022	75
Figura 14	– <i>Border Birds</i> , de Dries Depoorter, série de fotografias, 2022	75
Figura 15	– <i>Surveillance Speaker</i> , de Dries Depoorter, instalação, 2018-2022	76
Figura 16	– <i>Stealing ur feelings</i> , de Noah Levenson, website, 2019	76
Figura 17	– Quadros de TV Bot 1.0 e TV Bot 2.0, de Marc Lee, website, 2004-2020 .	79
Figura 18	– Interface de Vj'iar: web-vj'ing-cam, website, 2005-2020, no momento em que adentramos à página	81
Figura 19	– Quadro de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004-2020	83

Figura 20	- Tabela comparativa entre as três versões de TV Bot	84
Figura 21	- Quadro de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004-2020	84
Figura 22	- Imagem explicativa sobre a função da API	86
Figura 23	- Quadro de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004–2020	88
Figura 24	- Quadro de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004-2020 e Natureza Morta nº 19, de Tom Wesselmann, colagem, 1962	89
Figura 25	- Quadro de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004-2020	90
Figura 26	- Composição de uma <i>live</i> no Instagram	91
Figura 27	- Quadro de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004-2020	93
Figura 28	- Quadro de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004-2020	94
Figura 29	- Quadro da vídeo-apresentação Estado da Arte na Estética dos Dados: <i>Leak'age - WORK IN PROGRESS</i> , 2020	98
Figura 30	- Quadro de Metalinguagem - (des)automatizando TV Bot, 2020	99
Figura 31	- Imperialismo Automatizado: como as Inteligências Artificiais Enxergam as Periferias, website, 2021. Você está sendo codificado, vídeo-remix interativo, 2021	100
Figura 32	- Ferramenta “Remix” no Instagram. Ferramenta “Dueto” no TikTok	102

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	BREVE APRESENTAÇÃO DA MONTAGEM SOVIÉTICA DE VANGUARDA	19
3	O QUE É REMIX?	25
4	PROBLEMÁTICAS ESTÉTICO-MIDIÁTICAS DO BANCO DE DADOS	47
5	TV BOT: IMPLICAÇÕES ARTÍSTICAS E POLÍTICAS DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (OU, O ESTADO-DA-ARTE DA ARTE DE REMIX)	77
6	CONCLUSÃO	97
	REFERÊNCIAS	104

1 INTRODUÇÃO

*“na melhor das hipóteses, a obra de arte surge através da montagem”
Walter Benjamin.*

Este trabalho busca apontar tendências estético-políticas libertárias na contemporaneidade artística. Para tanto apontaremos o papel do remix que identificamos na obra seriada de Marc Lee, “TV Bot” (2004-2020); ou seja, nosso objetivo principal é compreender o estado da arte do remix na era da massa de dados (*Big Data*). Frente à reprodutibilidade técnica, cartografada por Benjamin (1987) há um século, ao enorme e exponencial volume de imagens produzidas e reproduzidas desde a modernidade - conforme previamente identificado por Kracauer (*apud Szafir, 2010*) - e à atualidade em que nos encontramos submersos no ambiente online (diferentes redes sociais e demais serviços de *streaming*), geramos a questão-mote da pesquisa: qual seria o atual papel do remix como ato artístico-político nessas novas mídias?

É nesta transdisciplinaridade entre arte, tecnologia e política que nasce a necessidade em analisarmos tais objetos de estudo, a fim de atualizarmos o que compreendemos por remix como um fenômeno sociocultural e buscarmos seu estado-da-arte.

Minha hipótese é a de que existe uma forte tendência crítica (política) nas obras de arte quando operacionalizadas através do remix. Ao mapear obras e artistas, os identifico como catalisadores nos moldes marcuseanos e, portanto, apontam possibilidades e mudanças qualitativas do *status quo* social - a arte como potencialidade de transformações em nossa sociedade:

[Catalisador, para Marcuse,] significa as tendências de desintegração existentes na sociedade unidimensional, que podem romper a consciência administrada da classe trabalhadora. São forças quantitativamente menores de oposição à civilização estabelecida, que podem incentivar o ressurgimento do pensamento e comportamento radical, crítico e negativo das forças quantitativamente maiores (classe trabalhadora) de oposição ao *status quo*. São grupos de contestação da realidade vigente que podem estimular a reativação da consciência e práxis revolucionária dos trabalhadores (IVO, 2017, p.101).

Com isso, meu objetivo geral é apontar tendências estético-políticas libertárias presentes em obras contemporâneas, tomando por expoente a obra supracitada do artista suíço Marc Lee (1969), condutoras ao debate e reflexão na pesquisa. Da tradição da montagem cinematográfica à análise estética através dos gestos operacionalizados em propostas audiovisuais, trabalho em diálogo com autores da filosofia, da arte e da tecnologia. Um grupo de autores foram selecionados para fundamentar uma análise sobre uma arte contemporânea que passa pelas esferas estéticas, políticas e tecnológicas.

Para tanto, retomei trechos da história da arte, entre o século XX e o XXI, para esboçar algumas linhas (e seus possíveis desvios) sobre como se inseriu a prática do remix em obras artísticas. Faremos, então, um caminho que passa por procedimentos da apropriação e da colagem tanto nas artes plásticas e visuais quanto no cinema de vanguarda, buscando as transformações frente ao advento da interatividade eletrônica e digital (PLAZA, 2003; KWASTEK, 2010; DANIELS, 2010; MANOVICH, 2015, 2018 e WEINBREN, 2019). Esse percurso eleito tenta demonstrar a contemporaneidade do *remix* como prática artística política via gestos de apropriação - uma forma conectada, portanto, criticamente com nosso tempo (AGAMBEN, 2009) -, visando estabelecer um parâmetro de comparação do que entendemos, atualmente, como remix. Desta forma, ao defini-lo, procuramos os procedimentos similares (ou herdados?) nos movimentos artísticos ao longo dos últimos 100 anos.

Conforme orientações da banca, é importante definirmos o que significa "arte política". Existem várias maneiras de definir seu significado, mas neste texto, nos deteremos a justificar o título desta dissertação, isto é: porque "o remix" (como uma forma específica de arte) conjuga-se como um fazer político na contemporaneidade? A primeira afirmação que nos auxilia nessa definição, é a de que toda arte é política (RANCIÈRE, 2010; BADIOU, 2013), independentemente de escolhas partidárias contrárias. Mas, quais definições de arte e política estamos discutindo?

Nada existe realmente a que se possa dar o nome Arte. Existem somente artistas. Outrora, eram homens que apanhavam um punhado de terra colorida e com ela modelavam toscamente as formas de um bisão na parede de uma caverna; hoje, alguns compram suas tintas e desenham cartazes para tapumes; eles faziam e fazem muitas outras coisas. Não prejudica ninguém dar o nome de arte a todas essas atividades, desde que se conserve em mente que tal palavra pode significar coisas muito diversas, em tempos e lugares diferentes, e que Arte com A maiúsculo não existe (GOMBRICHT, 2019, p. 115).

Por se tratar de uma noção (arte) - que evoca um fazer artístico amplo de acordo a Gombrich (2019) -, prosseguiremos na busca pela definição da segunda palavra do termo, política. E aqui iremos dispor de duas noções de política que são antagônicas e que são trabalhadas respectivamente por Jacques Rancière (2010) e Alain Badiou (2010). Colocar em conflito estas duas formas de pensar política e sua articulação com a arte nos ajuda a esclarecer o que entendemos como política nesta dissertação de mestrado.

A afirmação que irá nos guiar nesse processo é a seguinte: "A política, para ele [Rancière], é essencialmente estética, ou seja, está fundada sobre o mundo sensível, assim como a expressão artística. Por isso, um regime político só pode ser democrático se incentivar a multiplicidade de manifestações dentro da comunidade" (LONGMAN; VIANA, 2010, p. 123).

Este primeiro vislumbre da concepção de política, a que Rancière se filia, é a da democracia constitucional (ou liberal), onde há um apreço pelo dissenso, alternância de poder e da “multiplicidade infinita” de ideias. Esse é o sistema vigente no Brasil, na França, nos EUA e em muitas outras repúblicas democráticas. Neste sentido, essa perspectiva fica clara quando o autor diz que:

O consenso é bem mais do que aquilo a que o assimilamos habitualmente, a saber, um acordo global dos partidos de governo e de oposição sobre os grandes interesses comuns ou um estilo de governo que privilegia a discussão e a negociação. É um modo de simbolização da comunidade que visa excluir aquilo que é o próprio cerne da política: o dissenso, o qual não é simplesmente o conflito de interesses ou de valores entre grupos, mas, mais profundamente, a possibilidade de opor um mundo comum a um outro. O consenso tende a transformar todo conflito político em problema que compete a um saber de especialista ou a uma técnica de governo. Ele tende a exaurir a invenção política das situações dissensuais. E esse *déficit* da política tende a dar um valor de substitutivo aos dispositivos pelos quais a arte entende criar situações e relações novas (RANCIÈRE, 2010, p. 57).

Dentro da perspectiva, onde a política e a arte partem das mesmas configurações sociais de partilhas do sensível, isto é, a livre representação, criação e discussão de formas de experimentar o espaço-tempo sensível, o autor deixa ainda mais claro a noção de política como um espaço de discussão (com seus consensos e dissensos) entre cidadãos. Porém a arte tem uma política própria, que não é essa das discussões incansáveis dos parlamentos:

A fórmula da arte crítica é marcada por essa tensão. A arte não produz conhecimentos ou representações para a política. Ela produz ficções ou dissensos, agenciamentos de relações de regimes heterogêneos do sensível. Ela os produz não para a ação política, mas no seio de sua própria política, isto é, antes de mais nada no seio desse duplo movimento que, por um lado, a conduz para sua própria supressão e, de outro, aprisiona a política da arte na sua solidão. Ela os produz ocupando essas formas de recorte do espaço sensível comum e de redistribuição das relações entre o ativo e o passivo, o singular e o comum, a aparência e a realidade, que são os espaços-tempos do teatro ou da projeção, do museu ou da página lida. Ela produz, assim, formas de reconfiguração da experiência que são o terreno sobre o qual podem se elaborar formas de subjetivação políticas que, por sua vez, reconfiguram a experiência comum e suscitam novos dissensos artísticos (RANCIÈRE, 2010, p. 53).

A arte, então, em seus agenciamentos permite a reconfiguração das experiências e dos espaços sensíveis. Talvez uma forma de deixar isso ainda mais claro é fazendo a seguinte síntese: a partilha do sensível entre a arte e a política é o espaço social onde pulsam as mais diversas formas de vida (pessoas de diversas cores, gêneros e orientações sexuais), que experienciam o espaço-tempo de forma específica (violências e privilégios) e a arte e a política são formas de agência nesse espaço, sendo a arte crítica uma forma particular de criar tensões nesse espaço. Como forma de exemplificar essa articulação da arte no sensível, Rancière (2010) aponta uma obra do cineasta português Pedro Costa, "No quarto da Vanda" (2001), que acompanha uma jovem dependente química, moradora de uma periferia de Lisboa. Sem a

vontade de fazer uma política partidária, o cineasta tensiona o que é experienciar o sensível numa favela em Lisboa. Costa não faz um cinema de guerrilha, não está protestando, nem fazendo propaganda, está, sim, expondo um fragmento, uma configuração específica do sensível que pode se reconfigurar e criar novos dissensos. Ou seja: “A arte faz política antes que os artistas o façam” (RANCIERE, 2010, p. 51). O filme faz política antes que Pedro Costa o faça.

Já no posfácio “De que filosofia do acontecimento a esquerda precisa?” - presente no livro “São Paulo: a fundação do universalismo”, de Alain Badiou (2009) - Vladimir Safatle coloca que Alain Badiou, junto a Jacques Rancière e Etienne Balibar, representam o desdobramento intelectual mais visível de maio de 1968. Para Safatle: “tal desdobramento não levou à constituição das políticas multiculturais da diferença ou da crítica pós-moderna dos universais” (SAFATLE; BADIOU, 2009, p. 131). Isto é, o autor brasileiro confere ao autor francês uma insistência no pensamento universal em detrimento do particular: “a arte não pode ser meramente a expressão de uma particularidade (seja étnica ou pessoal). A arte é a produção impessoal de uma verdade que é dirigida a todos” (BADIOU, 2013). Como pode ser visto na segunda de suas “Quinze teses sobre arte contemporânea”:

De um lado, [a globalização capitalista] a universalidade abstrata do dinheiro e do poder, e do outro, a universalidade concreta da verdade e da criação. Minha posição é que a criação artística hoje deve sugerir uma nova universalidade, não para expressar apenas o eu ou a comunidade, mas que é uma necessidade para a criação artística propor a nós, à humanidade em geral, um novo tipo de universalidade, e meu nome para isso é verdade. A verdade é apenas o nome filosófico para uma nova universalidade contra a universalidade forçada da globalização, a universalidade forçada do dinheiro e do poder, e nesse tipo de proposição, a questão da arte é uma questão muito importante porque a arte é sempre uma proposição sobre uma nova universalidade, e a arte é uma significação da segunda tese (Badiou, 2013¹).

As múltiplas formas de experienciar as configurações do sensível, dentro de um contexto de globalização, são formas de experiências conjugadas em uma prateleira onde o processo de globalização consegue facilmente incorporar essas demandas. Ou seja, a meu ver, a democracia liberal vem desse lugar onde se cria uma ficção de intensa fragmentação da verdade, onde tudo é multifacetado e múltiplo ao infinito, enquanto na experiência real estão todos subjugados por uma mesma realidade e não podem conceber uma mudança real na sociedade. Nesta perspectiva, Badiou (2013) está mais alinhado a pensadoras marxistas como Angela Davis (1981) que, ao desenvolver um pensamento interseccional e dialético, coloca a mulher e a raça conjugados à condição universal da classe que, por sua vez, engloba os diversos

¹ O referente artigo não possui paginação por se tratar de uma publicação *online* da revista *Lacanian Ink*: <https://www.lacan.com/frameXXIII7.htm>

tipos de violência por cor, gêneros e orientações sexuais. Para Badiou (2013), a arte e a política se encontram justamente na possibilidade de criação de verdade, a criação de novas possibilidades de mundo:

Em outras atividades de circulação, comunicação, o mercado e assim por diante, temos sempre a percepção de possibilidades, infinita percepção de possibilidades. Mas não a criação da possibilidade. E por isso é também uma questão política, porque a política significa realmente a criação de uma nova possibilidade. Uma nova possibilidade de vida, uma nova possibilidade de mundo. E assim, a determinação política da criação artística é hoje sobre quando é possível, ou impossível, criar uma nova possibilidade. Na verdade, a globalização leva a convicção de que é absolutamente impossível criar uma nova possibilidade. E o fim do comunismo e o fim da política revolucionária é, de fato, a interpretação dominante disso: é impossível criar uma nova possibilidade. Não perceber uma possibilidade, mas criar uma nova possibilidade. Você entende a diferença. E eu acho que a questão da criação artística se encontra aqui. Isso prova para todos, para a humanidade em geral, que é a possibilidade de criar uma nova possibilidade (BADIOU, 2013²).

Tentamos aqui explicitar as diferenças entre Badiou e Rancière, entre o comunismo e a democracia liberal progressista - o primeiro como nova possibilidade de mundo. Enquanto Ranciere pensa em uma reconfiguração ou uma reforma, Badiou pensa na possibilidade de criação de um novo mundo, numa revolução que mude a condição universal imposta. Badiou (2013) aponta que há uma diferença na concepção de liberdade entre ambas correntes políticas:

Eu penso da criação artística como a criação de um novo tipo de liberdade, que está além da definição democrática de liberdade. E podemos falar de algo como uma definição artística da liberdade que é intelectual e material, algo como o comunismo dentro de um quadro lógico, porque não há liberdade sem estrutura lógica, algo como um novo começo, uma nova possibilidade, uma ruptura e, finalmente, algo como um novo mundo, uma nova luz, uma nova galáxia. Esta é a definição artística da liberdade e a questão hoje não consiste em uma discussão de arte entre liberdade e ditadura, entre liberdade e opressão, mas na minha opinião, entre duas definições da própria liberdade (BADIOU, 2013³).

Ao propor essa diferenciação o autor procura estabelecer que a noção de liberdade no âmbito da democracia liberal é diferente da liberdade no âmbito socialista e comunista. O primeiro se trata de uma liberdade abstrata, que não encontra correspondência na realidade. Por exemplo, uma empresa como a Disney pode incluir personagens LGBTQIA+, negros e outras minorias nos seus filmes, mas isso não muda o fato, a realidade, de que ela mesma apoia parlamentares anti-LGBTQIA+⁴, que legislam contra a liberdade desses grupos.

² *Idem.*

³ *Idem.*

⁴ <https://www.correiobraziliense.com.br/mundo/2022/03/4992378-entenda-o-que-e-a-don-t-say-gay-a-lei-anti-lgbtqia-financiada-pela-disney.html>.

Badiou (2013) apresenta uma articulação de "arte política" que se encontra orientada na produção de novas verdades universais que vão contra a verdade universal já existente do imperialismo onde tudo é possível segundo suas regras que privilegiam quem possui capital. Em resposta a esse esquema, o autor oferece uma visão da arte contemporânea onde: "Não há apenas uma questão de orientação política da arte, como foi o caso ontem, hoje é uma questão em si. Porque a arte é uma possibilidade real para se criar algo novo contra a universalidade abstrata que é a globalização" (BADIOU, 2013). Pra deixar isso claro, o autor referencia a obra "George W. Bush, Harken Energy, and Jackson Stephens, C (1979 – 1999)", de Mark Lombardi:

Temos em algum lugar um excelente desenho sobre a dinastia Bush realmente profético, uma profecia artística, que é a criação de um novo conhecimento. Então é surpreendente ver isso depois dos fatos. E é realmente a capacidade, a habilidade da arte de apresentar algo antes dos fatos, antes das evidências. E é algo calmo e elevado, como uma estrela. Vocês sabem, é como a galáxia, como a galáxia da corrupção. Então, as três determinações realmente estão nesses trabalhos de Lombardi. É a criação de uma nova possibilidade de arte e uma nova visão de mundo, nosso mundo. Mas uma nova visão que não é puramente conceitual, ideológica ou política, mas uma nova visão que tem sua forma própria, que cria uma nova possibilidade artística, algo que é um novo saber do mundo tem uma nova forma, como essa (BADIOU, 2013⁵).

A função do artista na arte contemporânea é vista de diferentes formas entre os dois autores: para Rancière (2010), o artista aparece como alguém que dá forma artística ao espaço sensível que tensiona os modos de experiência. Já para Badiou (2013), a tensão dos modos de experiência leva para outros caminhos que não geram novos dissensos, mas para a possibilidade de criação de uma nova verdade, de uma outra universalidade.

Esta dissertação leva em consideração as formulações sobre arte contemporânea como explicitado acima nas ideias de Badiou (2013), direcionando-nos para uma possibilidade mais palpável de mudança radical onde a arte contemporânea possui um papel chave na sociedade. Isto é, sem negar Rancière (2010) – pois consideramos a defesa da democracia nas artes um avanço, ainda que apontemos a necessidade de sua superação -, tentaremos interpretar as obras aqui expostas por um viés anti-imperialista na busca por pensar na possibilidade de criação de outras verdades e novas universalidades.

Em síntese, oriento-me através de três possibilidades que se bifurcam: [1] tradição das práticas de apropriação no cinema e nas artes como um todo, [2] a mudança de estado da arte do remix (não sua evolução, mas uma atualização), [3] brevíssima interpretação, e crítica, da cibercultura para os *marxian internet studies*.

⁵ *Idem*.

Assim, como uma proposta estrutural à dissertação - frente às contribuições de Giselle Beiguelman, Milena Szafir e Claudia Marinho (professoras-arguidoras na minha banca de qualificação em novembro de 2020) -, eu divido esta dissertação em cinco capítulos (retomo aqui o sumário a fim de brevemente detalhá-lo), a partir dos quais busquei desenvolver minha escrita a partir da pesquisa realizada.

No capítulo 1, sob o título “Breve apresentação da montagem soviética de vanguarda”, concentramo-nos em apresentar sucintamente a teoria de dois importantes pensadores russos quanto ao papel da montagem nas origens do cinema como linguagem: Sergei Eisenstein (1898 - 1948) e Dziga Vertov (1896 - 1954). Pois, como veremos nos próximos capítulos, o remix se realiza através de diversas formas oriundas tanto das artes visuais quanto do cinema e o vídeo-remix, por exemplo, herda diversos procedimentos de montagem da vanguarda soviética.

No capítulo 2, sob o título “O que é remix?”, será abordado uma breve história do remix - das artes visuais ao audiovisual. De forma mais aprofundada pretendo apontar o resultado das leituras feitas para mostrar o lugar do remix na história da arte via apropriação. Com isso, será evidenciado interpretações sobre o significado e práticas do remix com as diferentes formas estéticas apropriadas de outras artes, assim como o contexto social e cultural no qual está inserido desde sua origem, passando pela cibercultura e chegando ao contemporâneo com a inteligência artificial. Portanto, algumas obras serão debatidas para que possamos compreender como o remix pode ser entendido como parte de uma tradição artística: a apropriação.

No capítulo 3, sob o título “Problemáticas midiáticas e estéticas do banco de dados”, buscamos estabelecer a relação de uma política reacionária com a estética: como os dados coletados da sociedade orientam-se frente à intervenção das *big techs* e como a arte estabeleceu-se a partir de respostas subversivas. Para tratar desses aspectos, propomos um diálogo entre as teorias estéticas e políticas de Herbert Marcuse e Vilém Flusser - pensamentos contrários ao *status quo* reacionário. Apresento, ainda, um breve histórico sobre as mudanças a partir das novas tecnologias de inteligência artificial (IA).

No capítulo 4, sob o título “TV Bot: implicações artísticas e políticas da inteligência artificial”, apresento uma breve biografia do artista suíço Marc Lee (1969-), sua linha de criação e, portanto, o porquê da escolha em analisarmos a série “TV Bot” (2004-2020) que, ao meu ver, dialoga com os objetivos, as hipóteses (remix, catalisadores libertários, imagens técnicas, programas e *net art*) e, portanto, com os demais capítulos da dissertação.

Na conclusão, busquei articular os encontros entre os capítulos da dissertação, a área de Artes na academia e minhas incursões ao longo do mestrado junto ao #ir! (Coletivo Intervalos e Ritmos/ Projet'ares Audiovisuais/ PPGARTES/ UFC).

Vale informarmos, ainda aqui na introdução, que a presente dissertação se encontra sem uma devida revisão ortográfica por motivos financeiros: durante o período de mestrado fui contemplado em 2019 com duas bolsas, uma ofertada pela Seara da Ciência (FUNCAP) e a outra por meio de seleção junto ao PPGArtes (CAPES), ambas de mesmo valor - R\$ 1.500,/mês. Assim, tive que escolher entre uma das duas. À época, a bolsa junto à Seara da Ciência/UFC fazia a mim mais sentido financeiramente pela possibilidade de ser renovada por mais dois anos (até 2021) e, assim, optei por esta. Porém, no primeiro semestre de 2020, à chegada da pandemia COVID-19, a bolsa FUNCAP foi retirada de mim em remanejamento pela Seara da Ciência/UFC, deixando-me desta maneira financeiramente desassistido.

2 BREVE APRESENTAÇÃO DA MONTAGEM SOVIÉTICA DE VANGUARDA

Como veremos nos próximos capítulos, o remix se realiza através de diversas formas oriundas tanto das artes visuais quanto do cinema. E, nesses entrecruzamentos, temos o vídeo remix, que herda os procedimentos de montagem dos soviéticos. Por este motivo, nos concentramos em trabalhar com a teoria de dois importantes pensadores da montagem russa: Sergei Eisenstein (1898 - 1948) e Dziga Vertov (1896 - 1954). As teorias de ambos estão presentes no vídeo remix desde sua origem, tendo passado por várias ferramentas de montagem como *mixers* e *softwares* de edição não-linear, chegando até seu estado da arte: a automatização desses procedimentos de montagem via inteligência artificial. Dessa forma, parece-nos necessária uma breve apresentação sobre o pensamento de montagem nesses autores.

2.1 Sergei Eisenstein ontem e hoje

Sergei Eisenstein, tanto nos seus livros quanto nos filmes, busca trabalhar as imagens de forma dialética, isto é, a sua montagem opera por choques entre os elementos composicionais das imagens através da montagem. Antes de irmos diretamente às estéticas de montagem, é interessante investigarmos, brevemente, as leis da dialética e qual delas mais se assemelha aos métodos de montagem eisensteinianos como: montagem intelectual e montagem vertical.

A dialética, como desenvolvida por Engels (2020), tem três leis essenciais: lei da passagem da quantidade à qualidade, lei da interpenetração dos contrários e lei da negação da negação. A que mais se assemelha com o método eisensteiniano é a segunda lei. É bem perceptível que é dela que Eisenstein (2002a; 2002b) desenvolve sua teoria dialética da montagem:

A segunda lei é aquela que nos lembra que tudo tem a ver com tudo, os diversos aspectos da realidade se entrelaçam e, em diferentes níveis, dependem uns dos outros, de modo que as coisas não podem ser compreendidas isoladamente, uma por uma, sem levarmos em conta a conexão que cada uma delas mantém com coisas diferentes. Conforme as conexões (quer dizer, conforme o contexto em que ela esteja situada), prevalece, na coisa, um lado ou o outro da sua realidade (que é intrinsecamente contraditória). Os dois lados se opõem e, no entanto, constituem uma unidade (e por isso essa lei já foi também chamada de unidade e luta dos contrários) (KONDER, 2008, p. 56-57).

A dramaturgia da forma presente na teoria eisensteiniana é baseada na oposição entre duas partes contraditórias que levam a uma síntese. Isto é, em uma situação onde temos que o positivo é a apologia ao *status quo* de exploração e controle dos corpos - o que poderia

nos transportar à Foucault (1987) -, a negação é a força contrária a esse *status quo*, ou seja, os trabalhadores e a negação da negação (síntese) é a efetivação da mudança realizada pelos trabalhadores: a anulação completa do estado de exploração através do movimento contraditório do povo. Neste sentido temos a terceira lei:

[...] dá conta do fato de que o movimento geral da realidade faz sentido, quer dizer, não é absurdo, não se esgota em contradições irracionais, ininteligíveis, nem se perde na eterna repetição do conflito entre teses e antíteses, entre afirmações e negações. A afirmação engendra necessariamente a sua negação, porém a negação não prevalece como tal: tanto a afirmação como a negação são superadas e o que acaba por prevalecer é uma síntese, é a negação da negação (KONDER, 2008, p. 57).

A terceira lei surge como um desenvolvimento da segunda lei, é onde o conflito se destina a chegar à síntese. É nesse ponto que a teoria eisensteiniana coloca seu esforço nos conflitos, pois eles são o caminho para a síntese. É através da organização desses conflitos na mesa de montagem, que Eisenstein (2002b) busca a negação da negação da sociedade capitalista.

A arte, para o autor, se apresenta em conflito e está em busca da síntese de acordo com sua missão social, natureza e metodologia. Dessas três, a missão social nos chama a atenção, pois está em sintonia com algo que décadas depois Herbert Marcuse (2013) iria retomar, que é a necessidade de atingir o subjetivo dos indivíduos: “é tarefa da arte tornar manifestas as contradições do Ser. Formar visões justas despertando contradições na mente do espectador, e forjar conceitos intelectuais acurados a partir do choque dinâmico de paixões opostas” (EISENSTEIN, 2002b, p. 50). Tanto Eisenstein quanto Marcuse apontam de imediato o conflito dialético como um gesto de montagem (a arte) para afetar, através da forma, os indivíduos.

O vídeo remix busca criar um discurso audiovisual através de gestos na montagem (SZAFIR, 2015), ou seja, através de gestos elaborados na mesa de montagem que criam uma retórica, uma possibilidade de diálogo com o público. Dos gestos de montagem eisensteinianos que tem como base o conflito temos a justaposição entre planos:

A representação A e a representação B devem ser selecionadas entre todos os aspectos possíveis do tema em desenvolvimento, devem ser procuradas de tal modo que sua justaposição - isto é, a justaposição desses próprios elementos e não de outros, alternativos - suscite na percepção e nos sentimentos do espectador a mais completa imagem do próprio tema (EISENSTEIN, 2002a, p.18).

Esse encadeamento entre planos com as representações A e B são o que Eisenstein chamou de *mise-en-cadre*, conceito que surge a partir do esgotamento da *mise-en-scène*, que para o autor estava ganhando contornos puramente plásticos. Temos, então, que *mise-en-cadre*

é “a composição pictórica de *cadres* (planos) mutualmente independentes na sequência da montagem.” (EISENSTEIN, 2002b, p. 24). Isto é, há uma outra preocupação: pensar uma composição dos planos em sequência (*mise-en-cadre*) em vez de somente se preocupar com a composição interna do quadro (*mise-en-scène*). Tendo como objetivo, portanto, pensar em um cinema coletivo que, a partir partes independentes de um todo, vai contra o individualismo burguês. Portanto, a justaposição é a base da montagem intelectual:

O cinema intelectual será aquele que resolver o conflito-justaposição das harmonias fisiológicas e intelectual. Construindo uma forma completamente nova de cinematografia – a realização da revolução na história geral da cultura; construindo uma síntese de ciência, arte e militância de classe (EISENSTEIN, 2002b, p. 87).

É suscitando na percepção e nos sentimentos do espectador a mais completa imagem do tema que Eisenstein constrói um diálogo com o público. Para além da justaposição entre planos, ele busca justapor elementos dentro do plano. Quando surgem as cores e os sons como novos elementos do cinema, percebe-se que surgem novas camadas de composição dentro do plano. A montagem que busca organizar os diferentes elementos em diferentes camadas é então denominada de "montagem vertical". Para Eisenstein (2002a) essa nova possibilidade estava diretamente relacionada à partitura orquestral:

Todos estão familiarizados com o aspecto de uma partitura orquestral. Há várias pautas, cada uma contendo a parte de um instrumento ou de um grupo de instrumentos afins. Cada parte é desenvolvida horizontalmente. Mas a estrutura vertical não desempenha um papel menos importante, interligando todos os elementos da orquestra dentro de cada unidade de tempo determinado. Através da progressão da linha vertical, que permeia toda a orquestra, e entrelaçado horizontalmente, se desenvolve o movimento musical complexo e harmônico de toda a orquestra (EISENSTEIN, 2002a, p.54).

Devemos considerar as imagens, os sons (e, logo depois, as cores) como mais uma pauta, formando, assim, uma partitura audiovisual. Com isso percebemos que a teoria eisensteiniana muda em consonância às alterações do próprio cinema, isto é, desde o cinema mudo, com a justaposição entre planos, até a partitura audiovisual, com a chegada do cinema sonoro e as cores que se relacionam verticalmente, percebemos, então, que o estado da arte é alterado a partir do uso que se dá à "nova" tecnologia. Ou seja, no caso de Eisenstein, essa mudança no estado da arte é traçada pelo método de estudo da linguagem audiovisual através do recurso à montagem, como apresento neste capítulo.

Ao transpormos essas noções para o nosso tempo, a partitura audiovisual se dá nas trilhas de áudio e vídeo dos *softwares* de edição e composição de vídeo, e o “material de arquivo” a ser montado relacionando-se às lógicas do banco de dados. É com essas trilhas de

áudio e vídeo que se torna possível criar multicamadas audiovisuais, o que nos permite criar distintas composições visuais e sonoras. Lembramos, ainda, que nas novas tecnologias da contemporaneidade temos os efeitos visuais que são procedimentos que podem alterar distintas propriedades do vídeo, por exemplo: alteração das cores, ritmo, velocidade de reprodução, volume e amplitude. Estes "efeitos visuais" nos remetem diretamente às experimentações de um contrarrâneo e contemporâneo de Sergei Eisenstein: Dziga Vertov.

2.2 Dziga Vertov, avô das experimentações de manipulação no cinema (imagem em movimento)

Outro importante teórico da montagem soviética é Dziga Vertov, que formulou o *Kino Pravda* (Cine-verdade). Além de ser uma série de cinejornais, o *Kino Pravda* é sua teoria cinematográfica e se baseia em três pilares: os *kinoks*, a montagem intervalar e o *Kino Glass* (Cine-olho). Essa tríade compreende o artista (*kinok*), o aparato (*Kino Glass*) e sua relação com o aparato (intervalo). Na efervescência de teorias da montagem na Rússia (Kuleshov, Pudovkin, Eisenstein) que procuravam adequar o cinema a uma nova realidade, Vertov articulou uma que se centrava na percepção mais verdadeira do mundo. Dessa forma, segundo Vertov, *Kinoks* é um termo “para nos diferenciar dos ‘cineastas’” (VERTOV, 2018, p. 201), isto é, os *Kinoks* são aqueles que apesar de agradecer a gramática básica criada pelo ocidente, buscam uma forma nova, superior e diferente de lidar com o aparato cinematográfico. O kinokismo é a prática desse novo cineasta: “o kinokismo é a arte de organizar os movimentos necessários dos objetos no espaço, graças à utilização de um conjunto artístico rítmico adequado às propriedades do material e ao ritmo interior de cada objeto” (VERTOV, 2018, p. 203). O kinokismo é montagem, a preocupação central não é mais o primeiro plano, a descontinuação do espaço-tempo cinematográfico para a construção narrativa, mas sim encontrar a verdade do material pelo seu movimento e ritmo. Esse procedimento foi nomeado como intervalo:

Os *intervalos* (passagem de um movimento para outro), nunca os próprios movimentos, constituem o material (elementos da arte do movimento). São eles (os intervalos) que conduzem a ação para o desdobramento cinético. A organização do movimento é a organização de seus elementos, isto é, dos intervalos na frase. Distingue-se, em cada frase, a ascensão, o ponto culminante e a queda do movimento (que se manifesta neste ou naquele nível). Uma obra é feita de frases, tanto quanto estas últimas são feitas de intervalos de movimentos (VERTOV, 2018, p. 203).

Cinepoema (VERTOV, 2018, p. 203) é como Vertov nomeia a articulação de imagens via intervalos. Influenciado por poetas como Vladimir Maiakovski (1893 - 1930), o

poeta da revolução russa, Vertov coloca os intervalos entre frases como sendo uma ligação entre planos. Diferentemente do *raccord*, o intervalo pode ser, também, a ligação interna ao plano - seria algo como uma ligação entre assuntos de interesse (impulsos visuais) no plano e que pode ou não encontrar correspondência em outros planos. Apesar de sua reverência à poesia, Vertov nega a literatura como não sendo mais necessária à produção de filmes de gênero (comumente baseados em adaptações literárias para o cinema), onde a verdade se encontra através do olhar da câmera:

Assim, como ponto de partida, defendemos a utilização da câmera como Cine-Olho, muito mais aperfeiçoada do que o olho humano, para explorar o caos dos fenômenos visuais que preenchem o espaço, o Cine-Olho vive e se move no tempo e no espaço, ao mesmo tempo que colhe e fixa impressões de modo totalmente diverso daquele do olho humano. A posição de nosso corpo durante a observação, a quantidade de aspectos que percebemos neste ou naquele fenômeno visual nada têm de coercitivo para a câmera, que percebe mais e melhor na medida em que é aperfeiçoada (VERTOV, 2018, p. 205-206).

O cine-olho nasce junto ao processo de industrialização da Rússia - as novas tecnologias, as novas máquinas (como a câmera). Para Marcuse (1975), a tecnologia era o caminho para a libertação humana e manutenção da vida. Com a ubiquidade da câmera, defendida por Vertov, o caos poderia ser ordenado na mesa de montagem de forma coerente e seu conteúdo ideológico investigado, podendo assim formar novos homens para um novo mundo (VERTOV, 2018).

A forma mais expressiva do chamado cine-olho foi seu filme “Um homem com uma câmera” (1929), onde o cinegrafista é onipresente e observa todos os movimentos da cidade - construindo, desta maneira, um potente banco de dados. A máquina da imagem em movimento, o *Kino-apparatom*, é frequentemente referenciada nos intervalos como um aparato que melhora o olho humano e que é capaz de observar tudo e então extrair a essência da vida. O cinema de gênero é mentira, o cine-olho é a verdade do movimento capturado e montado pelo *Kinok* (VERTOV, 2018).

Para Vertov, o banco de dados é um lugar que coleciona todos os movimentos, todos os impulsos visuais, dele nada escapa. Portanto, o artista (*Kinok*), ao se opor ao comportamento espetacular das imagens no banco de dados, busca o movimento real das imagens retidas via procedimentos estéticos de apropriação. A interferência no banco de dados é a libertação das imagens como elas devem ser, não mais serão objetos de especulação econômica, mas objetos de análise. Essa possibilidade hoje não está só para o *Kinok*, mas na mão de uma grande parcela de pessoas (*smartphones*). Se o acesso ao aparato se torna menos

restrito, se torna necessário discutirmos o aparato em si; ou seja, uma reflexão sobre o tema a partir de intervalos é insuficiente sem uma reflexão do próprio meio.

De Eisenstein e Vertov - dramaturgia da forma do filme (dialética), *mise-en-cadre*, montagem intelectual, montagem vertical, *kinoks*, montagem intervalar e *Kino Glass* - herdamos teorias e procedimentos de montagem enormemente presentes nos vídeos remix desde sua origem e, como veremos mais adiante, são procedimentos que, no estado da arte do remix, se apresentam de forma automatizada por uma inteligência artificial.

3 O QUE É REMIX?

Antes de tentar tangenciar e perfurar as barreiras que circunscrevem o objeto de nossa pesquisa – o remix como um ato político nas novas mídias – neste capítulo, pretendemos localizar, de maneira breve, a primeira parte desta proposta, isto é, *o que é remix?* Com esta maneira de aproximação do objeto a partir de indagarmos seu termo/conceito, se torna possível criar um ponto de partida que nos ajuda a entender como e porque o remix tem uma aproximação crítica e política da sociedade. Uma vez definido “remix”, podemos então vaguear com esse conceito entre as referências, como um *flâneur* (BENJAMIN, 2009).

Navas (2012) parte da questão sobre o que trata a prática de remix, a qual responde da seguinte maneira: “Remix (atividade de coletar amostras de materiais pré-existentes para combiná-los em novas formas, de acordo com o gosto pessoal) é ubíqua na arte e na música; desempenha um papel vital na comunicação de massa, especialmente nas novas mídias” (NAVAS, 2012, p. 65, tradução nossa⁶). Um ponto importante a ser ressaltado desta citação é que, a partir do final dos anos de 1970 (popularização das novas mídias eletrônicas nos EUA), o remix ali denominado (BORSCHKE, 2017), conforme trataremos mais adiante, é um tipo de apropriação que toma forma também desde o conceito de desvio (*détournement*⁷) - herdado da década anterior. Com o advento das mídias digitais, em 1990, os artistas buscaram na tradição as estratégias de intervenção estética, incluindo distintas formas de interatividade e participação do público (KWASTEK, 2010; DANIELS, 2010). Por esse mesmo viés, Weinrichter (2009), também descreve o papel da apropriação no cinema experimental: “refere-se a filmes compostos principalmente por fragmentos de filmagens de outros, que são apropriadas e apresentadas em um novo arranjo” (WEINRICHTER, 2009, p. 12; tradução nossa⁸). Com isso, obtemos uma perspectiva inicial que traz o remix em diálogo com uma história da arte que tem como base a apropriação de materiais pré-existentes em uma sociedade. Dentro desta perspectiva a apropriação é descrita como um ato de pegar um objeto aleatório e torná-lo “seu” a partir de modificações nesse objeto (NAVAS *et al.*, 2018). Tais modificações, quando remix, adotam diferentes estratégias - ainda que herdadas de artistas da modernidade e da pós-modernidade - adaptando-se de forma crítica para as novas mídias da contemporaneidade. Isto é, o remix é uma prática cultural ampla que opera via apropriação de elementos dessa cultura e

⁶ Remix (the activity of taking samples from pre-existing materials to combine them into new forms according to personal taste) is ubiquitous in art and music; it plays a vital role in mass communication, especially in new media.

⁷ Termo cunhado pelos situacionistas frente às práticas de apropriação cultural.

⁸ se refiere a las películas formadas mayoritariamente por fragmentos de metraje ajeno, que se apropia y se presenta en una nueva disposición.

que está presente em diversas expressões sociais como na arte e na comunicação. Quer dizer, o remix quando localizado dentro de uma tradição da arte moderna - apesar de conservar procedimentos de artistas surrealistas e dadaístas, ou dos *ready mades* de Duchamp há um século -, possui sua ligação mais forte com artistas da pós-modernidade, desde os anos 1950, como os letristas, os situacionistas e a *pop art* que se apropriavam de materiais icônicos de uma cultura consumista (seja nos EUA ou na Europa). Vale mencionarmos, ainda, movimentos como a Poesia Concreta no Brasil e, à década seguinte na França, o Oulipo que influenciaram retomadas no início do século XXI - como *Unoriginal Genius* e *Uncreative Writing* (SZAFIR, 2015), entre outros -, seguindo os princípios da montagem como ensaiado por Walter Benjamin (e postumamente compilado no volume “Passagens”, 2009), por exemplo. Enquanto na arte moderna se via uma necessidade de mudança na arte em oposição ao naturalismo devido ao surgimento da fotografia, no pós-modernismo, com a *pop art*, a questão era utilizar os procedimentos de apropriação dentro da lógica fragmentada de uma sociedade pós-guerra que busca, antes de qualquer coisa, formar consumidores (HARVEY, 2014).

No âmbito dos estudos da imagem em movimento, os pioneiros forneceram vastas formulações teóricas e técnicas que na contemporaneidade têm sido usadas por VJs e outros artistas que mantêm o remix enquanto prática atrelada aos “gestos de montagem” (SZAFIR, 2015). Dentre os distintos “gestos na montagem”, lembramos a chamada “montagem vertical” (EISENSTEIN, 2002a) que é amplamente recuperada nos contextos eletrônico e digital por artistas a partir de sobreposições em um mesmo plano. Essa articulação, quando aliada às propostas dos Kinoks (VERTOV, 2018) - onde a principal atividade era a manipulação do banco de imagens para a construção - nos levam àquilo que Szafir (2010) denominou de *retórica audiovisual*: “[a] montagem como uma linguagem de diálogo (...) [isto é] autoconsciência e participação efetiva do espectador” (SZAFIR, 2015, p. 154), que busca através de imagens apropriadas extrair o máximo de “verdade naqueles 24 quadros por segundo” - como apontado em “O Pequeno Soldado”, de Jean-Luc Godard em 1963. O cinema soviético de vanguarda, ainda, experienciara práticas de montagem via apropriação onde partes dos filmes eram feitos de imagens já existentes e reaproveitadas de várias curtas do jornal *kino pravda* - como nos pioneiros trabalhos de Esther Schub (MORETTIN, 2015). O vídeo remix, em sintonia com essas tendências - do cinema de vanguarda no início do século XX ao cinema experimental na pós-modernidade -, herdou parte desses procedimentos que por sua vez estavam em consonância com a videoarte (SZAFIR, 2018).

Figura 1 – *The and-picture*, de Kurt Schwitters, colagem, 1919



Fonte: disponível em <https://www.wikiart.org/pt/kurt-schwitters/the-and-picture-1919>, último acesso em 03/10/2020.

Nas artes plásticas do entre-guerras, teve início o movimento dadaísta que mais tarde influenciaria outros artistas a operarem por meio da apropriação. Por exemplo, Kurt Schwitters (1887-1948) que, influenciado pelo dada, fez obras “colando bilhetes usados de ônibus, recortes de jornais, trapos e outros refugos [...]” (GOMBRICH, 2019, p. 600). Essa forma de apropriação, conhecida como colagem, que poderia ser uma moda estilística passageira como tantas outras, influenciou e marcou uma época onde os artistas estavam procurando alternativas para arte que não fossem aquelas dos grandes salões.

Schwitters dava uma batida na caçamba de entulho mais próxima para reunir material para suas *assemblages*. ... Schwitters considerava que lixo era o meio apropriado para a época. ... Schwitters fez centenas dessas colagens, dando-lhes o nome coletivo Merz, termo que designava sua concepção pessoal do dadaísmo. ... Seu objetivo era simples: usar resíduos descartados - ou materiais "achados", como eles são chamados hoje no mundo artístico - para unir as belas-artes ao mundo real (GOMPERTZ, 2013, p. 245).

É por Schwitters ter sido um dos pioneiros a experimentar a colagem a partir de "material 'achado'", que se torna necessário olharmos para sua obra e ver que sua composição, mesmo fora de um quadro de pintura (vide *Merzbau*, 1933), influenciou artistas da *pop art* e, posteriormente, do remix. Esse momento foi o que representou o triunfo do modernismo:

O que vem sendo chamado de “remoinho da moda” provavelmente, na verdade, continua a rodar, enquanto há entorno pessoas com dinheiro e ócio suficientes para procurar impressionar a sociedade com novas excentricidades, e esta pode de fato ser uma “história sem fim” (GOMBRICH, 2019, p. 599).

Ou seja, aquilo que era considerado uma “moda”, um momento na arte do entre-guerras desde Schwitters, Picasso e Georges Braque acabou mudando o curso da história da arte e influenciou outras formas de arte até chegar ao termo remix. Nessa mudança foi introduzida uma forma de produção que aproveitava certos objetos do cotidiano para construir quadros via materiais apropriados. Esse gesto de montagem, “suas implícitas técnicas estético-composicionais (gestos retóricos)” (SZAFIR, 2015, p. 159), quando colagem, traz consigo um questionamento da arte pela forma - e da sociedade então pelos materiais apropriados -, isto é, o ato de compor um quadro pela colagem questiona a forma como a arte até então havia sido feita (aceita) e, através dos materiais apropriados, questionava para a sociedade sobre o que eram esses materiais, comumente descartados (BENJAMIN, 2009).

Ainda no início do século uma outra forma de apropriação que marcou a história da arte foram os *ready-made* de Marcel Duchamp (1887-1968) que era “um tipo de trabalho inventado por ele que consiste em um artigo produzido em massa, selecionado ‘aleatoriamente’ e exibido como uma obra de arte. Seu primeiro *ready-made*, de 1913, foi uma roda de bicicleta colocada em um banquinho” (CHILVERS et al, 1994, p. 411⁹). Os *ready-mades* de Duchamp provocaram uma mudança mais profunda que envolve a recepção e participação da obra pelo público: “O fato de que a formação de uma obra de arte requer a participação do espectador prova ser um *leitmotif* do modernismo que surgiu já nos escritos de Charles Baudelaire”. (DANIELS, 2010, p. 27¹⁰). O modernismo trouxe uma série de mudanças dentro da arte e muitos artistas como Charles Baudelaire (1821-1867) negavam certas mudanças fazendo com que o jogo seja convencer o público de que o que ele está vendo se trata realmente de arte, cabendo ao artista provar sua produção enquanto tal:

O motivo da rejeição de Baudelaire à fotografia reside também no conhecimento de que a recepção de uma obra de arte sempre requer um elemento de participação em sua constituição, pois ele entende a fotografia como uma reprodução puramente técnica da realidade que não deixa espaço para a imaginação. [...] Baudelaire falha em reconhecer que, em sua reprodução da realidade, a mídia técnica produz um efeito colateral que pode ser considerado análogo ao “coeficiente de arte” de Duchamp. Mesmo que seja utilizado da forma mais perfeita possível, qualquer dispositivo construído ou operado por um ser humano para gravar ou transmitir imagens ou sons

⁹ a type of work he invented consisting of a mass-produced article selected at random and displayed as a work of art. His first ready-made (1913) was a bicycle wheel placed on a stool.

¹⁰ That the of a work of art requires the viewer's participations proves to be a leitmotif of Modernism that emerged as early as in Charles Baudelaire's writings

nunca registra apenas onde está dirigida sua intenção no momento da utilização (DANIELS, 2010, p. 28, tradução nossa¹¹).

De acordo com Lessig (2004), isso mostra outro desafio - dos artistas da vanguarda de um século atrás àqueles do remix décadas mais tarde - como fazer para ter seu trabalho reconhecido enquanto arte, não como mera infração de direitos autorais ou reprodução técnica da realidade.

Os *ready-mades* e as colagens são formas de apropriação nas Artes que influenciaram fortemente também a arte moderna brasileira. O que é o “Tupi, *or not tupi that is the question*”. (ANDRADE, 1978, p. 13) senão um desvio (DEBORD; WOLMAN, 1956), uma apropriação, ou melhor, o resultado de um processo antropofágico executado por Oswald de Andrade (1890-1954) - e outros jovens da elite cultural paulistana à frente da *Semana de 22* - que deglutiou Hamlet (SHAKESPEARE, 2009), e devolveu uma reflexão sobre como a apropriação tornou-se a base da arte contemporânea à época: os artistas brasileiros, apropriando-se daquilo feito fora do Brasil e as mesclando a questões nacionais, desenvolveram uma outra arte.

Em outros posteriores períodos do contexto artístico no Brasil, cito dois artistas que operavam com as lógicas da apropriação, Nelson Leirner (1932-2020) e Waldemar Cordeiro (1925-1973).

Figura 2 – Última Ceia, de Nelson Leirner, colagem, 2013

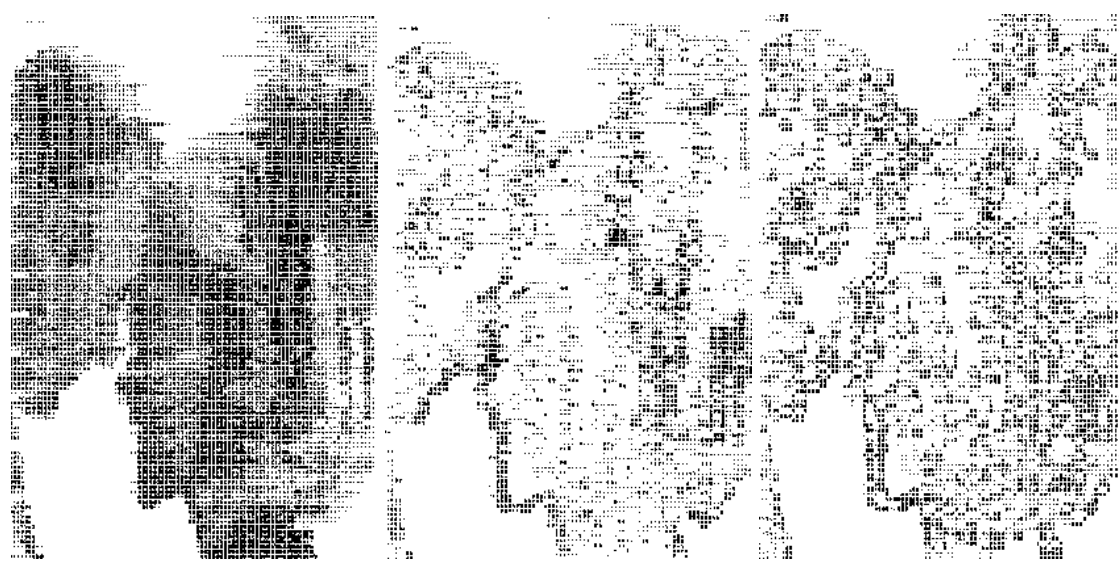


Fonte: disponível em <https://wsimag.com/pt/arte/16713-nelson-leirner>, último acesso em 05/09/2020.

¹¹ The reason for Baudelaire's rejection of photography also lies in the knowledge that the reception of a work of art Always requires na element of participation in its constitution, because he uderstands photography as a purely technical reproduction of reality that allows no space for imagination. [...] Baudelaire fails to recogninize that in their reproduction of reality, technical media produce a side-effect that can be regarded as analogous to duchamp's "art coefficient". Even if it is used in a flawless a away possible, any device constructed or operated by a human being to record or transmit images or sounds never registers only what his or her intention is directed toward at the moment of its use.

Nesta obra de Leirner (figura 2) vemos uma apropriação da pintura “A Última Ceia”, de Leonardo Da Vinci (1498). O artista brasileiro, em seu ato antropofágico, joga com um dos maiores ícones tanto da arte europeia quanto da cultura cristã. Ao engolir a ceia de Da Vinci, Leirner a regurgita em um formato tridimensional quando, junto a uma cópia da pintura, o artista acrescenta dois outros elementos: uma bancada à frente, formando uma extensão da mesma - dialogando, dessa maneira, com as linhas de fuga da perspectiva proposta pela obra original - e vários hambúrgueres sobre a bancada – o lanche mais conhecido e consumido da cultura *fast food* da contemporaneidade. Esta obra de 2013 trata-se, portanto, de uma montagem nos moldes do *ready-made*. Em um único quadro temos uma comunhão de duas culturas fortemente imperialistas: o cristianismo e o hambúrguer, ambos presentes em vários outros países no mundo.

Figura 3 – Derivadas de uma imagem, transformações nos graus zero, um e dois, de Waldemar Cordeiro e Giorgio Moscati, imagens, 1969



Fonte: disponível em <https://www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/obras/deriv.htm>, último acesso em 05/09/2020.

“Derivadas” (figura 3) é um trabalho que desenvolve três graus diferentes de derivadas matemáticas para gerar imagens com diferentes texturas utilizando símbolos (tipos, caracteres), em uma época que não havia maquinarias que imprimissem imagens eletrônicas muito complexas.

Waldemar Cordeiro, artista do movimento concretista paulista e um dos precursores das imagens tecno-poéticas no Brasil (MAYA, 2010), busca através de uma interação artista-

computador gerar imagens que são “um começo na direção de trazer de volta as emoções humanas ao mundo frio e cerebral do computador” (BENTHALL, 1972 apud MOSCATI, 1993). A série “Derivadas” é exatamente isso: um posicionamento político e estético frente a uma máquina que foi desviada de seu projeto industrial para gerar imagens singelas de afeto apesar de sua construção complexa a partir de cálculos matemáticos.

Interessa-me, ainda, seguirmos nossa exploração desde a palavra “tradição” - antes de irmos diretamente ao conceito explícito do termo remix e sua origem. “Tradição” pode nos ajudar a percorrer com mais clareza o caminho bidimensional (tempo e espaço) do remix, isto é, com a noção de tradição e cultura podemos compreender de forma mais ampla e clara os movimentos da artemídia que ocorreram antes daquilo que denominamos como remix - assim como o que veio depois, no pós-remix ou neo-remix (SZAFIR, 2015).

Em um primeiro olhar, “tradição” nos remete a um conjunto de costumes que se encontram delimitados em uma sociedade, ou melhor, dentro de uma cultura específica. Porém, esquecemos das diversas transformações e rupturas pelas quais as tradições passam antes de decantarem na base cultural da sociedade. É importante, portanto, esclarecer, que antes do termo “cultura” denotar uma entidade, significa atividade. Neste sentido, segundo Terry Eagleton (2011, p. 9 - 10), “A palavra inglesa *coulter*, que é um cognato de cultura, significa ‘relha de arado’. Nossa palavra para a mais nobre das atividades humanas, assim, é derivada de trabalho e agricultura, colheita e cultivo”. Em outras palavras, o resultado do trabalho humano que modifica a natureza é a cultura e, dentro dela, emergiu as diferentes formas de civilizações (sociedades), com diferentes vivências e diferentes artes. Mais adiante no mesmo texto, Eagleton aponta para o aspecto dialético da cultura a partir da transição entre cultura enquanto trabalho e cultura enquanto edificação do espírito:

A raiz latina da palavra “cultura” é *colere*, o que pode significar qualquer coisa, desde cultivar e habitar a adorar e proteger. Seu significado de “habitar” evoluiu do latim *colonus* para o contemporâneo “colonialismo”, de modo que títulos como *cultura* e *colonialismo* são, de novo, um tanto tautológicos. Mas *colere* também desemboca, via o latim *cultus*, no termo religioso “culto”, assim como a própria ideia de cultura vem na Idade Moderna a colocar-se no lugar de um sentido desvanecente de divindade e transcendência. Verdades culturais – trata-se da arte elevada ou das tradições de um povo – são algumas vezes verdades sagradas, a serem protegidas e reverenciadas. A cultura, então, herda o manto imponente da autoridade religiosa, mas também tem afinidades desconfortáveis com ocupação e invasão; e é entre esses dois pólos, positivo e negativo, que o conceito, nos dias de hoje, está localizado (EAGLETON, 2011, p. 10).

Se temos que a cultura hoje possui os pólos positivo e negativo podemos deduzir que os artistas (trabalhadores culturais) e a arte (o objeto produzido por estes trabalhadores) no decorrer da história possuem igualmente esses pólos conflitantes em si. Movimentam-se

dialeticamente pela história, a cultura, a arte e os artistas. A arte e o artista podem tanto apresentar um polo positivo, que possui um caráter apologético do *status quo* quanto um polo negativo, que apresenta um caráter subversivo ao *status quo* (MARCUSE, 2013). Assim, fica claro que há uma relação indissociável entre política e arte.

A superfície dos signos “pintados”, o desdobramento do teatro, o ritmo do coro dançante: três formas de partilha do sensível estruturando a maneira pela qual as artes podem ser percebidas e pensadas como artes e como formas de inscrição do sentido na comunidade. Essas formas definem a maneira como as obras ou performances “fazem política”, quaisquer que sejam as intenções que as regem, os tipos de inserção social dos artistas ou o modo como as formas artísticas refletem estruturas ou movimentos sociais (RANCIÈRE, 2009, 18 - 19).

Com Rancière (2009), por fim, podemos ver toda nossa articulação inicial onde o artista pode criar uma arte na qual se insere politicamente numa comunidade (cultura), podendo ser tanto uma inserção apologética quanto subversiva dentro de uma sociedade. E é aqui que o remix se insere enquanto uma atividade cultural, que está amplamente presente nas novas mídias, podendo incorporar diversos discursos políticos.

O que pretendemos deixar claro aqui é a relação dialógica artista-obra ou obra-público que está presente em diversos momentos da história da arte, incluindo-se aí o remix. A investigação do termo remix com suporte na noção de cultura tem por objetivo utilizar principalmente dois campos de estudos: história da arte e *media studies*. A potência da interseção desses dois campos de estudos nos ajuda a localizar o processo de remix em nossa sociedade e suas possibilidades políticas.

Com isso, se torna salutar percorrer um caminho onde podemos construir uma definição de remix desde sua origem, sua função na sociedade e na cultura, assim como seu estado da arte. Junto a essas articulações, é importante, também, atentar sobre o papel daquele que exerce essa atividade de remixar os mais variados objetos culturais, sendo ele o artista ou o participante, afinal é a intenção de quem remixa que define politicamente o objeto final.

3.1 Remix: origem e desenvolvimento

Como dito anteriormente o vetor temporal do remix aponta para duas direções: o passado e o seu presente devir. Com isso, queremos dizer que remix é o resultado da prática de outras formas de arte encontradas na história, mas em outro aparato técnico, mais compatível com seu tempo, isto é, uma atividade operada com novas tecnologias, novas mídias, mas com

práticas que remetem a uma tradição dentro da história da arte e das mídias. Portanto, podemos voltar ao nosso questionamento: o que é remix?

[...] remix é um termo criado de práticas culturais em que se encontram os protagonistas, *sampler* e *jammer*, também oriundos da segunda metade do século XX. Seu uso preliminar se desconfigurou e se tornou gradualmente difuso (MANOVICH 2007). Originalmente, os termos se referiam a dispositivos eletrônico-musicais que mesclavam “múltiplas faixas” com base em elementos sonoros disponibilizados separadamente, isto é, poderiam ser facilmente manipulados pelos novos meios. O termo se popularizou nos anos 1990, definindo-se como editar novamente o previamente editado de todo e qualquer objeto cultural. Navas (2012) alerta, no entanto, que o diferencial do remix está na necessidade de obrigatoriamente se reconhecer a fonte (como uma citação), referenciando-a, portanto, como uma afetividade cultural (SZAFIR, 2015, p. 162).

Sobre a citação podemos adicionar algumas notas. Acima Szafir (2015) coloca em síntese o que é remix a partir de sua prática possibilitada pelo surgimento de novos equipamentos eletrônicos de mixagem de som nos anos de 1970 (NAVAS, 2012). Já o fato de o termo ter se popularizado nos anos de 1990, se deve ao desenvolvimento dos novos computadores e da *internet*. Junto ao desenvolvimento desse ambiente *online* podemos atrelar, também, o surgimento da cibercultura (LÉVY, 1999). E, por último, podemos deixar aqui de forma mais clara o ritual básico da produção de um remix: o desvio de um objeto cultural em circulação na sociedade, que passa por reedição, ou melhor, por uma remixagem. Esse processo base do remix é referido por vários autores fazendo um paralelo com as funções computacionais de CTRL+C (copiar) e CTRL+V (colar) (SZAFIR, 2008, 2010, 2014, 2015; NAVAS *et al*, 2012, 2015, 2018, 2021; MANOVICH, 2001).

Contudo, é necessário nos aproximarmos mais ainda do objeto para melhor defini-lo, ou seja, nos aprofundarmos um pouco mais em sua origem. Para isso, temos o livro “This is not a remix - piracy, authenticity and popular music”, da Margie Borschke (2017), que é centrado no remix enquanto prática oriunda da música e as problemáticas de *copyright* causadas pelas “cópias” produzidas a partir da prática. Ao focar o livro nessa herança do remix de vir de uma tecnologia musical e analógica, ela escreve sobre uma de suas questões chaves: “O remix pode ter nascido analógico, mas tornou-se a metáfora descritiva e explicativa dominante para os artefatos da nova mídia em rede, um padrão de composição para todos os fins, ou, para emprestar a metáfora astuta de Andres Fagerjord (2010, p.197), um ‘modelo’ para criatividade digital.” (BORSCHKE, 2017, p. 23-24, tradução nossa¹²). Dessa forma, podemos perceber que

¹² Remix may have been born analog but it has become the dominant descriptive and explanatory metaphor for the artifacts of networked new media, an all-purpose compositional pattern, or, to borrow Andres Fagerjord’s (2010: 197) astute metaphor, a “template” for digital creativity.

o remix possui, pelo menos, dois momentos: um analógico - e de origem musical -, enquanto um outro digital - multimidiático e universalizante. Borschke, ao delimitar essas duas etapas, estabelece, mesmo que não intencionalmente, que a prática em si não depende dessas tecnologias, mas se perpetua nelas independente das mudanças no aparelho base onde é (re)produzido. Porém, podemos notar, também, que há uma maior complexidade quando uma etapa é comparada a outra, talvez isso seja porque, comparado ao eletrônico, a manipulação digital de objetos culturais permite uma maior combinação de mídias e uma exponencial capacidade de armazenamento que facilita o grande volume de materiais transitando em rede, conforme processo trabalhado nos anos 1930 por Benjamin (1987, p. 167), frente a uma breve arqueologia das mídias a fim de tratar sobre as tecnologias de sua época:

Mas a litografia ainda estava em seus primórdios, quando foi ultrapassada pela fotografia. Pela primeira vez no processo de reprodução da imagem, a mão foi liberada das responsabilidades artísticas mais importantes, que agora cabiam unicamente ao olho. Como o olho apreende mais depressa do que a mão desenha, o processo de reprodução das imagens experimentou tal aceleração que começou a situar-se no mesmo nível que a palavra oral.

Para além de qualquer determinismo tecnológico, é importante entendermos um pouco mais como essa base material, midiática, influencia no desenvolvimento do remix nas artes. Navas (2018, p. 247, tradução nossa¹³), em diálogo com as duas autoras acima, pode trazer uma outra perspectiva que pode nos ajudar a entender o remix como essa prática universal no mundo contemporâneo “conectado”:

A fundação do remix, do ponto de vista técnico e tecnológico, começa com uma inovação que permitiu registrar o mundo. A fotografia tornou isso possível na cultura visual a partir dos anos 1820. No entanto, o remix como um conceito específico de amostragem (*sampling*) de gravações tornou-se predominante na música durante os anos 1970. Por sua vez, foi estendido à cultura em geral, uma vez que o ato básico de remixar se tornou prevalente na cultura e na sociedade. Os computadores fizeram do recortar / copiar e colar um princípio básico de comunicação em redes, bem como um elemento primordial para todos os tipos de criatividade, desde a escrita de textos até a criação das mais complexas obras de arte multimídia. Conforme o remix evoluiu, novas maneiras de discutir a criatividade surgiram para explicar o que significa produzir coisas com materiais pré-existentes.

Nessa citação de Navas (2018) podemos ver que há uma ponte – diálogo – entre ele, Borschke (2017) e Szafir (2015). De forma geral, junto aos três autores, podemos concluir

¹³ The foundation of remix, from a technical and technological point of view, starts with an innovation that made it possible to record the world. Photography made this possible in visual culture beginning in the 1820s. Yet, remix as a specific concept of sampling from recordings, became prevalent in music during the 1970s. In turn, it was extended to culture at large once the basic act of remixing became prevalent across culture and society. Computers made cut/copy and paste a basic principle of communication across networks, as well as a primary element for all types of creativity, from writing texts to creating the most complex multimedia works of art. As remix evolved, new ways of discussing creativity came about to explain what it means to produce things with pre-existing materials.

que o remix é uma atividade musical surgida em Nova Iorque nos anos 1970 na nascente onda *disco* e *hip-hop* (BORSCHKE, 2017) onde remixavam mais de uma faixa de áudio e as manipulavam com os efeitos sonoros disponíveis nas mesas *mixers* da época. Mais tarde, nos anos de 1990, com os computadores e as novas mídias digitais, o remix ganhou ares universais estando presente em várias formas para além do sonoro, tornando-se a forma básica de comunicação em ambientes *online*.

Ainda que possamos afirmar ser o remix uma atividade que existe a partir de seu aparelho base, - isto é, da tecnologia da qual é produto -, o remix também possui suas particularidades não materiais que estão ligadas às ações e gestualidades de quem (re)edita esses objetos culturais a partir de reflexões do próprio meio no qual está inserido:

O “remix”, para além do instrumental técnico-tecnológico contextual em que parece haver nascido e no qual se encontra inserido hoje, configura-se como uma tática reflexiva que atua através da desconstrução e reconstrução de determinados repertórios (midiáticos e/ou artísticos), os tomando como bases hereditariamente culturais. A ideia de “remix”, portanto, insere-se na lógica da criação intertextual que é um novo formato com veias num processo dialógico não apenas da realização de novas obras a partir de tudo aquilo que já tenha sido previamente produzido, mas com uma necessária compreensão [contextual] do próprio espectador/observador. A intertextualidade só nasce a partir de uma reflexão sobre a cultura disponível e uma memória própria desta (SZAFIR, 2014, p. 12).

O cerne da argumentação, que colocamos desde o princípio e está presente nessa observação de Szafir (2014) é, que a partir do momento em que o remix se torna algo reflexivo, temos um elemento humano neste fazer - uma pessoa que está inserida numa sociedade e numa determinada cultura -, resulta, portanto, de uma série de transformações culturais que se estabelecem historicamente como tradições (ou traições). Essas pessoas, conscientes de suas tradições (memória), (re)criam objetos culturais que refletem criticamente a sociedade midiática na qual encontram-se inseridas - do contrário não teríamos a condição de intertextualidade. Ou seja, o remix significa uma apropriação e edição - de gestos, de símbolos - que são, necessariamente, reconhecíveis por toda uma sociedade:

“Todas estas expressões dos sentimentos do indivíduo e do grupo - coletivas, simultâneas, de valor moral e de força obrigatória - são mais do que simples manifestações, são signos de expressões inteligíveis. Numa palavra, são uma linguagem. (...) É preciso pronunciá-los, mas se é preciso pronunciá-los, é porque todo o grupo pode entendê-los. (...) Trata-se essencialmente de uma simbologia” (MAUSS apud DIDI-HUBERMAN, 2016; p.33).

Nossa tentativa até o momento foi de esclarecer a origem enquanto um termo que se localiza num determinado ponto da tradição e da cultura e, que por isso, como apontado por Rancière (2009), tem uma inserção política na comunidade na qual está inserido.

3.2 Vídeo remix, filme-ensaio e *found footage*

Aqui buscarei demonstrar o caminho do remix a partir de minha formação em cinema e audiovisual. Os estudos cinematográficos (*film studies*) têm se debruçado em obras e processos via apropriação há, pelo menos, sessenta anos.

3.2.1 *Video remix*

Dentro dessa perspectiva (do remix como forma dominante na arte digital) pretendemos, portanto, ter como âncora o vídeo remix. A partir dessa forma específica podemos construir uma série de pontes entre vários momentos das artes, do cinema e audiovisual, que irão nos ajudar a afunilar cada vez mais o nosso objeto enquanto um produto cultural político. Neste sentido, Szafir (2014), aponta como tudo aquilo que, colocado de forma genérica sobre o remix neste texto, se articula enquanto vídeo remix:

Neste caminho, o “vídeo remix” representa um ato não apenas estético, mas também – senão principalmente – poeticamente crítico e político. Assim temos que, um trabalho videográfico que se apresente a partir da apropriação de imagens e sons pré-existentes (ou seja, de autorias diversas), mesmo que não exclusivamente, surge sempre do ato de reflexão e síntese desta. A síntese, que nasce durante o processo mesmo de manipulação (descontextualização – Ctrl+C – e [re]edição – Ctrl+V, efeitos de justaposição ou sobreposição etc), só pode existir, portanto, numa caracterização claramente reflexiva destes materiais [re]apropriados e de como os mesmos serão resignificados nestas recontextualizações e suas subjetivas intencionalidades (SZAFIR, 2014, p. 13).

O que podemos retirar dessa observação é que o vídeo remix, enquanto uma forma artística derivada de uma atividade cultural ampla como o remix, incorpora uma estética (forma e conteúdo) que vai além da simples articulação de imagens e sons (objetos culturais) de autorias diversas e materializa em sua estética uma potência crítica e política por natureza, isto é, como vimos acima, o remix surge, também, em um contexto *hip-hop* da comunidade negra nova iorquina e, junto à apropriação pela qual o remix opera, há um resgate da problemática em torno da autoria nos meios de comunicações digitais (LESSIG, 2004; BORSCHKE, 2017).

Aqui podemos abrir um pequeno parênteses quanto à arte musical: no Brasil o processo não é muito diferente se pensarmos nos aclamados gêneros populares, como o funk carioca, o tecnobrega do Pará e o *hip hop* paulistano. O grupo Racionais MC's - que tem KL Jay como Dj -, por exemplo, utiliza *samples* de músicas que fazem parte de sua memória afetiva para compor as batidas do grupo (VARGAS; CARVALHO; PERAZZO, 2018, p. 12):

No álbum *Sobrevivendo no inferno* (1997), do grupo Racionais MC's, as produções de KL Jay resultam dos processos de escuta assimilados pelo DJ no decorrer de sua vida. Na canção *Fórmula mágica da paz*, o disc-jóquei sampleou a base instrumental da faixa *It's gonna be alright*, do grupo soul-funk Zapp, canção com a qual KL Jay entrou em contato na juventude, no período em que visitava lojas de discos no Centro de São Paulo com os amigos.

O *sample* aparece aqui como um resquício da memória do artista que se mistura aos propósitos estéticos e políticos presentes nas letras do grupo. O *hip hop* quando vem para o Brasil traz consigo sua carga política e racial, os *rappers* brasileiros assumem uma postura combativa e tem como arma suas composições, que em sua grande maioria tinha o remix, o *sample* e o *mashup* como as principais ferramentas, nesse sentido (VARGAS; CARVALHO; PERAZZO, 2018, p. 12):

Na elaboração de *Periferia é periferia*, o DJ do grupo Racionais MC's propõe citações mais complexas ao samplear canções de diversos rappers de regiões periféricas do Brasil. *Acontecia muito nos raps norte-americanos, o fato de eles usarem trechos de outros raps, para soar como se aquele MC do outro grupo estivesse fazendo uma participação ali, do nada [...] você resgata a música, trechos de músicas, que as pessoas até já esqueceram. Uma espécie de arranjo, um arranjo vocal. Só o hip hop faz isso, é muito autêntico. Então eu quis fazer igual também, igual ao que eles lá [nos EUA] faziam. Foram boas frases ali, usei o Sistema Negro, o GOG, o próprio Racionais [...] parece mágica, mas é um arranjo que você faz com o toca-discos. Entretanto, na mesma canção o DJ usa como base instrumental um sample da canção *Cannot find a way*, do guitarrista norte-americano Curtis Mayfield, que ressignifica a canção como ambiente de negociação identitária, em que artistas independentes dividem espaço com um músico detentor de êxito global.*

O remix no Brasil, portanto, segue a mesma linha crítica e política de sua origem norte americana, inclusive desviando seus elementos culturais para construir outras obras com diferentes significados, que seguem a lógica do remix como ferramenta artística para a construção de uma obra política. Essa influência cultural se alastrou em outras formas além musicais, como o vídeo, que já nasce de várias outras possibilidades artísticas e, por isso, sintetiza em si a possibilidade de construção de retóricas audiovisuais estético-políticas. Por fim, aproveitamos para localizar o *mashup* como uma subcategoria dentro da cultura do remix:

[...] o termo [*mashup*] parece denotar um subconjunto particular de práticas musicais de remix, atravessando os Estados Unidos e outras partes do mundo no início dos anos 2000, caracterizadas pelo conceito de combinar duas músicas. Logo depois, a definição se expandiu ainda mais, com o *mashup* sendo usado para descrever um certo tipo de desenvolvimento de software. O termo no momento da redação deste texto designa geralmente todos os tipos de combinações, de música a edição de vídeo e *software* (NAVAS; HARRISON, 2018, p. 190, tradução nossa¹⁴).

¹⁴ the term appears to denote a particular subset of remix music practices, crossing over to the United States and other parts of the world in the early 2000s that are characterized by the concept of combining two songs together. Soon after, the definition expanded even further, with mashup being used to describe a certain strain of software development. The term at the time of this writing designates generally all types of combinations, from music to video editing to software.

Voltando à dupla condição do vídeo remix - condições herdadas do remix – percebemos que ela ajuda a aprofundar sua vertente crítico-política. O vídeo, enquanto parte isolada do remix, possui em si, uma característica híbrida, ou seja, “[...] ele opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro, da literatura, do rádio e, mais modernamente, da computação gráfica [...]” (MACHADO, 2011, p. 174). O vídeo é, portanto, um remix de outras formas, uma arte heterogênea:

O discurso videográfico é impuro por natureza, ele reprocessa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhes novos valores, e a sua “especificidade”, se houver, está sobretudo na solução peculiar que ele dá ao problema da síntese de todas essas contribuições (MACHADO, 2011, p. 175).

A capacidade de síntese do vídeo, como é colocada por Arlindo Machado (2011), junto às possibilidades de apropriação de objetos culturais do remix tornam o vídeo remix uma potente forma estética capaz de articular discursos críticos que desafiam o *status quo* social e, mais ainda, permite a construção de diálogos com o espectador que permite sua emancipação (RANCIÈRE, 2012) através da percepção de outras dimensões (MARCUSE, 2013), ou seja, de outras formas de mundo possíveis.

Tendo investigado isoladamente cada termo, de vídeo e de remix, podemos delinear a potência desta conjugação, vídeo-remix. A fim de compreendermos efetivamente, temos que investigar toda a experiência que envolve o vídeo-remix, isto é, temos que mergulhar mais profundamente e observar de que forma acontece o processo de apropriação de imagens e sons, a articulação desse material na mesa de montagem e os meios de reprodução e execução da obra. Dois conceitos parecem-me fundamentais para compreendermos as duas pontas na produção do vídeo remix enquanto obra: gestos de montagem e retóricas audiovisuais (SZAFIR, 2015).

Quando colocamos que o realizador/montador do vídeo remix tem em suas mãos o controle sobre a manipulação das imagens queremos dizer de forma denotativa que o artista, assim como Harun Farocki em *Schnittstelle*, de 1995, opera uma série de gestos na mesa de montagem que são diretamente refletidos na obra final. Esses gestos podem ser: transições, *letterings*, colagens, sobreposições de áudio e vídeos, dentre outras várias possibilidades de manipulação audiovisual da mesa de montagem. Vale destacar que há, claramente, diferentes formas de gestos de montagem dependendo do tipo de ilha de edição. Caso sejam analógicas, como a moviola, os gestos do realizador com a materialidade do filme são manuais, se manipula a película do filme diretamente, enquanto no vídeo o processo é imaginário (FAROCKI *apud* SZAFIR, 2018), a manipulação do material fílmico acontece por intermédio do *software*

quando se aperta uma sequência específica de botões. Como estamos trabalhando com um recorte histórico que compreende com a origem do vídeo em meados dos anos 1960 (RUSH, 2006; MACHADO, 2011) e do remix nos anos 1970-90 temos que tentar entender como os gestos de montagem eram operados em conjunto com as tecnologias de suas épocas.

De forma simples e direta poderíamos colocar, então, que retórica audiovisual é a articulação dos gestos de montagem para a criação de uma poética do vídeo (remix ou não) a fim de estabelecer um diálogo com o espectador. Dentro do esquema eisensteiniano de montagem intelectual, isso seria como se o choque dialético de diferentes imagens justapostas na montagem ao serem vistas pelo espectador incitasse em sua mente uma ideia (o resultado do choque), estabelecendo, portanto, um diálogo entre artista/obra e espectador. Mesmo com essa (pré-)concepção do que se trata a retórica audiovisual, é importante observarmos:

As Retóricas Audiovisuais, nosso termo principal, compactuam com os estudos sobre “filme-ensaio” e suas práticas de montagem cinematográfica desde teorias de Eisenstein e Vertov, por excelência. O conceito de filme-ensaio encontra-se num movimento reflexivo, ou circular de diálogo com o espectador, como forma. Nesta concepção, não há uma verdade única, de uma linear narrativa. No conceito de filme-ensaio, portanto, não há a busca por apresentar uma certeza, mas sim um diálogo com o “leitor” (espectador) a partir de elucubrações que estão a se constituir ao longo da pesquisa, apropriação e [re]edição do material em jogo. Reflexões argumentativas a partir da manipulação retórica, no presente caso, de material “de arquivo”. Ao nos apropriarmos de imagens [e sons], desconstruí-las e interpretá-las, tornamo-nos capazes de criar diferentes sentidos além de lineares pré-estabelecidos e inserimo-nos em um conjunto de técnicas e tecnologias de poder (e suas possíveis ideologias) do audiovisual requerido. Vejamos, o vídeo tem uma pré-edição linear, que perfaz todo um sentido. É o poder de desconstruir tais citações que se espera oferecer ao internauta, para que este se torne possivelmente um ex-espectador, um participador que dialogue online através de Retóricas Audiovisuais (SZAFIR, 2014, p. 16).

O vídeo remix é herdeiro, ainda - na sua característica dialógica -, da tradição do filme-ensaio. Sendo assim, posso definir video-remix como uma montagem audiovisual ensaística operada via apropriação dentro da cultura digital (SZAFIR, 2015). Lembramos, então, que quando temos apropriação e filme-ensaio juntos, muito provavelmente estamos lidando com uma montagem via material de arquivos. O que nos estudos cinematográficos é denominado de *found footage*.

3.2.2 *Filme-ensaio e found footage*

É evidentemente necessário falar sobre filme-ensaio e *found footage* dentro de uma perspectiva que visa extrair de suas práticas aquilo que também está presente no vídeo remix. A partir do texto “O filme-ensaio”, de Arlindo Machado (2003), investigaremos a relação realizador-obra, isto é, de que forma o realizador pode se colocar na obra e o que motiva essa

relação. Esse posicionamento entre montador/a e o filme vem dos ensaios literários como trabalhado por Machado (2003, p. 02):

Denominamos ensaio uma certa modalidade de discurso científico ou filosófico, geralmente apresentado em forma escrita, que carrega atributos amiúde considerados “literários”, como a subjetividade do enfoque (explicitação do sujeito que fala), a eloquência da linguagem (preocupação com a expressividade do texto) e a liberdade do pensamento (concepção de escritura como criação, em vez de simples comunicação de ideias).

O ensaio permite ao sujeito se colocar reflexivamente na obra e, assim, escapar da linguagem engessada das mídias espetaculares (DEBORD, 2018). Quando essa forma encontra o vídeo – via montagem - as possibilidades são limitadas apenas pelo próprio artista, que pode através de várias metodologias de montagem desenvolver diversos gestos que expressem algo no vídeo. Tanto é assim que grande parte dos filmes-ensaio não há *voice over*, isto é, uma espécie de voz que, no cinema, pode ter uma função parecida com a do eu lírico na literatura. Ao invés de articular ideias por essa voz, os filmes-ensaísticos, utilizam-se dos gestos de montagem para construir uma retórica audiovisual:

[a voz *over*] é operacionalizada na própria montagem, desde camadas metafóricas da subjetividade do realizador, visando a um diálogo crítico-reflexivo implícito em materiais 100% “de arquivo”, com edição acurada de imagens e sons. Assim, diante do conceito de *retóricas audiovisuais*, interessa-nos essa potência da montagem [...] (SZAFIR, 2015, p. 155).

Aproveitando o mote da montagem do filme-ensaio com refugos de filmes reciclados (WEINRICHTER, 2009; BEAUVAIS, 2004) surge então a ideia de um realizador engajado no teor crítico-reflexivo de sua obra. Por mais que, atualmente, a palavra militante apareça de forma desgastada nesses últimos anos, os filmes-ensaios montados com materiais de arquivo tem uma grande potência militante por oferecer tanto uma discussão da própria mídia usada na obra quanto uma discussão sobre a sociedade e a cultura. Essa postura militante tem um potencial emancipatório uma vez que, com a retórica audiovisual, pode transformar o espectador a partir do diálogo e libertá-lo.

Portanto, ao conceber a arte como meio de produção de conhecimento, o realizador busca na estética do ensaio refletir criticamente: “O documentário começa a ganhar interesse quando [...] ele se transforma em ensaio, [...] assumindo, portanto, aquilo que todo audiovisual é na sua essência: um discurso sensível sobre o mundo”. (MACHADO, 2003, p. 06).

A ideia dos realizadores é montar as imagens de uma forma que elas ganhem mais potência, que elas consigam expressar algo que antes estava ainda muito retraído, tímido e que ao serem modificadas passam a ter outros significados. É através da mesa de montagem que se

pode revelar a realidade, sem se referir diretamente a ela, mas construindo metáforas a partir da edição das imagens.

O vídeo remix - também originário das fronteiras dos *compilation documentaries* (Horwatt, 2009) - se utiliza de trechos de arquivo não apenas como uma ilustração de “eventos reais”, mas como imagens que nos instigam a perceber suas materialidades originárias, propulsoras de “acontecimento”. Assim, por meio da autorreferencialidade visam também criticar e desafiar o poder das imagens midiáticas (Wees, 1993) ou seja, ser em si um sistema metalinguístico funcionando como dispositivo de subversão dos *mass media* e de nossas memórias por estes construídas (SZAFIR, 2015, p. 162).

Apontamos, ainda, semelhanças entre “O homem com uma câmera” (1929), filme de Dziga Vertov, “Vjiar: web-vjing-cam” (2005), *app online* de mm não é confete, “A televisão não será revolucionada?!” (2006), vídeo-remix dos *vjs* Media Sana, e “TV Bot” (2005 -), *net art* de Marc Lee. Tais semelhanças encontram-se nos procedimentos de montagem da obra, as organizações coerentes dos elementos do vídeo. A arte, no fim das contas, está ligada ao *eros* (MARCUSE, 2013), aos nossos afetos e como lidamos com isso, seja no processo de produção – o artista que produz a partir dos seus afetos –, ou reprodução – o espectador afetado pela obra.

Os procedimentos de montagem audiovisual que dão forma ao filme-ensaio também estão presentes nas diferentes formas de remix que mapeamos. Por exemplo, Vertov (Rússia), mm não é confete (São Paulo/ Brasil), Media Sana (Pernambuco/ Brasil) e Lee (Suíça) têm como matéria prima imagens, filmes e vídeos coletados para fins artísticos. Tanto os métodos de coleta desses arquivos quanto os procedimentos de edição são diferentes em cada um deles frente às diferentes tecnologias em suas épocas, mas a montagem desses materiais - através do desvio (*détournement*) - se perpetua nas obras supracitadas. A sobreposição do olho com a câmera em “O homem com uma câmera”, a sobreposição por *lumakey* utilizada ao extremo em “A televisão não será revolucionada?!” , as sobreposições de câmera ao vivo (*webcam* do usuário capturada em tempo real) aos vídeos de vigilância, tipografias e grafismos em “Vjiar: web-vjing-cam” e os *tweets* sobrepostos aos vídeos do *Youtube* em “TV Bot” são exemplos de gestos de montagem em semelhança adotados pelos artistas. Como artistas *avant-garde* eles dialogam com as “novas tecnologias” de suas épocas a partir de procedimentos de montagem. Os três representam, ao meu ver, três importantes fases no desenvolvimento do remix: Vertov aparece como um dos pioneiros da montagem via banco de dados (MANOVICH, 2001; SZAFIR, 2014), enquanto as mm não é confete e o Media Sana representam uma arte de remix bastante difundida entre os pioneiros do *visual jockeying* (*vjing*) - estes com materiais produzidos a partir da pirataria em VHS atrelados às possibilidades via *softwares* de edição digital, aquelas com programações interativas na Internet que simulam mesas de montagem

para manipulação audiovisual (*mixers*) no ambiente *online* -; já Marc Lee representa o remix a partir da automação dos procedimentos de montagem via programação com coletas em redes sociais. Há aqui, portanto, três fases de formação do remix: uma analógica, uma entre a videoarte e o mundo digital - ambas com gestos de montagem bastante artesanais - e, finalmente, temos uma fase contemporânea com ênfase na automação da arte via inteligência artificial. Esses trabalhos estão brevemente referenciados como forma de melhor adentrarmos ao nosso próximo item.

3.3 Remix e cibercultura

Como o remix se tornou o padrão da comunicação em rede por causa da possibilidade e da facilidade na qual é possível copiar, modificar e colar (CTRL-C e CTRL-V) qualquer elemento em rede, toda uma comunidade surgiu em torno dessas potencialidades que vinham se desenvolvendo desde o início dos anos 90. Termos como aldeia global (MCLUHAN, 2002) e cibercultura (LÈVY, 1999) - em um intervalo de trinta anos - tentaram dar conta desse fenômeno social que viria mudar os modelos de comunicação do final do século XX e começo do XXI. Ambos os termos abordam a recente tecnologia como uma caixa de pandora às avessas onde as novas mídias apresentavam o avanço tecnológico como solucionador das mazelas sociais e de uma democracia mais intensa. Arlindo Machado (2010, p. 33-34) rebate essas duas possibilidades:

[...] as novas tecnologias não promoveram esse avanço democratizando o acesso, universalizando as riquezas produzidas, gerando o crescimento material e cultural de todo o planeta atingido pela sua influência. Elas avançaram fortemente ancoradas em instrumentos políticos e jurídicos autoritários, como a propriedade privada, a patente e o *copyright*, a hegemonia do capital global, a divisão do planeta em estratos sociais, classes, raças, etnias e gêneros diferenciados, desigualmente beneficiados com o acesso aos bens produzidos. [...] Ao mesmo tempo, as novas descobertas científicas, com raras exceções, têm sido conduzidas por velhas instituições econômicas, na direção de uma apropriação legal (sob forma de patentes) de plantas e animais transgênicos, células e sementes geneticamente modificadas, genes sintéticos e genomas, e configuram, portanto, uma forma de enquadramento da vida como propriedade privada.

A cibercultura enquanto campo de estudos reuniu um grupo de pesquisadores que também assumem a mesma perspectiva de democracia e inclusão pela tecnologia. Dentre alguns desses autores temos: Roy Ascott (1999), Derrick de Kerckhove (1997) e Nicholas Negroponte (1995). A utopia sustentada por esses pesquisadores da cibercultura não considerava a origem industrial, econômica e política da qual surgiu a internet. Por mais que o ambiente online pareça, na maior parte do tempo, um ambiente abstrato, deslocado de nossa realidade, na

verdade, ele é bem material, são grandes estruturas marítimas e espaciais que garantem o funcionamento da *World Wide Web* (WWW) e essa estrutura tem dono, são as empresas e governos que investem nelas para terem algum retorno material e imaterial:

[...] a importação em larga escala de ideias e de modelos de ação de outras realidades socioeconômicas tem impedido o desenvolvimento entre nós de uma consciência alternativa relacionada às novas tecnologias. Com isso, seguimos a reboque – e sem massa crítica – de movimento hegemônico, arquitetado em escala planetária. (MACHADO, 2010, p. 37-38)

Essa postura apologética – ou positiva, numa perspectiva dialética - da tecnologia e do progresso está completamente deslocada da realidade social da maioria dos países do mundo. O Brasil, por exemplo, além de ser um país profundamente desigual e discriminatório, está localizado na periferia do mundo econômico, esse fato por si só, nos coloca em uma posição, onde ainda hoje, o acesso à internet é limitado para boa parte da população. E, mesmo que mais pessoas tenham acesso à tecnologia, ela continua reproduzindo padrões autoritários e excludentes. O acesso à essas tecnologias não é o suficiente para limitar a tomada de ação das pessoas em relação à internet, isto é, as pessoas estarem conscientes do papel globalizatório e imperialista dessas tecnologias para então subvertê-las: conforme a pesquisadora Safiya Noble (2018) coloca em seu livro *Algorithms of oppression*, grande parte dos usuários do serviço de pesquisa *Google* tendem a achar que a internet é aquilo que se apresenta através dos produtos da empresa: se o usuário quer ver um vídeo é no *Youtube*, se quiser pesquisar algo é no *Google Search*, se quiser salvar um arquivo é no *Google Drive*, etc. A alienação do usuário de internet está diretamente ligada ao caráter de entretenimento estabelecido por empresas além da *Alphabet*, como a *Facebook* (*META*), *Netflix* e *Amazon*.

Atualmente a cibercultura, enquanto campo de estudo, deu lugar à *internet studies* (FELINTO, 2011). Pesquisadores como Christian Fuchs (2012) colocam que os autores da cibercultura imaginavam uma utopia através das tecnologias sem discutir antes, as condições materiais, econômicas e políticas onde essas tecnologias estavam inseridas, isto é, há uma necessidade clara de discutir, compreender a realidade para depois modificá-la (MARX, 2012) junto a suas ramificações, como as mídias. O *internet studies* está nesse lugar de compreender o movimento inverso da cibercultura, a preocupação passa a ser a relação *online-offline*, como um afeta o outro, quando essa relação assume um viés marxista, Fuchs (2012), nomeia como *marxian internet studies*. A essa proposta mais crítica de estudo da *internet* se somam à Noble pesquisadoras como Cathy O'Neil (2016), Joy Buolamwini e Timit Gebru (2018) e Kate Crawford e Trevor Paglen (2020). Elas estão mostrando de que maneira o algoritmo vem

interferindo e dominando o cotidiano das pessoas de forma misógina, racista e discriminatória. As pesquisadoras estabelecem, de forma geral, que as máquinas obedecem aos comandos que foram dadas a elas, isto é, o comportamento discriminatório dessas tecnologias é devido a uma transferência de (des)valores e preconceitos de quem programa. A urgência, portanto, é focar em uma mudança social e política para que, assim, haja mudanças na rede. A internet é um reflexo da realidade não o contrário e a arte é uma forma de fazer perceber e interferir nesses padrões destrutivos da rede: “Para além das tendências mais confortáveis da tecnofilia e da tecnofobia, o que importa é politizar o debate sobre as tecnologias, sobre as relações entre a ciência e o capital, sobre o significado de se criarem obras artísticas com pesada mediação tecnológica” (MACHADO, 2010, p. 38).

3.3.1 A presença da montagem russa nos vídeo-remix no início dos anos 2000

Figura 4 – A televisão não será revolucionada?!, de Media Sana, vídeo remix, 2006



Fonte: disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-pH7PkIPwvQ>, postado em 26/05/2020, acesso em 20/06/2022.

Embora a versão disponibilizada, vídeo-remix de mesmo título, pelo grupo Media Sana no *Internet Archive* (2007¹⁵) não possua aos 18 segundos iniciais do *frame* acima - com o potente *lettering* que perpassa todo o vídeo (vide versão disponibilizada pelo grupo no Youtube) - trataremos sobre este, que é o parágrafo 5º, do artigo 220 da constituição brasileira de 1988 (2016, p. 129), que diz: “Os meios de comunicação social não podem, direta ou indiretamente, ser objeto de monopólio ou oligopólio”. Como vimos, a edição audiovisual do grupo Media Sana já deixa claro, através da montagem intelectual e vertical (EISENSTEIN, 2002), que o debate do vídeo é em torno do domínio das emissoras de TV sobre as informações que circulam no Brasil.

Em uma única imagem do trabalho do grupo recifense Media Sana apresenta uma síntese da articulação entre gestos de montagem comuns às televisualidades e aos gestos dos *Djs* nas *pick-ups*. No trecho acima há uma composição que remete à TV, enquanto vemos um *lettering*, ao estilo telejornal, de um artigo de lei no topo da imagem há um *split screen* onde duas imagens justapostas, em diálogo, estão em *looping* como um *scratch*. Na imagem à esquerda do quadro uma das meninas fala que “você não escolhe mais o que você quer ver” enquanto um filtro *lumakey* incide sobre elas. À direita três imagens se revezam rapidamente em diálogo com a imagem a qual está justaposta, três imagens que você não quer ver. O vídeo segue essa mesma composição durante boa parte do tempo, mudando somente as imagens para construir novas retóricas a partir do desvio (DEBORD, 2018) das imagens. Além das frases discursivas, que constroem o sentido do vídeo, ele é inteiramente permeado por uma trilha sonora eletrônica que assume um papel rítmico - característica nas obras de *vjs*, montadores de imagens em tempo real a partir de um preenchimento prévio do áudio.

A montagem intelectual e vertical estão bem presentes no vídeo e são articulados a partir dos elementos citados acima. O diálogo proposto ao espectador, através da montagem de duas imagens em *split screen* no quadro que colidem, suscita assim em nossa percepção a ideia do controle midiático exercido pela televisão. A verticalidade, por sua vez, está na possibilidade de reunir vários elementos imagéticos em uma única imagem. Voltando à metáfora da partitura musical de Eisenstein (2002b), o vídeo apresenta a possibilidade de reunir vários elementos imagéticos e sonoros em um único quadro por possibilitar, via *mixers* de edição, a sobreposição desses elementos em várias trilhas de áudio e vídeo.

A composição descrita acima serve como um modelo que o grupo reutiliza em todo o vídeo para desenvolver sua retórica audiovisual. A articulação dos gestos de montagem desde

¹⁵ Disponível em: <https://archive.org/details/ATelevisaoNaoSeraRevolucionada>, acesso em 13/06/2022.

Eisenstein operados pelo coletivo estabelece um tom crítico-reflexivo sobre o *status quo* da comunicação da época. A retórica do vídeo subverte a mídia e o discurso produzido por ela. E o remix é isso, esses procedimentos de montagens e práticas das tradições das artes que ao assumir um posto crítico e reflexivo da cultura e da mídia da qual faz parte produzem uma obra que afeta a percepção e o sentimento do espectador.

Podemos concluir, através de Marcuse, que o grupo se constituía nos primórdios da arte de *vjing* (virada do século XX ao XXI) enquanto um catalisador que, a partir de gestos de montagem, consegue trazer a arte ao debate crítico de problemas sociais e, por isso, mostrar que há possibilidade de haver uma outra dimensão qualitativamente melhor e diferente dessa construída pelas grandes empresas de mídia brasileira. Acreditamos assim que, como Vertov e Eisenstein discutiam o próprio cinema como capacidade de transformação a partir da crítica imagética-social, o Media Sana a buscou através de uma arte do vídeo própria da cultura *vjing* há vinte anos.

Neste capítulo, ao tentar desenrolar o que significa remix tanto como um ato político quanto uma potencialidade à arte audiovisual e tecnológica, falamos sobre diferentes articulações estético-políticas possíveis que estão envolvidas nessa prática artística. Algo que vale a pena pontuar novamente é que a política – em nosso caso específico a política articulada na arte –, pode ter um caráter apologético (como esboçaremos adiante no trabalho de Rafik Anadol, 2020) ou subversivo ao *status quo* midiático (como ampliaremos adiante junto a um dos trabalhos do Manifesto21.TV, 2010, que joga com as questões deste e de nosso próximo capítulo).

4 PROBLEMÁTICAS ESTÉTICO-MIDIÁTICAS DO BANCO DE DADOS

4.1 Banco de dados, inteligência artificial e o papel da arte no século XXI

Como vimos no capítulo anterior, dentro da cultura do remix (ROSTAMA, 2015; MANOVICH, 2007; NAVAS, GALLAGHER, BURROUGH, 2015, 2018, 2021), a criação de conteúdo em rede via apropriação (CTRL-C e CTRL-V) se tornou a principal atividade *online* (NAVAS, 2012; BORSCHKE, 2017). Percebemos, portanto, que as mídias ao passarem para o digital têm seus conteúdos replicados (BENJAMIN, 1987) à exaustão, de uma maneira muito mais fácil e acessível. A forma mais recente pela qual os conteúdos se propagam são as redes sociais e *streamings* controladas pela FAANG¹⁶. Essas empresas que gerenciam, ou melhor dizendo, controlam a maior parte do fluxo de conteúdo digital, não acumulam somente dinheiro, mas também algo que pode ser ainda mais danoso para os usuários dessas plataformas, os dados pessoais sensíveis. Isto é, as empresas não guardam em seus bancos de dados somente o conteúdo produzido pelos usuários, elas guardam e analisam, via algoritmos, os dados pessoais como o comportamento dentro da rede além das imagens – inclusive materiais de cunho político, como ficou claro em 2016 dado o escândalo da *Facebook e Cambridge Analytica*¹⁷. Essa prática por parte das empresas pode representar, atualmente, um dos maiores ataques aos direitos humanos do século XXI até o momento.

A arquitetura na qual se fundamenta o panóptico de Jeremy Bentham (2008), retomado filosoficamente por Michel Foucault (1999), ganha agora no mundo contemporâneo uma atualização, que apresenta um novo nível de abstração para o dispositivo disciplinar e de controle, ou seja, o banco de dados junto às novas tecnologias de Inteligência Artificial que estão a todo momento analisando milhões de entradas de dados de usuários, então sob vigilância constante a partir de *gadgets* com assistentes virtuais como *Alexa, Siri, Cortana e Google Assistant*. Arrisco afirmar que a ubiquidade do banco de dados é a manutenção da ubiquidade do panóptico. Explico: os limites do panóptico transcendem a arquitetura material na qual fora idealizado e se apresenta, de forma mais ampla, nas arquiteturas de *software* das grandes empresas de mídia.

¹⁶ FAANG é um acrônimo criado pelo apresentador Jim Cramer da rede CNBC e representa o grupo de empresas formado por *Facebook, Amazon, Apple, Netflix e Google*. Da mesma forma há o acrônimo GAFAM, que possui a maioria das empresas da FAANG, porém com o acréscimo da *Microsoft*.

¹⁷ Empresa responsável por coletar dados de usuários do Facebook e fabricar *fakes news* como forma de estratégia de campanha de vários políticos ao redor do mundo. Para saber mais sobre o caso: <https://www.theguardian.com/news/2018/mar/17/cambridge-analytica-facebook-influence-us-election>, último acesso em 15/03/2022.

Tendo como objetivo tratar da apropriação crítica dos artistas do banco de dados é natural tratarmos das formas de visualização desse modelo contemporâneo de banco de dados. Nesta seção do texto já estabelecemos o que podemos chamar dialeticamente de “caráter positivo” do banco de dados, isto é, o banco de dados como a abstração e ubiquidade do panóptico. Pretendemos, portanto, apontar seu caminho inverso, o “caráter negativo” do banco de dados a partir da apropriação crítica de seu conteúdo feito por artistas¹⁸.

Figura 5 - YouToRemix #2, de Manifesto21.TV, Vídeo remix interativo, 2010



Fonte: disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=a7A0NBKqurI>. Postado em 19 de julho de 2010, acesso em 22/06/2022.

Por exemplo, artistas como o Manifesto21.TV (Brasil) jogou ao extremo a arte de *vjing* no universo *online* a partir da apropriação tanto de vídeos do YouTube quanto da própria plataforma (onde os internautas podiam manipular os materiais coletados do/no próprio YouTube através de montagem e interface especificamente projetada à interatividade -

¹⁸ Lembremos que no início do capítulo anterior eu coloco que na lógica dialética o positivo tem um caráter apologético do *status quo*, reacionário. O negativo são possibilidades de mudança qualitativa do status quo, uma força revolucionaria. O negativo do negativo é a efetivação da mudança. Em um esquema simples seria algo como: o capitalismo (positivo) tem como seu negativo natural o proletário, que busca a revolução comunista (negação da negação), transformando o proletariado em uma comunidade de livre produtores.

falaremos junto à Marc Lee a respeito destas tecnologias apropriadas). "YouToRemix", de 2010 (vide imagem e *link* acima para acesso à obra), com a temática da vigilância e do controle através de nossos telefones celulares, é um exemplo das teorias e experimentações dos procedimentos de montagem: dos soviéticos às chamadas "novas mídias". Ou seja, entre gestos do filme-ensaio e do *found footage* na cultura digital - estéticas do banco de dados e suas problemáticas midiáticas.

O "YouToRemix" (2010) é uma obra que se situa na passagem entre os aparatos televisivos-videográficos e os editores "em nuvem". Ou seja, os *mixers* físicos dão lugar a *softwares* e plataformas *online*. E, apesar da mudança de aparato, a estética do *vj'ing* segue através do remix - procedimento base dessas obras:

Tal gestualidade pode ser compreendida através da lógica de montagem em *vj'ing* [*live cinema*]: a partir de amostras [*samples*] organiza-se um "preset" [pré-organização - listagem - do material existente a ser trabalhado como uma performance audiovisual] em um "pad" [paleta; banco-de-botões no 'controlador' para fácil-rápido acesso ao banco-de-dados videográficos colocados em jogo] que serão mesclados "ao vivo" [a elaboração/ edição de um discurso "em tempo real" em diálogo com o público presente]. Neste "mágico-de-oz", os disparos [video triggering] trabalham na lógica do "looping" e podem configurar-se gestualmente como "scratches" (SZAFIR, 2015, p.06).

Ao observarmos acima as "gestualidades do Remix", conforme proposta de Szafir, temos em conta característicos procedimentos de montagem utilizados tanto em "A televisão não será revolucionada?!" quanto em demais trabalhos de *vj'ing* à primeira década de nosso atual século. A mudança do analógico-eletrônico para o digital não se resolve em si mesma. A interatividade proposta por "YouToRemix" - ao criar um protótipo de editor "em nuvem" utilizando as ferramentas do *Youtube* (manipulação da *timeline*) - mostra que as novas mídias e suas novas possibilidades permanecem em sintonia com a arte do remix, apesar da mudança de aparato. É nesse espaço, portanto, que procuramos estabelecer a relação entre inteligência artificial e remix. O aparato em si é mais uma ferramenta de construção estética-crítica a partir do remix:

Através de algumas táticas entre estética pop (SZAFIR, 2013) e conteúdo crítico-político de auto-conscientização (WEES, 1993), vemos a potencialidade dessas "formas de uma futura guerrilha da comunicação" (ECO, 1984) desde típicas características do vídeo-remix: apropriação [*samples*], *loop* e *scratch*. Chamamos de gestualidades da montagem entre o filme-ensaio e o vídeo-remix características da circularidade retórica onde eles se encontram ao projetar[-se] visões do mundo através da suspensão e da repetição (AGAMBEN, 2006): gestualidades de ritmo as rimas na montagem (SZAFIR, 2015, p. 11).

Desta forma, como vimos no capítulo anterior, podemos perceber que o remix, enquanto um ato artístico e político, está relacionado à vontade de expressão, de reflexão e de

transformação do mundo. Marc Lee, hoje (veremos adiante), utiliza os algoritmos de IA para construir uma crítica contemporânea que vai de encontro a grandes empresas da *web*.

É importante frisarmos que a Inteligência Artificial passou por importantes transformações na última década. As novas técnicas de *machine learning* (LYONS; AKAMATSU; KAMACHI; GYOBA, 1998) – agora conhecida por *deep learning* – utilizam os materiais disponíveis nesses bancos de dados num processo de aprendizado supervisionado, onde a máquina aprende a reconhecer padrões e a agir automaticamente a partir, por exemplo, de imagens classificadas anteriormente por pessoas que podem possuir um comportamento que reproduz preconceitos. Isto é, se uma IA de *computer vision* for treinada a partir de um banco de dados exclusivamente composto por pessoas brancas o modelo final não conseguirá identificar imagens de pessoas não brancas, pois foi ensinada a reconhecer o padrão que lhe foi ensinado, conforme apontado por Buolamwini (2018).

Neste sentido, a arte está tão presente na perspectiva negativa do banco de dados que a inspiração para o texto “Gender Shades: Intersectional Accuracy Disparities in Commercial Gender Classification”, de Joy Buolamwini (2018), veio dos testes que realizava com um agente para sua obra em construção “*Aspire Mirror*”¹⁹ (2018). A pesquisadora e artista, que é uma mulher negra, percebeu que ao usar a ferramenta de *computer vision Face ++* seu rosto não era reconhecido e que, ao contrário, o agente reconhecia o rosto de sua colega de laboratório branca. É incrível perceber que foi a partir de um processo artístico que surgiu um dos textos mais inspiradores sobre Inteligência Artificial (NOBLE, 2018; O’NEIL, 2016).

Com Buolamwini (2018) notamos que a articulação crítica da arte com as novas mídias permanece fundamental. Uma reflexão sobre a função social da mídia e da tecnologia se fazem urgentes para entender não somente seu *status quo*, mas, também, as formas de subversão possíveis desses aparatos (FLUSSER, 2018; MARCUSE, 2013). Artistas e pesquisadoras como ela aparecem como catalisadores sociais (IVO, 2017), ou seja, artistas que expõem sistematicamente em suas obras como a sociedade reproduz opressões, como a sociedade contemporânea está automatizando as opressões.

Quando Vertov produziu *O Homem com uma Câmera* (1929) ele recorreu ao banco de dados constituído dos jornais em curta-metragem *kino pravda* (VERTOV, 2018) para montar a noção de como era a vida dos trabalhadores numa grande metrópole moderna. Se na época de Vertov o olhar para o banco de dados era uma ação unilateral, isto é, havia somente a reflexão do autor sobre o material, atualmente consideramos o processo em si como dialógico, onde o

¹⁹ O site do projeto pode ser conferido no link: <http://www.aspiremirror.com/>

artista está a todo momento em diálogo tanto com o objeto que quer colocar em perspectiva quanto com o público - para cada linha de código há uma reação, uma interatividade com material e seu devir nas redes. É a relação com esse material “vivo” em constante fluxo num mar de histórias (WEINBREN, 2019) que o artista busca montar sua obra, encontrar seu caminho.

Manipulação a partir da programação ideológica da consciência é um pilar fundamental da sociedade contemporânea e com eles são construídos os bancos de dados a partir da seleção e análise de arquivos sensíveis. É nesse cenário que recorremos a Herbert Marcuse e Vilém Flusser. Em um debate entre mecanismos de controle (Marcuse) e aparelhos que portam programas (Flusser) pretendemos estabelecer uma revisão teórica de ambos, discutir qual a estética do banco de dados contemporâneo e sua contribuição para o campo das artes.

4.2 Entre Marcuse e Flusser: um diálogo possível

4.2.1 Herbert Marcuse: das artes à crítica das novas mídias

Apesar de colocar muita importância na teoria estética, Marcuse pouco trabalhou com o tema. Em 1955 dedicou um capítulo sobre a “dimensão estética” em seu livro “Eros e civilização: uma interpretação filosófica do pensamento de Freud” e só retornou, de forma mais atenta, para essa discussão em 1977 com seu último livro escrito, então denominado “A dimensão estética”. Sabemos que a estética carrega em sua definição tanto as capacidades sensitivas do corpo quanto as formas artísticas. O espaço dedicado especificamente para a arte, em Marcuse, é reduzido e mais, quando a arte é colocada em foco é através de uma única linguagem específica: a literária. No prefácio de “A dimensão estética” Marcuse (2013, p. 09) deixa claro que:

[...] embora este ensaio fale da *arte* em geral, a minha discussão foca essencialmente a literatura e, sobretudo, a literatura dos séculos XVIII e XIX. Não me sinto habilitado para falar da música e das artes visuais, embora esteja convicto de o que se aplica à literatura, *mutatis mutandis*, também se pode aplicar a estas artes.

A partir dessa citação podemos estabelecer alguns pontos importantes para a compreensão dos fundamentos da teoria estética marcuseana. O primeiro ponto é a redução de toda investigação estética em torno da literatura dos séculos XVIII e XIX. Esse fator esclarece que sua teoria é baseada na mimese da realidade como fora estabelecida pela Renascença no século XV a partir das artes gregas e romanas. Porém, a mimese que defende é uma mimese

transformadora e crítica onde o conteúdo (essencialmente narrativo) não termina em um final feliz:

Na mimese transformadora, a imagem da libertação só se manifesta como algo quebrado pela realidade. Se a arte fosse prometer que, no fim, o bem triunfaria sobre o mal, tal promessa seria refutada pela verdade histórica. Na realidade, é o mal que triunfa, e apenas existem ilhas de bem onde nos podemos refugiar por algum tempo. As verdadeiras obras de arte têm disso consciência; rejeitam as promessas fáceis; recusam o alívio final feliz. Devem rejeitá-lo, pois o reino da liberdade é inabarcável pela mimese, esta não consegue dá-lhe forma. O final feliz é o *contrário* de arte (MARCUSE, 2013, p. 48).

Marcuse está focado naquilo que há de narrativo na arte e como seu conteúdo é orientado por algo uno, onde todas as partes dão sentido ao final, ou onde todas as partes de uma imagem compõem uma mimese transformadora da realidade. Arrisco a afirmar que a teoria marcuseana estaria em filmes como *Parasita*, de Bong Joon-ho (2019). Podemos observar, ainda nesse ponto, que não há uma mudança formal em sua proposta e sim uma mudança de conteúdo, pois a mudança no final da história não altera o fato de estar localizada numa estrutura narrativa de atos. Isso se deve ao fato de que a sua estética é orientada pelo conteúdo. Se compararmos com o cinema clássico hollywoodiano temos que a forma do filme deve ser justificada pela sua narrativa (XAVIER, 2019).

O segundo ponto está no lugar conservador em que Marcuse se coloca ao afirmar que esse método pode ser aplicado a outras artes. O que não está errado, se estas artes seguirem os modelos do século XVIII. Ao fazermos uma pesquisa na história da arte (GOMBRICH, 2019; BELTING, 2012; ARGAN, 1992; ARCHER, 2012), observamos que as artes visuais passaram por uma série de mudanças, as novas vanguardas surgiam conforme a crítica das formas das vanguardas anteriores, criando novas relações estéticas entre a forma e o conteúdo. Marcuse aparece enquanto um conservador que somente aceita uma determinada elaboração artística em detrimento de outras:

As várias fases e tendências da antiarte ou da não-arte compartilham uma assunção comum – a saber, que o período moderno se caracteriza por uma desintegração da realidade, que torna toda a forma fechada em si mesma, toda a intenção de significado (*Sinngebung*) falsa, se não impossível. Afirma-se que a colagem, a montagem com vários meios ou a renúncia a qualquer mimese estética são a forma da realidade; essa forma reflectiria a realidade destroçada que contradiria toda a formação estética. Antes, o oposto é que acontece. Experimentamos, não a destruição de cada todo, de toda a unidade, de todo o significado, mas antes o domínio e o poder do todo, a unificação sobreposta, administrada. A catástrofe não é a desintegração, mas a reprodução e a integração do que existe. E na cultura intelectual da nossa sociedade é a forma estética que, em virtude da sua alteridade, se pode opor a esta integração (MARCUSE, 2013, p. 49-50).

O que Marcuse está colocando nessa citação é que as artes que operam por apropriação – como a colagem – são artes que, por mais que pareçam representar a fragmentação da realidade moderna (tese defendida pelos pós-modernos e, também, é a forma como Marcuse marca os não artistas), estão, através do seu método, fazendo um movimento contrário e apologético da realidade por estar reunindo, segundo o autor, vários pedaços de uma realidade repressora sem crítica estética alguma por não utilizar a mimese, perpetuando o domínio do todo. Para ele, a criação estética pela mimese é o único lugar onde se pode criar algo que se oponha a essa unidade da antiarte.

A teoria estética marcuseana é, portanto, um sistema baseado na mimese transformadora da realidade, onde a forma é subjugada pelo conteúdo; qualquer arte onde o conteúdo está na forma é formalista, auto referencial e apologética ao *status quo*. Marcuse não considera a apropriação como uma forma metalinguística que busca criticar a realidade, a sociedade e a cultura, a partir dos próprios elementos produzidos por elas, sem a necessidade de idealizar uma história ou compor uma imagem a partir de uma mimese que já foi operada à exaustão na sociedade, inclusive pela burguesia. E nem considera outras formas narrativas que surgem com os materiais em fluxo no banco de dados (WEINBREN, 2019).

Apesar do nosso foco em apontar a limitação da teoria de Marcuse em enxergar o potencial crítico e político das artes por apropriação, há traços em sua teoria estética que quando articuladas com a teoria da técnica se tornam ferramentas interessantes para a análise das novas formas dos bancos de dados contemporâneos. Nos apropriar da teoria de Marcuse, assim como Guy Debord (2018) se apropria da teoria de Karl Marx, se torna indispensável para uma formulação estética e crítica das novas mídias.

Assim como os demais membros da Escola de Frankfurt, Marcuse, desenvolve sua teoria a partir de uma interpretação filosófica de Freud. A estrutura *Eros* (pulsão de vida) e *Thanatos* (pulsão de morte) é fundamental no debate entre as noções opostas de estética e razão. Para Marcuse a sociedade industrial avançada é marcada pelo excesso de racionalidade que levam as pessoas oprimirem umas as outras em nome da ordem social – e lucro - e por isso há a necessidade de equilibrar esse estado com a sensualidade estética, com a instintividade pelo prazer e pela beleza:

As próprias realizações dessa civilização pareciam tornar obsoleto o princípio de desempenho, e arcaica a utilização repressiva dos instintos. Mas a ideia de uma civilização não repressiva, com base nas realizações do princípio de desempenho, deparou com o argumento de que a libertação instintiva (e, conseqüentemente, a libertação total) faria explodir a própria civilização, uma vez que esta só se pode sustentar através da renúncia e do trabalho (labuta) – por outras palavras, através da utilização repressiva da energia instintiva. Livre dessas repressões, o homem existiria

sem trabalho e sem ordem; retrocederia para a natureza, que destruiria a cultura. (MARCUSE, 1975, p. 157)

A labuta sem espaço para a fruição estética impossibilita a percepção de um mundo para além do princípio de desempenho. Para o capitalismo, o trabalho em excesso é a resposta para melhorias sociais. Enquanto a mídia – como cultura de massa –, de qualquer tempo (BENJAMIN, 1987; DEBORD, 2018; FLUSSER, 2018; NOBLE, 2018), é responsável por manter ideologicamente o *status quo* capitalista. O tempo de lazer, sempre curto, é repartido entre as grandes empresas de mídia. Dessa forma, o trabalhador gera lucro estando acordado ou dormindo (CRARY, 2014). Quem se encontra nesse lugar, de submissão e controle, não o consegue perceber. Porque tal ser está cansado, devido ao excesso de estímulos sensoriais (HAN, 2017) e não consegue enxergar possibilidades de um mundo qualitativamente melhor por adquirir um comportamento do homem unidimensional (MARCUSE, 2011), em um corpo docilizado (FOUCAULT, 1999) e estando sob um comportamento mágico (FLUSSER, 2018) de apologia das imagens no espetáculo (DEBORD, 2018).

Temos então que a estética aparece para Marcuse como um contraponto da razão exacerbada da sociedade moderna, que transforma pessoas em consumidoras que estão a todo tempo sendo vigiadas e orientadas a reproduzir e perpetuar esses comportamentos a partir do controle ideológico das mídias. Se torna necessário, no entanto, definir o papel da tecnologia na sociedade contemporânea. Em uma releitura sobre a relação arte e tecnologia na obra de Marcuse, Andrew Feenberg (2017, p. 36) atualiza a posição de Marcuse sobre a neutralidade da tecnologia:

Tal como se apresenta, essa crítica da neutralidade de valores não é inteiramente compatível com as concepções contemporâneas, no entanto, ela pode ser reformulada de modo a preservar o argumento essencial em Marcuse. É preciso considerar que a neutralidade de valores não é um estado de pureza que foi alcançado, mas uma tendência, que tem uma história por trás. Com efeito, o desenvolvimento da tecnologia moderna foi acompanhado pela eliminação gradual das restrições tradicionais à prática técnica. Os imperativos do mercado capitalista sustentam essa tendência a libertar a tecnologia dos valores artesanais, tendo em vista um desenvolvimento voltado exclusivamente para o lucro. Naturalmente, a busca pelo lucro é a mediadora das demandas reais que continuam a influenciar os projetos técnicos. Ou seja, a neutralidade de valores nunca é completamente alcançada, embora exista uma tendência a simplificar as restrições valorativas aos projetos. Quanto menos a tecnologia carrega valores pré-estabelecidos, mais facilmente ela pode ser adaptada às condições dinâmicas do mercado. Surge daí a aparência de neutralidade da produção moderna, com suas disciplinas técnicas purificadas, às quais correspondem partes estandardizadas, disponíveis para serem combinadas em diferentes padrões, com diferentes implicações valorativas.

Fica evidente a relação que podemos fazer entre a falsa neutralidade da tecnologia e o banco de dados. Como já apresentado por Manovich (2017; 2019) o *Instagram* se apresenta

enquanto uma rede social neutra onde o usuário faz seu próprio conteúdo que não pode ser monetizado. Essa superficialidade da plataforma não revela o trabalho passivo do usuário que é obrigado a ver publicidade entre *posts*, *stories*, *reels* e IGTV. Dentro dessa perspectiva, a publicidade que é exibida é “personalizada”, isto é, os dados de como o usuário se comporta na plataforma são colhidos para gerar lucro. Com isso, a empresa Meta (*Facebook* etc) usa técnicas de *UI* e *UX* para desenvolver um design onde a experiência do usuário na plataforma seja cada vez maior, criando uma dependência. Essa relação estabelecida entre usuário e plataforma molda o gosto estético ao definir, através dos conteúdos que serão exibidos para seus usuários, a forma de exibição e os filtros a serem utilizados. Podemos somar também a acusação recorrente ao *Meta* (e também à *Google*) quanto à exclusão e corte de conteúdos de esquerda em suas plataformas²⁰.

Com Marcuse temos então definido o que é a política na tecnologia contemporânea. Esse estado da arte das novas mídias é perverso (FLUSSER, 2018) e sua existência só se justifica pelo potencial econômico, que por sua vez leva à uma vigilância de controle ideológico, estético, político, etc. Caso o *Instagram* fosse realmente uma plataforma livre de toda a perversidade teria um potencial de integração social e desenvolvimento democrático, como defendido por Pierre Lévy (1999); nesse sentido a estética marcuseana, em sua dupla significação, traz um importante ponto:

De acordo com Marcuse, a forma estética é um tipo de simplificação e idealização que revela sensorialmente as essências verdadeiras das coisas, das coisas tais como elas seriam, se redimidas em um mundo melhor. A forma é ativa também na sensação. Na experiência dos sentidos, não apenas dá origem à apreciação da beleza no mundo, mas também a uma repulsa crítica em relação a tudo que é destruidor da vida e feio. [...] A tecnologia é um produto da razão, sendo assim, é distinta da arte e sua inspiração erótica. Entretanto, Marcuse afirma que a racionalidade tecnológica moderna e neutra de valores é uma distorção da razão original, afirmadora da vida. A razão surgiu para proteger e prolongar a vida, mas perdeu essa função na modernidade, sendo reduzida a um mero resquício de si mesma (FEENBERG, 2017, p. 32).

Diferente da arte, a tecnologia é produto da razão, no entanto, a sua função original é afirmar a vida. Essa é uma noção que Marcuse traz da pré-modernidade que se modifica até o momento em que a tecnologia passa a ser sinônimo de lucro, ou seja, projetos industriais e mercadológicos que visam o acúmulo de capital e não a afirmação da vida. O artista, enquanto catalisador social (IVO, 2017), é aquele que tem o potencial sensível junto à tecnologia, fazer da tecnologia uma forma de afirmação da vida que um dia foi. Se a racionalidade é o princípio

²⁰ mais sobre o comportamento político do *Facebook* pode ser visto em: <https://gizmodo.uol.com.br/facebook-direita-esquerda-mark-zuckerbeg/>, último acesso em 15/03/2022.

pelo qual o capital perverteu o estado da tecnologia, é com a estética, com a apropriação dessas tecnologias que podemos subvertê-las:

Podemos, contemporaneamente, encontrar sentido para essa visão de uma tecnologia estetizada? Surpreendentemente, a resposta a essa questão é “sim”, conforme as drásticas revisões que mencionei acima. De fato, hoje estamos mais capazes de entender e desenvolver essa ideia do que no tempo de Marcuse, uma vez que a noção tradicional de tecnologia como um “meio” puramente racional para “fins” subjetivos foi decisivamente refutada pela filosofia e pela sociologia da tecnologia nos últimos anos. Não acreditamos mais que a tecnologia seja neutra em relação a valores. Em vez disso, estudos contemporâneos sobre a tecnologia argumentam que o design tecnológico sempre incorpora valores por meio das escolhas feitas, entre muitas alternativas possíveis, pelos designers. As tecnologias não são apenas meios, pois modelam um ambiente de acordo com uma concepção implícita sobre a vida humana. Elas são inerentemente políticas e, desse modo, o argumento de Marcuse torna-se mais plausível (FEENBERG, 2017, p. 35).

Claramente, quando nos referimos a essas intervenções estéticas nas novas tecnologias²¹ com Marcuse, devemos executar uma revisão de sua teoria e adaptá-la ao contemporâneo. Não falamos de estetização da tecnologia na perspectiva de criar uma narrativa clássica para falar sobre os problemas sociais que surgem - como em *Blade Runner*, de Ridley Scott (1982) -, mas sim de outras possibilidades estéticas como artistas, desde a *Pop Art*, vêm trabalhando com a apropriação de bens de consumo para uma discussão sobre a sociedade neoliberal consumista em ascensão.

Se torna salutar identificarmos as ferramentas onde são aplicadas as técnicas de dominação e perpetuação de opressões para, então, nos apropriarmos dessas ferramentas, remixando-as, e propor uma estética crítica a partir delas e, com esperança, dialogar com as pessoas e mostrá-las de que um mundo (dimensão) qualitativamente melhor é possível com o socialismo.

4.2.2 Vilém Flusser: do comportamento mágico à subversão do aparelho

Assim como apresentamos uma revisão e atualização, através de Andrew Feenberg (2017), da teoria estética e da tecnologia em Herbert Marcuse, faremos uma aproximação da filosofia de Vilém Flusser a partir de uma interpretação de Arlindo Machado e, também, da discussão de trechos da obra “Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma filosofia da fotografia” (2018). Além de Flusser ter possíveis diálogos com Marcuse ele apresenta “um pensamento tão

²¹ Diferenciamos estetização da tecnologia (FEENBERG, 2017) da estetização da política (BENJAMIN, 1987) de cunho fascista. O processo de estetização da tecnologia compreende a capacidade de se opor ao excesso de racionalidade da tecnologia através de procedimentos estéticos – tanto os relacionados as sensações quanto aos relacionados à arte. Ao contrário da estetização política, que restringe o *eros* – a potência de vida, esse método busca a livre fruição dos sentidos ao propor uma tecnologia que suporte a vida.

anárquico, tão genuinamente subversivo, tão livre de todos os clichês” (ROUANET, 1997 *apud* MACHADO, 2010, p. 39) que auferem um grande potencial subversivo e político às artes.

O fenômeno da fotografia nas artes dos anos de 1980 nos dá uma maior brecha para falarmos das vanguardas, uma vez que a máquina fotográfica é um aparelho utilizado tanto pelos *mass media* quanto por artistas da época, como Rosângela Rennó na obra "Atentado ao poder" (1992) e Gustavo Speridião na obra "Estudos superficiais" (2013). Ao se debruçar na necessidade de constituir uma filosofia para a fotografia, Flusser (2018) sugere uma série de conceitos que partem da origem da imagem e que nos ajudam a pensar na imagem contemporânea que se encontra nos atuais bancos de dados digitais.

Para Flusser nos encontramos no período pós-histórico, onde a escrita - que dá início à história - passa a ser construída por e com máquinas e são articuladas principalmente em imagens que podem ser produzidas e reproduzidas (remixadas) de forma exponencial em qualquer lugar do mundo. A pós-história é, portanto, o lugar – como o próprio Flusser alerta - , onde o digital apresenta uma grande capacidade de comunicação, mas que pode ser perigosa. Assim como a escritura dá início à história, a fotografia dá início à pós-história:

É com a fotografia que se inicia, portanto, um novo paradigma na cultura do homem, baseado na *automatização* da produção, distribuição e consumo da informação (de qualquer informação, não só do visual), com consequências gigantescas para os processos de percepção individual e para os sistemas de organização social (MACHADO, 2010, p. 43).

O processo que se inicia na fotografia se expande, a partir do computador, para todas as áreas. Vemos, então, que a presença do remix nesse processo vem desde a origem, não surgindo de forma aleatória no meio do caminho; isto é, o remix é parte constituinte da tecnologia, mas que devido a pressões econômicas de *copyright* é mantido sob controle. Situação esta que se encontra presente no caráter político dado à tecnologia como vimos com Marcuse e reaparece em Flusser. Devido a esse aspecto geral da automatização junto à fotografia é que o termo flusseriano “caixa preta” torna-se muito mais abrangente, pois abarca muitas outras tecnologias baseadas na informação.

Dentro desse cenário, as imagens ganham outras aspirações, passam por modificações, as imagens não são mais as mesmas das pinturas rupestres na parede de uma caverna, mas talvez tenham mantido ou recuperado a adoração a essas imagens. Machado (2010), ao atravessar o percurso de pensamento flusseriano, busca sintetizar o que é a imagem fotográfica e o que é a imagem técnica - as duas formas essenciais de imagem:

A imagem fotográfica não tem nenhuma “objetividade” preliminar, não corresponde a qualquer duplicação automática do mundo; ela é constituída de signos abstratos forjados pelo aparato (câmera, objetiva, película), pois a sua função fundamental é materializar conceitos científicos. Em outras palavras, o que vemos realmente ao contemplar as imagens produzidas por aparelhos não é o “mundo”, mas determinados conceitos relativos ao mundo, a despeito do aparente automatismo da impressão do mundo na película (MACHADO, 2010, p. 46).

A síntese acima é o estágio inicial da automatização do mundo pela fotografia. Nesse recorte, temos que a imagem fotográfica é uma ferramenta que carrega significados sobre o mundo, porém esse significado tem um recorte espacial e temporal, isto é, ela guarda somente um aspecto específico do mundo, assim como a ciência tenta categorizar o mundo, o mesmo acontece com a fotografia, ela guarda conceitos científicos na imagem. Quando essa imagem entra numa lógica de automatização, ou seja, quando passa a ser produzida e reproduzida por computadores se tornam algoritmos a serem desvendados:

[...] as imagens técnicas, ou seja, as representações icônicas mediadas por aparelhos, não podem corresponder a qualquer duplicação inocente do mundo, porque entre elas e o mundo se interpõem os conceitos da formalização científica. [...] A repetição indiscriminada das mesmas possibilidades conduz inevitavelmente à *estereotipia*, ou seja, à homogeneidade e previsibilidade dos resultados. A multiplicação à nossa volta de modelos pré-fabricados, generalizados pelo software comercial, conduz a uma impressionante padronização das soluções, a uma uniformidade generalizada, quando não a uma absoluta impessoalidade, conforme se pode constatar em muitos encontros internacionais de artes eletrônicas, onde se tem impressão de que tudo o que se exhibe foi feito pelo mesmo designer ou pela mesma empresa de comunicação (MACHADO, 2010, p. 47-49).

Aquilo que viemos trabalhando em Marcuse sobre a estetização da tecnologia encontra seu correspondente em Flusser. A imagem técnica escancara o que Benjamin (1987) já havia declarado sobre a fotografia analógica: quando a aura da obra de arte se perde devido à reprodução em massa da imagem, a fotografia perde o caráter ritualístico e passar a ser político devido a possibilidade de dialogar com várias pessoas ao mesmo tempo. Flusser atualiza e difunde esse pensamento para todos os aparelhos que exercem essa função, a todas as caixas pretas onde o *software* comercial garante esse funcionamento.

Nesse momento do pensamento de Flusser (2018), onde as cartas estão dadas, surge a questão: quem pode ir contra esse sistema? A resposta é, prontamente, sobre aquele que já vive o totalitarismo do aparelho, o fotógrafo - mais especificamente o fotógrafo experimental:

[...] os fotógrafos assim chamados experimentais; estes sabem do que se trata. Sabem que os problemas a resolver são os da *imagem, do aparelho, do programa e da informação*. Tentam, conscientemente, obrigar o aparelho a produzir imagem informativa que não está em seu programa. Sabem que sua práxis é estratégia dirigida contra o aparelho. Mesmo sabendo, contudo, não se dão conta do alcance de sua práxis. Não sabem que estão tentando dar resposta, por sua práxis, ao problema da

liberdade em contexto dominado por aparelhos, problema que é, precisamente, tentar opor-se (FLUSSER, 2018, p. 101).

Se de Marcuse temos uma estrutura de pensamento da tecnologia em si, de Flusser temos um manual de combate a esse sistema de controle por imagens. O autor em sua anarquia propõe uma abordagem por meio da arte, ele coloca a fotografia experimental como uma forma de introduzir informações alheias ao aparelho. A proposta é, portanto, *hackear* o aparelho, ler seu código, encontrar brechas e, por meios estéticos (da arte), expor sua perversão em busca da liberdade.

4.2.3 Revolução e liberdade

Nosso interesse em juntar os pensamentos de Marcuse e Flusser é, a partir do primeiro, olhar para a tecnologia dentro do capitalismo como uma ferramenta de lucro criada pela racionalidade exacerbada e que sua oposição, o seu negativo, é a estética. Esse pensamento é uma leitura marcuseana de Marx onde os outros animais intervêm na natureza, mas “o homem também forma [...] segundo as leis da beleza” (MARX, 2004, p. 85). Ou seja, o homem em sua origem tende a equilibrar razão e estética. O pensamento de Marcuse propõe uma saída socialista onde o homem seja capaz de voltar a esse estado de equilíbrio, que a tecnologia seja um suporte da vida e não uma ferramenta de acúmulo de capital. O problema do pensamento de Marcuse surge na metodologia de subversão da tecnologia pela arte. Marcuse, nesse ponto, é um conservador no que se refere a estética, optando por orientar toda a arte às metodologias literárias narrativas dos séculos XVIII e XIX. No entanto, a arte passou por várias mudanças, por várias vanguardas, e por mais que a arte conserve em si procedimentos daquela época, os artistas inventam suas intervenções a partir das novas tecnologias, aproveitando a tradição, mas não seguem os mesmos caminhos de outrora.

Portanto, o remix trata disso: o reaproveitamento de elementos culturais em uma outra forma. É nesse lugar que entra Flusser. A grosso modo a visão da tecnologia enquanto ferramenta carregada de política está presente em ambos, mas Flusser traz novos ares ao centrar sua análise aos meios eletrônicos que se perpetuaram até hoje. A partir de sua própria linguagem, Flusser, trilha um caminho parecido com Marcuse, mas diferente dele, não só reconhece, mas coloca a experimentação artística como fundamental para a subversão desses aparelhos e efetivação da liberdade por esses meios.

Ao procurar uma forma de entrelaçar os dois pensamentos nos deparamos com duas visões políticas diferentes e talvez irreconciliáveis. Apesar de ambos usarem a palavra

liberdade, ela tem sentidos diferentes. A liberdade em Marcuse, ou a libertação total (MARCUSE, 2013), é uma via socialista para o comunismo; isto é, o equilíbrio entre a razão e a estética, uma organização social onde os produtores sejam donos de sua produção sem mais-valia (MARX, 2017), onde o trabalho não seja labuta. E para que isso aconteça, a tecnologia tem que servir para esse propósito, não mais ao lucro. As máquinas podem reduzir a carga de trabalho nas fábricas, os celulares e computadores podem ser, de fato, uma expressão digital da sociedade onde o domínio ideológico é dos trabalhadores. Já para Flusser (2018, p. 100) “liberdade é jogar contra o aparelho”. Isto é, o aparelho promove um estado totalitário e dele temos de nos libertar. Marcuse pensava de forma arcaica a arte para um mundo novo e Flusser pensava de forma inovadora a arte para um mundo antigo a ser superado.

4.3 Lógicas do banco de dados

Figura 6 – Fotograma de "Um homem com uma câmera", de Dziga Vertov, filme, 1929



Fonte: disponível em <https://archive.org/details/ChelovekskinoapparatomManWithAMovieCamera>, último acesso em 13/06/2022.

Acreditamos que Vertov seja, talvez, o primeiro a sistematizar métodos criativos para a construção de retóricas audiovisuais via gestos de montagem aplicados ao material colecionado em um banco de dados (MANOVICH, 2001; SZAFIR, 2014). A teoria vertovniana - conforme vimos no capítulo anterior - foi colocada à prova recentemente por Manovich (2020)

através de ferramentas para visualização de imagens. Entre os dois artistas/pensadores, veremos como ficará clara a passagem do analógico para o digital e como o algoritmo muda as relações entre o artista e a versão digital do banco de dados: um século depois, a manipulação do material acontece autonomamente via *softwares* e não mais de forma artesanal simulando-se (ou emulando-se) *moviolas*.

Nesta seção busco compreender que o banco de dados, em suas diferentes versões, influencia os processos de criação artística. Ou seja, se quisermos compreender o remix como um ato político nas novas mídias, temos que compreender como os artistas desviam as novas tecnologias de banco de dados para criar suas obras. É necessário, portanto, entendermos o trabalho artístico desde a interferência direta no material fílmico colecionado (para ser montado numa mesa de edição) até a automação das estéticas de montagem via bancos de dados.

De acordo com Morettin (2015), o lugar que estreou a apropriação de trechos de filmes via montagem foi na URSS. Esther Schub (1894-1959) realizou seu primeiro filme “A queda da dinastia Romanov” (*Padenie dinastii Romanovykh*, 1927) a partir de materiais de arquivo colhidos dos cinegrafistas do *tsar* Nicolau II. Esse *modus operandi* de montagem (SZAFIR, 2007) ficou conhecido como *compilation films* (ELIS; MCLANE, 2006) e consiste numa forma anterior de remix:

Se as noções de autenticidade e de documento permeavam o uso político e histórico dessas imagens, Esther Schub recolocou essa discussão em outro patamar, avaliando o próprio discurso fílmico construído pelos noticiários e a necessidade de desnudar o seu processo ideológico de construção (MORETTIN, 2015, p. 95).

Assim, Flusser e Marcuse poderiam ter uma amostra, em termos de arte datada de 1927, em como uma artista se apropria de uma mídia para criar uma retórica audiovisual. É desta maneira, como a tentativa de criar um novo mundo via socialismo, que Schub cria uma nova forma:

Ao se editarem cinejornais antigos para apresentar conceitos históricos ou “agitar” o público no sentido da reflexão, [...] essa necessidade de estudar o conteúdo inteiro de cada trecho de um cinejornal e de construir, com base em seus elementos formais, uma ponte cuidadosamente projetada com o objetivo de transmitir informações para o público de maneira mais eficiente era uma ideia totalmente nova (LEYDA, 1971, p. 23 *apud* MORETTIN, 2015, p. 95).

Manovich ([2001]2015) defende que o banco de dados é uma expressão da era do computador da mesma forma que o cinema e o romance se expressavam de forma narrativa. Ao definir o banco de dados como uma forma cultural oposta à narrativa, ele procura novos meios para definir uma estética e ética no banco de dados junto ao usuário:

[...]do ponto de vista da experiência do usuário, uma larga proporção deles [os objetos das novas mídias] são bancos de dados no sentido mais básico. Eles aparecem como coleções de itens em que o usuário pode realizar várias operações – ver, navegar, buscar. A experiência do usuário desses tipos de coleções computadorizadas é, por esta razão, bem distinta de ler uma narrativa ou assistir a um filme ou navegar pela arquitetura de um site. De modo similar, uma narrativa literária ou cinemática, um projeto de arquitetura e um banco de dados apresentam modelos diferentes de como é o mundo. É justamente esse sentido de banco de dados, como forma cultural própria, ao qual quero reportar-me aqui (MANOVICH, 2015, p.08).

É importante frisar que é essa relação com o banco de dados que buscamos, desvendar essa caixa preta significa entender seu funcionamento e por ele agir esteticamente. O banco de dados não é passivo, há sempre alguém o alimentando com imagens, textos, sons, etc. Mas há algo que o organiza para que o usuário tenha acesso aos seus elementos. De forma técnica, poderíamos colocar que a organização é feita por estruturas de dados como o SQL, mas a estrutura tecnológica em si não é o suficiente, vamos abstrair um pouco mais. Como estamos falando de computadores, a melhor pergunta seria: de que maneira o algoritmo organiza esses elementos? A resposta é bem ampla pois não existe somente um algoritmo. É importante lembrar que o algoritmo é arquitetado por um grupo específico de pessoas e, portanto, são elas que manipulam os elementos do banco de dados. Por mais que atualmente a exposição de dados pessoais seja um problema, há camadas de dados que só técnicos especializados (ou *hackers*) conseguem acessar. Ou seja, é preciso compreender o algoritmo para manipulá-lo de alguma forma. Uma forma cultural para exemplificar o assunto são os jogos de computador:

Enquanto o jogador avança no jogo, ele gradualmente descobre as regras que se operam no universo construído por esse jogo. Ele aprende sua lógica oculta – em resumo, seu algoritmo. Portanto, nos games em que as partidas do jogo seguem um algoritmo, o jogador está, ainda, engajado com um algoritmo, embora de outro modo: ele está descobrindo o algoritmo do jogo em si. Quero dizer isto metafórica e literalmente: como um atirador em primeira pessoa tal como em Quake, por exemplo, o jogador pode chegar a perceber que, sob tais e tais condições, os inimigos aparecerão à esquerda; ou seja, ele pode, literalmente, reconstruir uma parte do algoritmo responsável pelo jogo (MANOVICH, 2015, p. 10).

É importante pontuar que as narrativas presentes nos jogos de computador dos anos 2000 eram bem escassas, o que nos ajuda a compreender melhor a reflexão de Manovich (2001). Somente na segunda década é que os jogos ficaram mais narrativos - alguns mais do que outros, os *storytelling games*. De acordo com a proposta de Manovich (2001), a narrativa e o banco de dados encontram-se em lados opostos e têm valor cultural e social diferentes, mas, como visto com Vertov, pode-se encontrar caminhos no banco de dados quando o artista quer trabalhar algum tema, onde a narrativa não necessariamente é linear (WEINBREN, 2019). Antes, a

narrativa é não linear e compreende o uso de materiais de diversas fontes diferentes em tempo e espaço:

E é por isso que o filme de Vertov tem relevância particular para as novas mídias. [...] nas mãos de Vertov, o banco de dados, essa forma normalmente estática e “objetiva”, torna-se dinâmica e subjetiva. Mais importante, Vertov é hábil em alcançar algo que os designers e os artistas das novas mídias ainda têm de aprender – como unir o banco de dados e a narrativa em uma forma nova. (MANOVICH, 2015, p. 25)

Dentro dessa perspectiva de unir banco de dados e narrativa há uma limitação. Para Manovich o banco de dados é um lugar onde toda a coleção de materiais tem que passar por uma curadoria e então ser passada para uma outra mídia. No fim, para o autor essa é uma questão ainda a ser resolvida pelos artistas da artemídia. Não poderia o algoritmo – a construção dele – ser o ordenador desses elementos? O banco de dados já possui todo o material necessário e o algoritmo fica encarregado de selecionar e exibir o material segundo o código. Ou além, tudo isso poderia ser feito ao vivo, *online*.

É nesse espaço que entra não só Marc Lee, mas uma gama de artistas, que, de alguma forma, trabalham com a automação do banco de dados ou inteligência artificial (IA). Artistas como Disnovation e Refik Anadol, assim como Lee, criam algoritmos que tanto colhem a informação quanto lhe dão forma: montam de forma autônoma a obra de arte na tela. Não há um *software* de edição, mas um algoritmo construído com tecnologias programáveis - como HTML, CSS e JavaScript - que ordenam todo o material a ser exibido.

Mas não basta a compreensão do funcionamento da técnica que manipula o banco de dados (moviola, *software* de edição, algoritmo), temos de compreender suas aplicações estéticas. Para tanto, novamente trazemos de exemplo uma obra de arte via remix dos anos 2000 e então adentramos a Marc Lee a fim de analisarmos uma estética crítica e política construída através da automação de um banco de dados.

4.4 Estética do banco de dados

Figura 7 – Performance *work in progress: cyborg* panoptizando [performance-*vjing-wireless*], de mm não é confete, performance *vjing*, 2004



Fonte: elaborada pelo próprio autor, a partir de material pirateado na Internet.

É interessante notar que em 2004 o grupo mm não é confete (formação anterior ao Manifesto21.TV) desenvolveu uma performance *Vj ñng*, que dialoga com nosso texto. Na figura acima temos uma performer equipada com uma tela LCD junto à parte frontal do corpo e uma câmera de vigilância acoplada em seu pulso. A câmera captura os espectadores enquanto na tela e na projeção aparecem *leterrings* - como “vc está sendo filmado” -, piscando freneticamente junto a outros efeitos combinados ao som executado por uma *Dj*. Tudo que tentamos abarcar até esse momento do texto, desde as limitações políticas surgidas com as novas tecnologias e como elas afetam o corpo e sua extensão tecnológica (o corpo ciborgue), esta presente nessa performance como um remix de várias fontes. A montagem ao vivo da obra passa pela captação ao vivo do público que é remixada com um banco de dados de sons e imagens que são mescladas em uma única composição de acordo com as possibilidades técnicas e tecnológicas de edição ao vivo da época.

tenta - a partir da tecnologia à disposição na sociedade urbana (câmeras de vigilância, tela LCD, transmissores sem fio para imagens e som, mesa *mixer*) e do uso de *software* livre para edição ao vivo dessas imagens (*vjing*) - expressar-se num termo audiovisual performático, uma retórica além-verbal. Se a filosofia nos traz o pensar linear, a arquitetura fractal que permite a realização não linear cognitiva: a arte como ação multimidiática de contestação junto à sociedade em que vivemos (a vigilância aliada ao espetáculo) (SZAFIR, 2006, p. 100).

Fazendo coro com o grupo Media Sana, fica claro que os artistas remix daquela década tinham uma visão clara sobre as mídias da época. Ambos sintetizam o objetivo desta dissertação ao mostrar o cunho político do remix desde sua raiz. Os artistas, a partir das tecnologias disponíveis, estabelecem a obra de arte a partir de banco de dados, tanto ao fazer uma curadoria de vídeos da televisão analógica (Media Sana) quanto a remixagem de arquivos de vídeo com captação de imagens no tempo real (mmnehcft).

Talvez, na obra "*Performance work in progress: cyborg panoptizando [performance-vjing-wireless]*"²², fique ainda mais nítido que as características estéticas que um banco de dados pode adquirir só é possível através de um trabalho artístico. Os itens colecionados em um banco de dados por natureza são antiestéticos (PAUL, 2007), são pilhas de arquivos organizados logicamente e podem ser acessados de várias maneiras:

O que exatamente queremos dizer com “estética de banco de dados”? No discurso sobre arte digital, o termo é frequentemente usado para descrever os princípios estéticos aplicados na imposição da lógica do banco de dados a qualquer tipo de informação, filtrando coleções de dados e visualizando dados. Nesse sentido, a estética do banco de dados muitas vezes se torna um potencial conceitual e uma forma cultural – uma maneira de revelar padrões (visuais) de conhecimento, crenças e comportamento social. O termo raramente é usado para se referir à estética do banco de dados como estrutura em si, embora certamente implique que o significado e a estrutura de um banco de dados estejam inerentemente ligados aos resultados produzidos pela filtragem dos dados nele contidos e à natureza de sua visualização. (PAUL, 2007, p. 95, tradução nossa²³)

Podemos determinar a partir das obras analisadas que a estética do banco de dados é a forma com a qual o artista utiliza as ferramentas do sistema para realizar uma obra. Há, portanto, uma outra parte a ser considerada: a estrutura do sistema a ser operado pelo artista. De forma geral trouxemos com Manovich (2001) uma perspectiva fundamental do banco de dados e sua importância como forma cultural, mas pouco investigamos a estrutura técnica desse sistema e como o artista se insere nele. Christiane Paul (2007, p. 97, tradução nossa²⁴) já estabelece a relação básica:

O meio digital não é por natureza visual, mas sempre consiste em um “back end” de algoritmos e conjuntos de dados que permanecem ocultos e um “front end” visível que é experimentado pelo espectador/usuário, sendo este último produzido pelo primeiro. Os resultados podem variar de visuais complexos a processos de comunicação muito abstratos. Alguma arte digital é predominantemente visual; outros trabalhos são mais focados em dados brutos e no modelo de banco de dados.

Desde os escritos de Paul (2007), o banco de dados passou por algumas mudanças. A autora trabalha com a noção de banco de dados relacional onde a lógica organizacional é em

²² Título conforme créditos finais no vídeo-registro disponibilizado pela artista e pirateado no YouTube.

²³ What exactly do we mean by “database aesthetics”? In discourse on digital art, the term is frequently used to describe the aesthetic principles applied in imposing the logic of the database to any type of information, filtering data collections, and visualizing data. In that sense, database aesthetics often becomes a conceptual potential and cultural form—a way of revealing (visual) patterns of knowledge, beliefs, and social behavior. The term is seldom used to refer to the aesthetics of the database as structure itself, although it certainly implies that meaning and the structure of a database is inherently connected to the results produced by the filtering of the data contained in it and the nature of its visualization.

²⁴ The digital medium is not by nature visual but always consists of a “back end” of algorithms and data sets that remain hidden and a visible “front end” that is experienced by the viewer/user, the latter being produced by the former. The results can range from complex visuals to very abstract communication processes. Some digital art is predominantly visual; other works are more focused on raw data and the database model.

tabelas que se relacionam entre si, o *design* desse banco de dados é geralmente construído com a linguagem de programação *Structured Query Language (SQL)*, que permite buscas e seleções precisas dos dados. No entanto, esse modelo é puramente textual e as mídias visuais e sonoras são referenciadas em tabelas, isto é, o acesso à mídia é indireto. Por esse motivo, dos dados serem relacionados em tabelas, que Paul coloca esse modelo de organização como antiestético. O *SQL*, dentro de um contexto de grande acúmulo de mídia, é um sistema lento, com pouca capacidade e variedade de dados – só aceita texto.

Porém, atualmente, temos os bancos de dados não relacionais ou *no-SQL*. Nesse modelo o *design* é mais simples, ao invés de tabelas há vários outros modelos como o, mais simples e conhecido, *key-value store*, onde cada arquivo (de qualquer tipo, não somente texto) possui uma chave de referência. Nesse modelo, a mídia está diretamente alocada no sistema, tornando o processo de categorização mais simples e rápido. Dessa forma, o volume de dados pode ser muito maior, pois não há uma camada burocrática de tabelas para acessar os dados. Os modelos *no-SQL* foram criados pelas grandes empresas da *internet* como *Facebook*, *Google* e *Amazon*. Com o uso do *SQL*, quando essas companhias precisavam aumentar a capacidade do armazenamento de seus *data centers*, muitos arquivos podiam se perder no caminho por causa da rigidez das tabelas ou o sistema ficava lento. Era muito complicado atualizar um sistema e replicá-lo em novos dispositivos de armazenamento, já que os caminhos eram novos e as tabelas foram criadas e desenhadas em outros lugares do sistema. Com o *no-SQL* não importa a localização do arquivo, mas sua chave de acesso, ou seja, o sistema é mais fácil de escalar, os dados vão ocupando outros dispositivos sem problemas, pois não se usa um esquema restrito como *SQL*.

Como o *no-SQL* apresenta três vantagens fundamentais: velocidade, volume e variedade, ele é o sistema compatível com *big data*. O paradigma de organização de banco de dados mudou bastante. Os desenvolvedores podem criar aplicações onde o acesso à mídia pode ser feito de forma direta e em tempo real. Trabalhar com imagens na *WEB* com aplicações como *Figma* e *Canva* são a expressão objetiva do *no-SQL*, o usuário está a todo momento (re)mixando mídias nessas plataformas, fazendo alterações diretas no banco de dados. A estética do banco de dados permanece tendo uma relação íntima com os algoritmos, continua sendo através deles que, direta ou indiretamente, os artistas criam suas obras, mas, talvez, o banco de dados em si não seja anti estético, mas pelo contrário as possibilidades estéticas estão sendo construídas no ambiente do banco de dados.

Paul (2007) apresenta a relação do artista com o banco de dados da seguinte maneira: o artista faz uma busca no banco de dados, colhe os dados que lhe interessam, remixa

esses dados e os exibe em rede ou em alguma plataforma digital. Com a possibilidade de estabelecer uma conexão em tempo real com o banco de dados a relação com os artistas mudam um pouco. A obra se constrói junto com o banco de dados. A obra pode ser uma aplicação autônoma, uma IA, que busca novas imagens e vídeo na *internet* de acordo com parâmetros como *hashtag*.

Com essa facilidade e velocidade de manipulação de grande volume de dados existem linguagens de programação criadas para analisar e criar aplicações autônomas (IA) a partir desses dados. *Python*, *R* e *Ruby on rails* são umas das tecnologias mais usadas para a manipulação de grandes volumes de dados e é através delas e dos bancos de dados *no-SQL* que os agentes são construídos. No entanto, é possível criar agentes utilizando bibliotecas *Javascript* como *ML5*, que adaptam as ferramentas desenvolvidas para *Python* como o *Tensorflow*, da *Google*.

Paul (2007) traz uma perspectiva de banco de dados muito próxima da já trabalhada por Manovich (2001) e que Weinbren (2019) rebate:

Considero o critério de narrativa de Manovich bastante severa, então proponho que possa ser mais útil examinarmos as maneiras pelas quais a narrativa possa ser atualizada à luz do banco de dados. Ou seja, que as novas mídias abram uma oportunidade para repensarmos a noção de narrativa ao invés de excluí-la. (WEINBREN, 2019, p. 241)

Através de buscas específicas no banco de dados é possível encontrar várias facetas de uma mesma história, isto é, se fizermos uma busca no *Youtube* de qualquer assunto aparecerá como resposta diversos vídeos diferentes sobre determinado assunto ou acontecimento:

Durante meses após os acontecimentos de 11 de setembro, muitos de nós que morávamos em Nova York nos vimos em conversas semelhantes quando nos deparamos com amigos e conhecidos que não víamos desde antes dos acontecimentos. Nós trocamos histórias de nossas próprias experiências daquele dia. Várias instituições, incluindo Exit Art e Here Is New York, coletaram e exibiram histórias e imagens do 11 de Setembro; podemos então imaginar uma enorme coleção de todos esses textos – falas, escritas e gravações. A premissa por trás do projeto História Oral do Holocausto [iniciado em 1981] e da Fundação Sobreviventes da Shoá [iniciado em 1994], com apoio de Steven Spielberg junto ao Instituto de História Visual e Educação (USC), é que nenhum agente histórico pode dar uma imagem completa ou até mesmo precisa de uma situação multifacetada. Mais relevante aqui, dada a quantidade de dados, é a impossibilidade de uma só pessoa conseguir acessar e experienciar todos os dados. (WEINBREN, 2019, p. 241)

O desafio é, portanto, encontrar essas *streams* de histórias dentro do banco de dados (WEINBREN, 2019), seja por uma busca, uma curadoria específica, etc. A questão é: de que forma os artistas contemporâneos, que buscam utilizar as novas tecnologias, podem encontrar formas de trabalhar as diversas possíveis narrativas desde banco de dados? Essa pergunta faz

parte de nossa dissertação, uma vez que Marc Lee é um artista que busca respondê-la em várias de suas obras.

Porém, Lee automatiza o processo; não é ele o responsável que vai intermediar diretamente a busca pelos *streams*. Ou seja, ele é o arquiteto da experiência, ele cria o ambiente de interação onde o participante ficará tão surpreendido quanto ele com os resultados possíveis junto à obra. Toda essa autonomia é devido à Inteligência Artificial e sua relação com o banco de dados. Isto nos direciona, portanto, a uma aproximação muito importante para compreendermos o que é a IA, como ela ressurge contemporaneamente como um resultado da *big data* e quais são suas implicações estéticas.

4.5 Agentes de Inteligência Artificial

No começo dos anos 2000 foi quando o banco de dados online começou a ser alimentado e posteriormente se tornou *big data* (ELISH; BOYD, 2018). Esse fenômeno da era computacional provocou a necessidade de mudança dos algoritmos para o controle do volume de dados. O profissional de programação mais requisitado atualmente é o *data scientist*²⁵. Ele é responsável tanto por analisar os dados quanto por criar automações a partir desses dados, isto é, criar agentes de inteligência artificial. Esses agentes possuem as mais diferentes tarefas que vão desde a análise e categorização dos usuários de uma plataforma – tendo sua principal função traçar o perfil de consumidor, até a criação de agentes de linguagem natural para assistência virtual. Podemos apontar, por exemplo, o *toolkit Google Lens* que oferece ferramentas de *computer vision* que transforma texto contido em imagens em textos editáveis, traduz textos em imagens e reconhece objetos em uma imagem. Todas essas funcionalidades e ferramentas só são possíveis pela quantidade de materiais disponíveis presentes no banco de dados. É com os dados colecionados nesses bancos de dados que os agentes são treinados via as mais recentes técnicas de *machine learning*. Quanto mais dados melhor, pois o agente consegue distinguir elementos culturais diferentes com mais precisão. É interessante pontuar que os agentes pré-modelados, ou seja, treinados para ter agência em situações específicas, são diferentes de agentes como a *Alexa* da *Amazon* que está a todo tempo aprendendo com o usuário, recolhendo seus dados e processando-os.

²⁵ Estatísticas de salário e empregabilidade feitas pelo *Bureau of Labor Statistics* (BLS) <https://www.bls.gov/oes/current/oes152051.htm>.

Com esse estado da arte da IA nos cabe questionar: por quais maneiras a inteligência artificial interfere na cultura, principalmente na estética? A resposta é um caminho que aponta para duas direções. Primeiro é o caminho que já comentamos: os algoritmos que influenciam o comportamento do usuário no ambiente *online*. Segundo é a produção de arte a partir das ferramentas de inteligência artificial, isto é, a apropriação da tecnologia para a criação artística. O segundo caminho apresenta duas outras possibilidades, a saber: (1) uma construção apologética da tecnologia, como em Refik Anadol (2018), ou (2) uma apropriação crítica, como em Marc Lee (2020).

4.6 Contraponto

Figura 8 – Quantum Memories, de Refik Anadol, instalação, 2018



Fonte: disponível em <https://refikanadol.com/works/quantummemories/>, último acesso em 13/06/2022

Refik Anadol é um dos *AI artists* da atualidade. Seu trabalho é largamente baseado no que ele chama de *data sculptures*, que são vídeo-esculturas feitas a partir de materiais de arquivos colhidos *online* por uma IA. O trabalho acima, "Quantum Memories" (2020), exhibe milhões de fotos de paisagem processadas por *machine learning* em uma grande tela de *led*. A escultura, que está em constante movimento, se modifica de acordo com a posição do

espectador no espaço. O aspecto da obra, como podemos perceber acima, falseia um 3D, ou seja, utilizando das técnicas renascentistas de pintura, o artista modifica a perspectiva, o ponto de fuga do quadro.

Financiado pela *Google* e seus produtos de *data science* – incluindo o computador quântico da empresa que dá nome à obra - na descrição disponível no site de Anadol não há nenhuma discussão reflexivo-sensível da arte proposta, somente questões técnicas e tecnológicas. Ou seja, no trabalho de Anadol (2020) não há tensões (RANCIÈRE, 2010), não há um desenvolvimento crítico da ferramenta IA. Não há, nessa ou em outras obras do artista, nada que se pareça com uma crítica à Inteligência Artificial. Se a arte e a política são inerentes (RANCIÈRE, 2010), a obra de Anadol ao trabalhar o caráter apologético - do potencial tecnológico das *big techs* envolvidas - circunda a qual perspectiva de agenciamentos? Ou, segundo Badiou (2013²⁶), opera-se "a universalidade abstrata do dinheiro e do poder, e do outro, a universalidade concreta da verdade e da criação (...) Mas não a criação da possibilidade." (op.cit.)

4.6.1 Origem da inteligência artificial

Até esse momento do texto falamos muito sobre inteligência artificial, mas não sistematizamos nada sobre a tecnologia em si. IA está, em algum nível, no imaginário cultural das pessoas e isso nos ajuda a entender, no mínimo, que essa tecnologia se trata de um programa computacional que procura imitar as estruturas de pensamento e ação humana. Essa noção pode, em alguns contextos, ser suficiente para a compreensão de certos aspectos sobre o impacto social dessa tecnologia. Mas mesmo que a noção básica paire sobre nós é necessário sistematizarmos uma trajetória que nos ajude a entender tanto o funcionamento quanto o impacto cultural.

Stuart J. Russel e Peter Norvig (1995, p. 05) separam algumas definições de inteligência artificial em quatro categorias: “Sistemas que pensam como humanos. Sistema que pensa racionalmente. Sistemas que agem como humanos. Sistemas agem racionalmente”. Essas categorias tentam abarcar o que para os autores pode ser sintetizado pelo problema central da IA: “[...] o problema da IA é descrever e construir agentes que recebem percepções do ambiente e realizam ações (RUSSEL; NOVIG, p. vii)”. O papel a ser desempenhado pelo agente é que coloca todas as quatro categorias como possibilidades efetivas de serem realizadas. Portanto,

²⁶ Como colocado na introdução desta dissertação, as citações de Badiou (2013) não possuem paginação por se tratar de uma publicação online da revista *Lacanian Ink*: <https://www.lacan.com/frameXXIII7.htm>.

por definição, a IA busca desempenhar seu papel através da mimese das ações e racionalidade humana.

O assunto IA é tão antigo quanto o desenvolvimento de algoritmos para computadores. Apesar do termo inteligência artificial ter sido cunhado por John McCarthy numa chamada para um grupo de pesquisa nas férias de verão nos EUA somente em 1955, Ada Lovelace é considerada a primeira pessoa a programar (RUSSEL; NORVIG, 1995). Ela escreveu um algoritmo que automatizava a fórmula de expansão de gases, em 1833, para a máquina analítica de Charles Babbage. Desde então o assunto está atrelado ao desenvolvimento computacional. Em 1943, Warren S. McCulloch e Walter Pitts escreveram o artigo “*A Logical Calculus of the Ideas Immanent in Nervous Activity*”, onde apresentam o primeiro modelo de rede neural - modelo que busca reproduzir as estruturas cerebrais como neurônios e sinapses utilizando estatística e matemática (cada *input* gera vários *outputs* que, por sua vez, tornam-se novos *inputs*). Esse processo busca extrair a maior quantidade de propriedades possíveis para gerar uma espécie de “impressão digital” do objeto a ser classificado. Dentro dessa perspectiva, em 1950, temos dois grandes acontecimentos na história da IA: a máquina com inteligência artificial capaz de jogar xadrez, de Claude Shannon, e a publicação do artigo “*Computing Machinery and Intelligence*”, de Allan Turing - em que o autor provoca seus pares na primeira seção do texto, o jogo da imitação: “Eu PROPONHO considerar a questão, ‘as máquinas podem pensar?’” (TURING, 1950, p. 433). Essa pergunta foi lançada como forma de refletir algo que estava sendo muito falado desde a possibilidade de automatizar cálculos nos recentes computadores digitais que ocupavam salas inteiras: o algoritmo computacional como forma de resolver todos os problemas a partir da imitação do pensamento humano. Por essa limitação técnica, Turing delimitou sua resposta a pensar a capacidade do computador de aprender e agir por meio de textos dentro de um contexto de aprendizado de uma criança (metáfora muito utilizada para falar sobre aprendizado de máquina). Turing esperava que as máquinas pudessem competir com o homem em vários campos intelectuais, porém ele não acreditava em algo que promettesse a resolução de todos os problemas e que, muito menos, fosse capaz de imitar a capacidade de ação e raciocínio humano de maneira plena. Para ele, a máquina pode aprender a imitar e realizar tarefas específicas para a qual foi designada.

4.6.2 Inteligência artificial na contemporaneidade

Essa perspectiva da IA lançada por Turing (1950) se encontra válida ainda hoje. A IA é treinada para exercer tarefas específicas a serviço de alguém. O que temos hoje é o *deep*

learning, que, aproveitando o modelo de McCulloch e Pitts (1943), é a base para rede neural convolucional. Essa tecnologia é mais comumente usada para treinar agentes de *computer vision*, ou seja, para a extração e classificação de imagens. Cada imagem que passa pela rede passa por *convoluções*, cada "convolução" é um filtro aplicado à imagem para extrair uma característica dela. Esse procedimento é repetido milhares de vezes até que o agente consiga distinguir um carro de um gato.

Um detalhe importante: as imagens são previamente classificadas por pessoas. Ou seja, a imagem que o agente processa é uma imagem previamente classificada por um ser humano. Kate Crawford e Trevor Paglen (2019), fizeram um *breakdown* de como as classificações feitas por pessoas afetam o processo de aprendizagem de máquina. Como exemplo elas usaram o primeiro *dataset* criado para o aprendizado de máquina, o *ImageNet*. O *dataset* foi montado a partir das classificações de pessoas contratadas pela plataforma *Amazon Mechanical Turk*. Essas classificações feitas por pessoas geraram algumas bizarrices. Um adolescente usando óculos foi classificado como virgem. As fotos de várias mulheres foram classificadas como interesseiras, ninfas etc. Ou seja, o banco de dados foi construído em cima de uma visão de mundo que reforça preconceitos... Claro, as pessoas contratadas para as classificações possuem seus próprios perfis políticos, socioeconômicos etc. Desta maneira, compreendemos que a IA não é independente, ela faz o que é dita a ela para fazer, então sempre que ouvirmos falar de uma IA que organizou uma demissão em massa, ou demitiu mulheres para contratar homens, ou colocou pessoas negras como perigosas, é porque essas IAs estão seguindo os critérios que foram ensinados a elas.

4.6.3 Estética da inteligência artificial

A estética da inteligência artificial é a estética automatizada do banco de dados. Se pensarmos no agente como uma caixa preta (que tentamos revelar seu programa acima) temos uma estética que passa pela apropriação dos métodos de aprendizagem de máquina, ou seja, uma relação que era de consumir os materiais colecionados de forma direta, passa a ser intermediada por um agente. Por exemplo, ao invés de fazer como Vertov e os *kinoks*, se cria um agente que faça como eles, uma varredura dos dados e a seleção deles a partir de critérios definidos junto ao programa. Dessa forma, pode-se ter acesso direto ao código fonte. Se na teoria flusseriana o artista é a pessoa capaz de reprogramar o aparato, então o artista/programador tem ainda mais responsabilidade sobre a tecnologia. A exemplo dessa estética fizemos um mapeamento a partir do qual selecionamos Marc Lee e sua *TV Bot*.

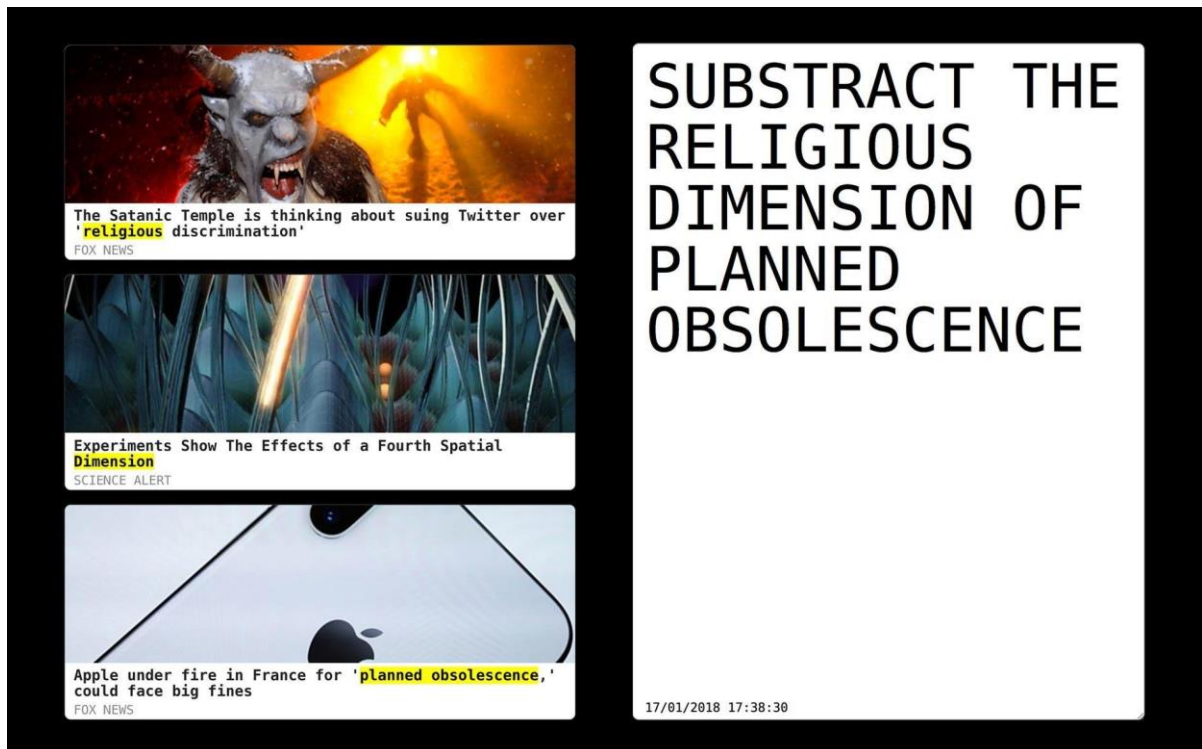
4.6.4 Breve mapeamento de obras entre remix e inteligência artificial

Figura 09 - Floating Prophecies, de Disnovation.org, vídeo remix, 2015



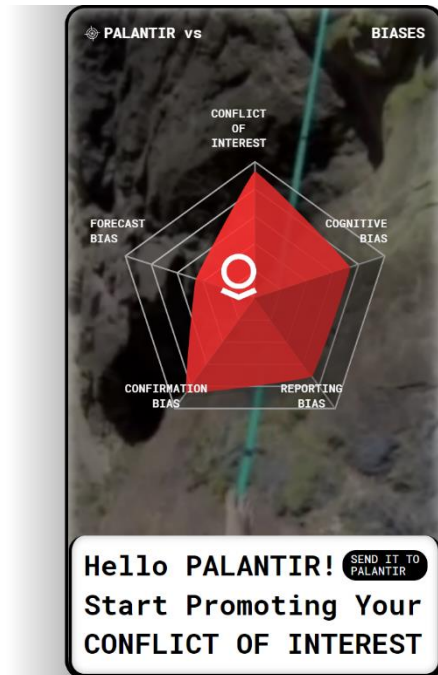
Fonte: disponível em <https://disnovation.org/floating.php>

Figura 10 - Predictive Art Bot, de Disnovation.org, website, 2015 - 2018



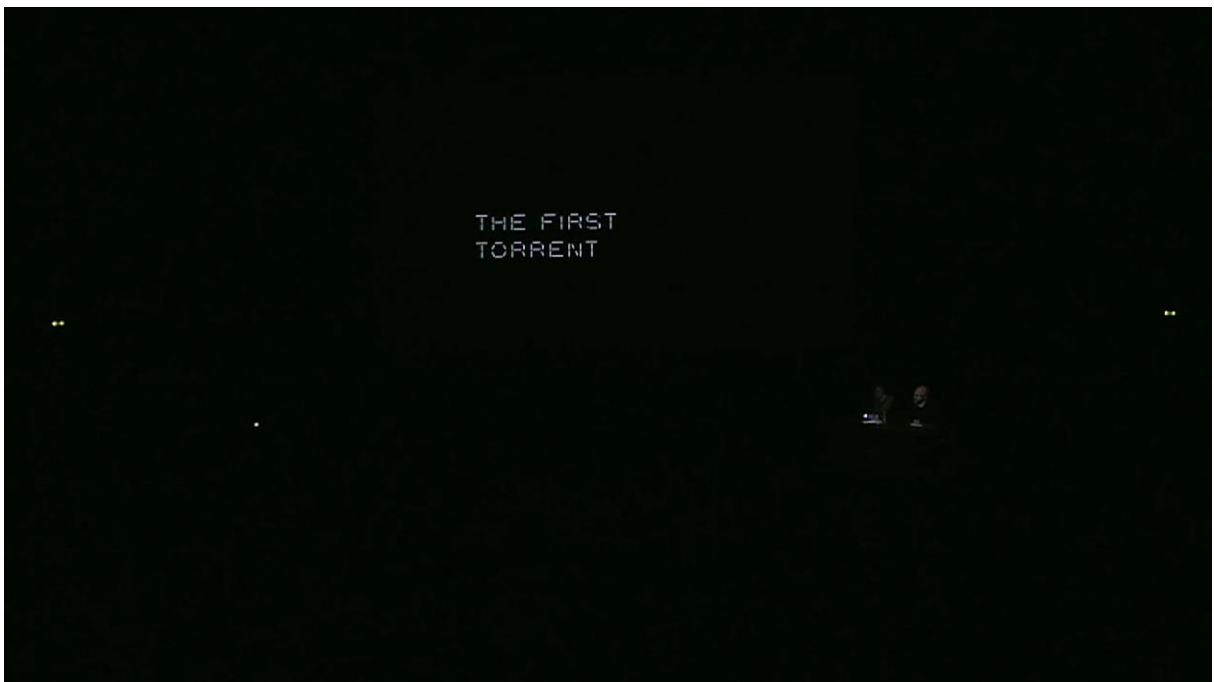
Fonte: disponível em <http://predictiveartbot.com/#>

Figura 11 - Profiling The Profilers, de Disnovation.org, website, 2018 - 2020



Fonte: disponível em <http://profilingtheprofilers.com/live.html>

Figura 12 - The Pirate Cinema, de Disnovation.org, Vjing, 2012 - 2014



Fonte: disponível em <http://thepiratecinema.com/performance/>

Figura 13 - The Flemish Scrollers, de Dries Depoorter, instalação, 2021 - 2022



Fonte: disponível em <https://driesdepoorter.be/theflemishscrollers/>

Figura 14 – Border Birds, de Dries Depoorter, série de fotografias, 2022



Fonte: disponível em <https://driesdepoorter.be/borderbirds/>

Figura 15 – *Surveillance Speaker*, de Dries Depoorter, instalação, 2018 - 2022



Fonte: disponível em <https://driesdepoorter.be/surveillancespeaker/>

Figura 16 – *Stealing ur feelings*, de Noah Levenson, website, 2019



Fonte: disponível em <https://stealingurfeelin.gs/>

5 TV BOT: IMPLICAÇÕES ARTÍSTICAS E POLÍTICAS DA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (OU, O ESTADO-DA-ARTE DA ARTE DE REMIX)

Marc Lee (1969) é um artista suíço que, desde 1999, vem criando projetos de arte voltados para as redes: instalações interativas, artemídia, *net art*, arte performática, videoarte, arte de realidade aumentada (AR), arte de realidade virtual (VR) e arte móvel. Ele experimenta tecnologias de informação e comunicação e, em conjunto com sua prática artística contemporânea, ele reflete aspectos criticamente criativos, culturais, sociais, econômicos e políticos²⁷.

Analisaremos as obras de Marc Lee que selecionamos a partir de duas frentes: (1) estético e (2) tecnológico. Não de forma separada, mas em conjunto, como uma forma influencia na outra, isto é, como o artista trabalha esteticamente a subversão dos aparatos disponíveis. Assim, os autores que debatemos nos capítulos anteriores encontrarão eco na análise de uma obra de arte que busca, através de sua forma estética, subverter o aparato tecnológico originalmente projetado para fins mercadológicos. Isto é, uma obra que, ao fazer esse movimento subversivo na arte – através da apropriação de imagens midiáticas pelas novas mídias (remix), consiga equilibrar a estética com a razão, para então superar uma sociedade petrificada (MARCUSE, 1975) e tornando possível vislumbrar uma nova sociedade qualitativamente diferente e libertária. Lembramos que Marcuse (1975) aponta, a partir de Immanuel Kant (1724-1804), que o excesso da razão era a base do trabalho industrial explorado e é contra isso que a estética combate, ou seja, essa seria a necessidade da arte (FISCHER, 1987) e que Flusser (2018) aparece sobre uma necessidade subversiva dos artistas para combater a perversidade programática dos aparatos tecnológicos de controle - seria necessário compreender o que é a caixa preta, ou “caixa pr@tra” (SZAFIR, 2010), para subvertê-la (subverter sua lógica). A partir dessas duas perspectivas vejo que é necessário discutirmos antes o aparato técnico - o estado da arte das tecnologias usadas por Lee - e então mostrar como ele trabalha esteticamente através desses aparatos.

A obra “TV Bot” (2004-2020) de Marc Lee (1969) encontra-se aqui sob análise por ser o catalisador (IVO, 2017; MARCUSE, 1972) que concentra uma série de possibilidades artísticas utilizando-se das novas tecnologias para potencializar o caráter subversivo da arte, isto é, a capacidade e necessidade do artista em “intervir no plano da própria engenharia do dispositivo, [que] seria preciso reescrever o seu programa, o que quer dizer: penetrar no interior

²⁷ Mais informações sobre o artista e suas obras podem ser encontradas em seu site: marclee.io.

da caixa preta e desvela-la" (MACHADO, 2010, p. 48). Veremos que Marc Lee está plenamente consciente das circunstâncias que envolvem as "novas tecnologias" de sua época e, com isso, ele desvia funções mercadológicas para fazeres artísticos e críticos relacionados a aspectos próprios tanto da televisão digital quanto das redes sociais em voga.

“TV Bot”, projeto de *net art*, tem como proposta funcionar como se fosse um canal televisivo de notícias que só exibe materiais postados em menos de uma hora nas redes online como *Youtube*, *Flickr*, *Twitter*. Para sempre exibir um novo conteúdo, o processo na obra é automatizado: o artista programou uma inteligência artificial (um *bot*²⁸) que está sempre atrás de novas informações (MANOVICH, 2019), implicando numa completa *laissez-faire*²⁹ do conteúdo exibido na tela. Ou seja, não há controle sobre o que pode ser exibido. Dessa forma, o artista coloca em questão os fundamentos tanto da "TV ao vivo" - que proclama a notícia em primeira mão em nome da audiência e dos números, mas que frequentemente está atrasada, desatualizada, sempre se utilizando de imagens apropriadas (“requeentadas”) - quanto das redes sociais onde "a liberdade individual e a consideração do indivíduo [são] como peça central" (BRIDJE, 2020) desta economia própria do neoliberalismo, ou liberalismo contemporâneo.

5.1. Breve análise de TV Bot 1.0 (2004) a TV Bot 2.0 (2006)

²⁸ *Bot* é diminutivo de *robot* e se refere a aplicações de *softwares* que simulam ações humanas de forma automatizada (uma inteligência artificial).

²⁹ "a liberdade individual e a consideração do indivíduo como peça central da economia eram também os princípios do liberalismo econômico [...] que a liberdade individual e as leis naturais do mercado, como oferta e demanda, são suficientes para assegurar o bom funcionamento da economia. É de Adam Smith a famosa teoria da 'mão invisível do mercado', segundo a qual o mercado é capaz de se autorregular por uma força invisível e intrínseca." < <https://www.politize.com.br/laissez-faire/>, acesso em 20/06/2022.

Figura 17 - Quadros de TV Bot 1.0 e TV Bot 2.0, de Marc Lee, website, 2004-2020



Fonte: disponível em <https://marclee.io/en/tv-bot-world-news-as-soon-as-it-happens/>, último acesso em 13/06/2022.

Desde sua primeira exibição, em 2004, “TV Bot” passou por duas reformulações: uma em 2010 (TV Bot 2.0) e outra em 2016 (TV Bot 3.0). Nas suas primeiras versões (2004 e 2010) não há grandes alterações, mas ainda é interessante apontar que, em ambas, a interface era composta por no máximo três fontes paralelas de conteúdo (captura de imagens de câmeras

de vigilância compartilhadas na Internet, sons de rádios *online* e manchetes de jornais na *web*³⁰). O tempo de exibição da montagem de cada trecho era entre 10 a 40 segundos na primeira versão (2004), passando a ser menor na segunda (2010), entre 6 a 40 segundos. Originalmente a exibição do trabalho era realizada como vídeo-instalação em televisores 4:3 (*hardware*), e mantiveram-se nesta mesma proporção de tela. Já o *software* trouxe algumas mudanças mais substanciais.

Lembremos que, ao longo da primeira década dos anos 2000, surge a Google como uma potência: em 2004 ela compra o *Orkut* e lança o *Gmail*, em 2006 compra o *Youtube* e em 2010 a empresa sai à frente (em termos audiovisuais diretamente no código-fonte) com o navegador *Google Chrome* que, junto às novas possibilidades das *APIs* e das páginas *web* dinâmicas via *JavaScript* e *HTML5* (somente em 2012 autenticado/ regulamentado pelo W3C - *World Wide Web Consortium*³¹). A *Google* passou a ser a maior empresa de *internet* até então. Frente às mudanças tecnológicas, mantendo o conceito e a forma inicial, a obra passou a ser compatível também com *Google Chrome* além dos grandes navegadores até então operacionalizados como o *Firefox* (da *Mozilla*), o *Internet Explorer* (da *Microsoft*) e o *Safari* (da *Apple*). O que significam as alterações de *software* na Internet? Por exemplo, o *codec* de renderização em *TV BOT* era o, hoje extinto, *RealPlayer* (2004), em 2006 passou a utilizar o *Flashplayer* (da hoje extinta *Macromedia*) - que havia se tornado a melhor opção para *video streaming* a partir de 2005 (a plataforma *Youtube* o utilizou até 2017, quando é completamente substituída pelo *HTML5*³²). Por fim, com o tempo também foram surgindo outras tecnologias de código *web* que foram atualizadas na obra: em 2010 Lee trocou o C++ por *Actionscript* e *JavaScript*; e o *SMIL* para sua nova versão que ganhou o nome de *CSS*. Verificamos, assim, no decorrer do tempo que a obra passou por algumas mudanças e atualizações no design de interface (composição) e *software*.

Na figura 17, vemos que não há uma grande alteração composicional na montagem - interfaces de *TV Bot 1.0* e *TV Bot 2.0* - e que as mudanças supracitadas serviram como uma atualização do suporte técnico da obra, isto é, alteraram-se as tecnologias, mas Lee manteve conceito e estética originários. É importante ressaltar que ambas conservam o mesmo objetivo criativo do autor de subverter todas essas tecnologias em órbita - desenvolvidas, originalmente,

³⁰ Apesar de em 2004 haver o *Orkut* ainda não haviam as chamadas “redes sociais dinâmicas”, como *Facebook*, *Instagram* tampouco serviços de *video streaming* como *Youtube*.

³¹ Disponível em: <https://acervo.ceweb.br/acervos/conteudo/84ade750-fd01-4b46-83b9-b6990eb12aee>, acesso em 20/06/2022.

³² Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/youtube/73244-youtube-abandona-flash-usar-html5-padrao-reproducao-videos.htm> e https://groups.google.com/a/chromium.org/g/chromium-dev/c/0wWoRRhTA_E/m/_E3jf40OAAJ?pli=1, acessos em 20/06/2022.

para uma demanda mercadológica -, sendo utilizadas como forma de questionamento sobre a sociedade do espetáculo (DEBORD, 2018). As tecnologias usadas pelo artista têm o mesmo valor que o pincel e a cor para o pintor, conforme entrevista (PAIVA, 2020). Isto é, as novas tecnologias que Lee usa são as ferramentas necessárias para construção da obra, assim como o pincel e as cores são as ferramentas de um pintor da Renascença, por exemplo.

Nas duas primeiras versões da obra vemos que o artista aproveitou os recursos tecnológicos de sua época - assim como as lógicas do *mashup* - para uma inteligência artificial capaz de operar como um *hacker*, que se apropria do fluxo de informações e notícias da *World Wide Web* (WWW). Em “TV Bot 1.0” (2004) há um texto de introdução escrito pela inteligência artificial (o *bot*) antes da *live* dar início. No fim do texto, a I.A. coloca suas tarefas - os motivos pelos quais está exibindo tais informações - e a primeira delas é o *hacking*³³. Algo que aparece já na primeira versão é o caráter da vigilância (uma das finalidades candentes em I.A.), vemos que há uma vontade de expor a capacidade de vigilância dessas tecnologias coordenadas com a vontade de se expor das pessoas com as câmeras compartilhadas (como, por exemplo, na obra “Vj’iar: web-vj’ing-cam”³⁴ lançada *online* à mesma época, em *Macromedia Flash*, e exposta no *Transmediale Festival*).

Figura 18 – Interface de *Vj’iar: web-vj’ing-cam*, website, 2005-2020, no momento em que adentramos à página



Fonte: Arquivo "ScreenShot 2020-04-20 at 11.59.36.png", gentilmente disponibilizado por MANIFESTO21.TV

³³ *Hacking* é a prática de um indivíduo (*hacker*) que busca falhas de segurança em sistemas de computador, contas pessoais, redes de computadores ou dispositivos digitais.

³⁴ Esta versão online da obra “Performances Panópticas - surveillance-wireless-vj’ing” (mmnehcft, 2004-2006) podia ser experimentada em: <www.manifesto21.com.br/game> até 2020, ano em que muitos sistemas operacionais de hospedagem e navegadores web finalizaram acesso a todas as plataformas desenvolvidas em Flash.

Não estou propondo um debate tecnicista ou apontar os feitos das empresas de tecnologia, mas sim localizar o estado da arte do remix frente a estas e, portanto, como Marc Lee mantém uma dinâmica que considero uma subversão dos aparatos ao longo de quase vinte anos em que as mudanças tecnológicas exponencializaram-se. Quanto ao questionamento sobre o papel das tecnologias em obras artísticas, Marc Lee responde:

Algumas pessoas pensam que as máquinas controlarão os humanos. Estamos muito, muito distantes disso, é minha expressão pessoal por muitos motivos. No momento, usamos apenas a tecnologia para obter alguns incrementos para tornar as coisas mais fáceis. Por exemplo, a comunicação ficou muito mais fácil, mas por outro lado, a tecnologia é muito impulsionada pelas empresas, elas decidem o que virá a seguir. As empresas têm que vender o produto, elas estarão sempre construindo produtos que sejam bons para vender e não fazem produtos para ajudar a sociedade, o que está acontecendo é um processo meio que impulsionado pelo mercado. Isso começa, é claro, antes da tecnologia. Os artistas podem ver por trás do serviço, podem levantar questões, podem perguntar quais são os efeitos colaterais. Os cientistas também estão fazendo isso, porém eles são uma espécie de peões de suas instituições. Mas eles, é claro, e os artistas, podem ser mais livres e apenas fazer o que sentem, o que desejam expressar. Então, é uma espécie de outro processo de tecnologia que está acontecendo (PAIVA, 2020, p. 180 - 181).

Com breve explanação destas duas primeiras versões (2004 e 2010) - e citação de uma obra brasileira da mesma época³⁵ -, meu propósito é colocar que, ainda que haja alteração nas tecnologias desenvolvidas ao longo dos anos, a realização estética de Marc Lee mantém-se na lógica do desvio, ou melhor, o princípio norteador para o artista por meio dessas tecnologias é se apropriar delas e de suas brechas. Ou seja, serve-nos como um prólogo para a recente versão, “TV Bot 3.0”, de 2020 - primeiro ano da pandemia COVID19.

5.2 TV Bot 3.0: uma nova versão

³⁵ Conforme orientação de Giselle Beiguelman na banca de qualificação.

Figura 19 – Quadro de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004 - 2020



Fonte: disponível em <https://marclee.io/en/new-media-art-reflects-the-coronavirus-pandemic/>, último acesso em 13/06/2022.

Colocando em perspectiva a mais nova versão de “TV Bot” junto às outras duas versões faremos uma leitura desta atualizada *mise-en-cadre* (EISENSTEIN, 2002b) onde Lee consegue trabalhar com cinco diferentes fontes de dados: *Youtube*, *Twitter*, *Facebook*, *Instagram* e *Flickr*. Essas fontes são exibidas de outra forma, inclusive mais dinâmica e responsiva (tendo em vista as atualizações das tecnologias utilizadas). O tempo de exibição da composição diminuiu e passou a poder ser visualizado em telas (e projetores) de diversas dimensões, não mais monitores de tubo. A montagem da obra, portanto, apresenta os elementos gráficos diferentemente arranjados na tela. Ao invés de os *letterings* serem apresentados em forma de cascata com um vídeo em *fullscreen* no fundo, a versão recente torna os elementos mais “livres” - podendo ocupar diferentes lugares na tela -, isso dialoga diretamente com as atualizações do CSS para versão 3 (CSS3), o HTML para a versão 5 (HTML5) e o *JavaScript* para o ECMAScript 6. Com isso, Lee, conseguiu aperfeiçoar seu trabalho e apresentar uma nova proposta onde o *bot* não somente busca imagens na internet e as organiza como se fossem um sistema de controle e vigilância, mas as organiza parodiando a interface dos atuais telejornais (noticiários audiovisuais em tv digital). Na figura acima vemos que a porção textual da composição aparece flutuando em primeiro plano. Enquanto que na cartela que exhibe o título do vídeo, que passa ao fundo está localizada na parte inferior, contendo: TV Bot. Para nossa

primeira análise da obra, assista: <https://youtu.be/OxsefxSktv4>³⁶, postado em 12/07/2022, acesso em 12/07/2022

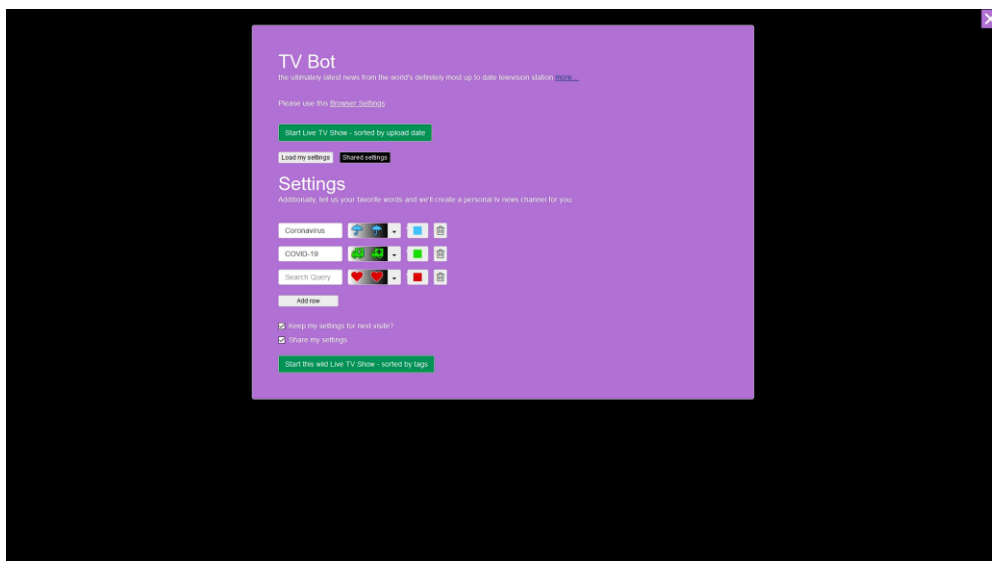
Figura 20 – Tabela comparativa entre as três versões de TV Bot

TV Bot versions in comparison

	TV-Bot 1.0 (2004)	TV-Bot 2.0 (2010)	TV-Bot 3.0 (2016)
Medium	Net Art	Net Art	Net Art
Design	Max. parallel sources: 3 Montage tempo: 10-40 sec	Max. parallel sources: 3 Montage tempo: 6-40 sec	Max. parallel sources: 5 Montage tempo: 6-25 sec
Hardware	TV tube monitor Aspect ratio 1.33:1	TV tube monitor Aspect ratio 4:3	Smartphone, Tablet, Laptop, Flat screen monitor Aspect ratio: fluid
Software	Operating system PC or Mac Browser: Firefox, IE or Safari Plug-in: RealPlayer Script: C++, HTML, SMIL	Operating system: PC or Mac Browser: Chrome, Firefox, IE, Safari Plug-in: Flashplayer Script: Actionscript, HTML, CSS, JavaScript	Operating system PC, Mac or Linux Browser: Chrome, Firefox, IE, Safari Plug-in: none Script: HTML5, CSS, JavaScript

Fonte: disponível em: <https://marclee.io/en/tv-bot-world-news-as-soon-as-it-happens/>, último acesso em 06/06/2022.

Figura 21 – Quadro de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004 - 2020



Fonte: disponível em <https://marclee.io/en/new-media-art-reflects-the-coronavirus-pandemic/>, último acesso em 13/06/2022.

³⁶ Vídeo apresentado à banca de qualificação em: 05/11/2020

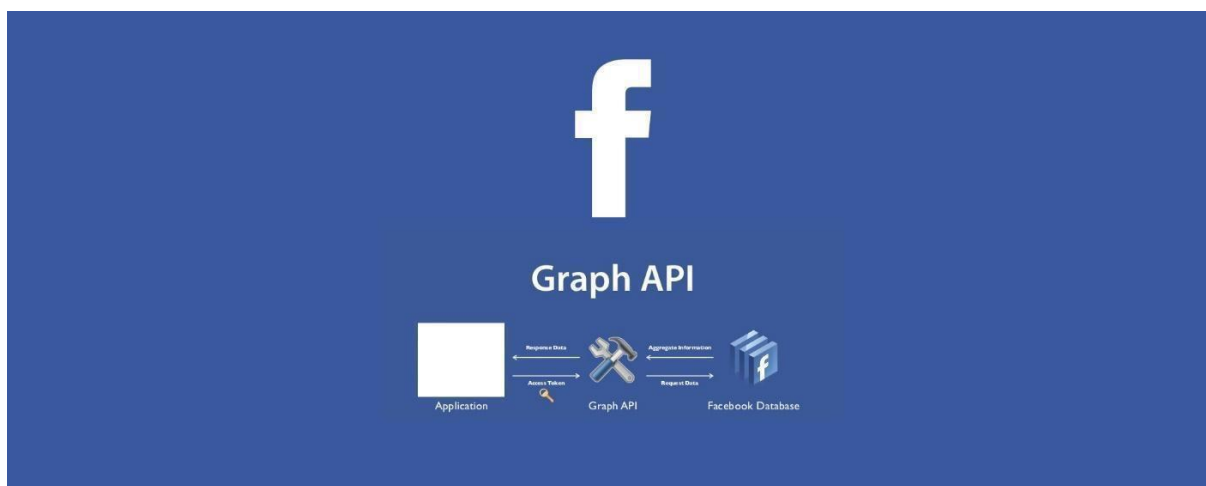
Além desse rearranjo dos elementos, Marc Lee adicionou duas novas funcionalidades: (1) no canto superior esquerdo foi colocado um *plug-in* de compartilhamento onde o usuário/espectador pode compartilhar as informações que o *bot* está buscando; (2) no canto superior direito há um ícone que representa os *slides* de um *mixer*, através dele é possível abrir uma janela – conforme na figura 21 - onde se pode escolher duas forma de assistir o “TV Bot”: o espectador assiste aos conteúdos recentes postados na última hora ou assiste a uma programação guiada adicionando as *hashtags* que preferir. Essa última funcionalidade permite que o artista crie várias ramificações da obra como: “TV Bot 3.0 - The Show Must Go On” (2020) - que foi criado especialmente para as eleições presidenciais americanas onde Lee coloca as *tags* Trump e Biden para criar a *live* TV - e “Corona TV Bot” (2020), que também utiliza a customização a partir das *tags* “ COVID-19” e "coronavírus". Neste texto utilizo essa última ramificação para análise da obra.

As mudanças na composição da obra são devidas a um rearranjo que o artista propõe a partir da melhoria nas dinâmicas envolvidas nas tecnologias web. O resultado dessa composição é resultado da apropriação que Lee fez do HTML 5.0 e CSS. Com essas duas tecnologias foi possível aposentar o *Flashplayer*³⁷ e aproveitar as possibilidades de manipular e animar os objetos na tela com mais liberdade e utilizando mais camadas.

As imagens são administradas dinamicamente através do *JavaScript*, isto é, através de um código *JavaScript* o artista pode recolher todos os materiais e editá-los autonomamente. Além disso, o *script* está presente no *plug-in* e no menu de customização pois ele permite que as ações desses elementos sejam executadas sem a necessidade de carregar uma outra página, ou seja, estamos em uma página *web* dinâmica (que processa todo o conteúdo e a forma em tempo real).

³⁷ Como dissemos em nota acima, em 2020 pararam os suportes online ao *FlashPlayer* e a ferramenta foi descontinuada pela empresa proprietária, a Adobe (compradora da Macromedia), em 31 de dezembro de 2021. Mais informações na página "Fim da vida de Flashplayer": <https://www.adobe.com/br/products/flashplayer/end-of-life.html> ., acesso em 21 jun. 2022

Figura 22 – Imagem explicativa sobre a função da API



Fonte: disponível em <http://www.weblantropia.com/2016/08/11/facebook-graph-api-v2-7/>, último acesso em 13/06/2022.

A operação de coletar os arquivos e exibi-los realizada pelo *JavaScript* é viabilizada através de um sistema denominado *API*. O *Application Programming Interface* ou simplesmente *API* é “ [...] a ferramenta que torna os dados de um site digeríveis para um computador. Por meio dele, um computador pode visualizar e editar dados, assim como uma pessoa pode carregar páginas e enviar formulários” (COOKSEY, 2013, p. 5). Podemos ver uma *API* como uma outra camada de uma página na *web*, por exemplo: no *Facebook* podemos ver vários vídeos, imagens, postagens, mas há uma camada que não podemos ver - mas que está no servidor – e podemos acessar via linhas de código, criando uma ponte que nos permite requerer várias informações para que possamos copiar, editar e reutilizá-las em outros lugares - como faz Marc Lee em “TV Bot”.

5.3 TV Bot 3.0: Análise

Ao compreender essas novas tecnologias (caixa preta), Marc Lee é capaz de reescrever seu código buscando uma possibilidade de subversão das lógicas originárias ao aparato (Flusser, 2018) - por isso, há pouco coloquei uma série de aspectos técnicos e tecnológicos que são importantes para entendermos parte das motivações do artista. Ora, assim como Duchamp (1887-1968) ou, ainda, os situacionistas (1950-1970) e os artistas da *Pop Art* (1950-1960), Lee também procura tecer críticas à sociedade do espetáculo. Por exemplo, quando Sylvia Harrison (2003) busca estabelecer o que foi a *Pop Art* ao apresentar os principais

críticos da época, podemos perceber que as motivações daqueles artistas diferem bem pouco das de Marc Lee:

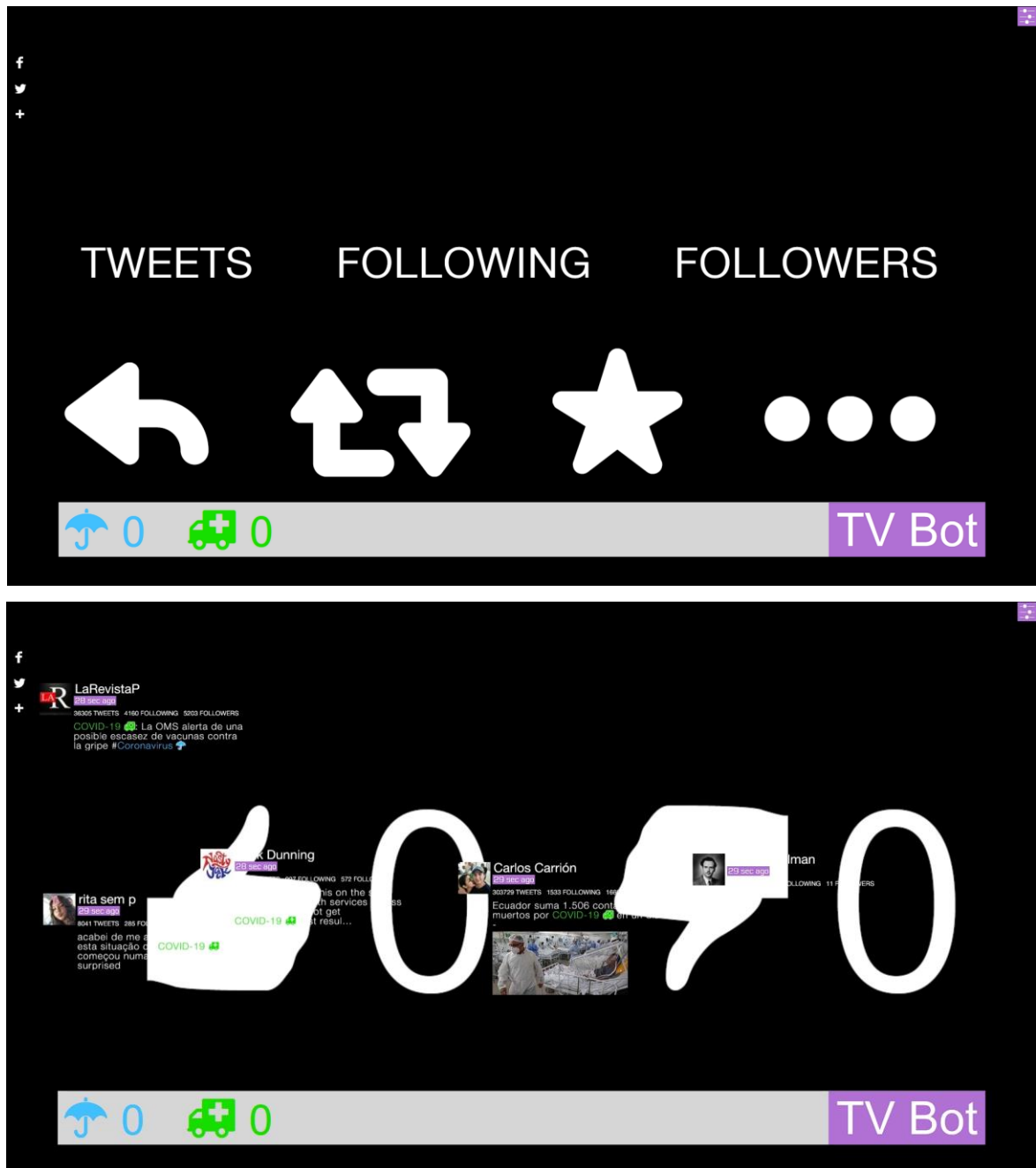
Lawrence Alloway, Harold Rosenberg e Leo Steinberg estão unidos por uma abordagem metodológica comum, embora amplamente definida, da pop art. Foi uma tentativa de explicar as características iconográficas, estilísticas e formais desse movimento em termos do efeito desconstrutivo das principais características tecnológicas e econômicas da sociedade urbana ocidental do pós-guerra: as comunicações de massa e o consumismo capitalista. (HARRISON, 2003, p. 37, tradução nossa³⁸).

Quando falei sobre a origem de Marc Lee aqui no texto - ainda que oriundo de um país economicamente privilegiado - coloquei que o artista reflete aspectos culturais, sociais e políticos de forma criticamente criativa. O primeiro grau de aproximação é que tanto a instalação em uma *live* vídeo remix de Lee e o quadro dos artistas da *Pop Art* são frutos de apropriações. Enquanto na *Pop Art* temos a apropriação de embalagens, quadrinhos e ícones da TV e do cinema para construir uma crítica à comunicação e consumismo em massa, Marc Lee se apropria daquilo que está disponível na contemporaneidade, isto é, versões e adaptações digitais de uma comunicação em massa e de consumismo capitalista bastante presente nas redes sociais. Sem dúvida a questão da apropriação passa pela lógica dos dados em fluxo, seja na *Pop art* ou na arte de Marc Lee.

Para exibir esse conteúdo vindo de outras plataformas, Lee separa a exibição em um ciclo de duas partes que funcionam como modelos onde as imagens e os vídeos serão encaixados, seguindo assim as lógicas do *mashup* - uma das vertentes do gênero remix. Entre estas duas partes de um mesmo ciclo e entre ciclos surgem telas de carregamento como podemos verificar na figura abaixo.

³⁸ Lawrence Alloway, Harold Rosenberg, and Leo Steinberg are united by a common, if broadly defined, methodological approach to pop art. It was one that sought to explain the iconographic, stylistic, and formal features of this movement in terms of the deconstructive effect of key technological and economic characteristics of post-war Western urban society: mass communications and capitalist consumerism.

Figura 23 - Quadros de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004 - 2020

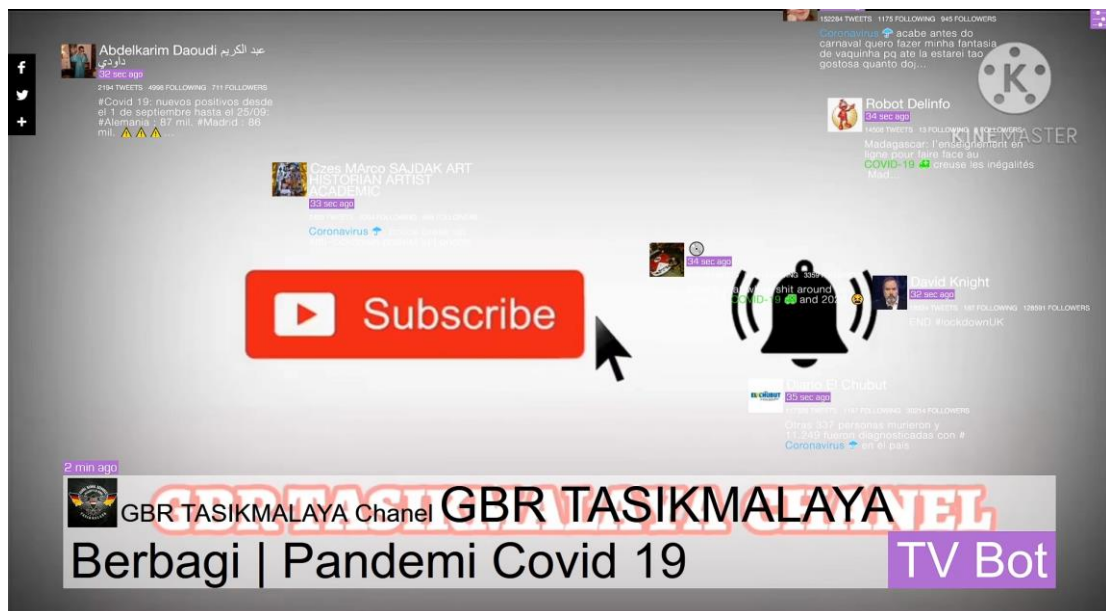


Fonte: disponível em <https://marclee.io/en/new-media-art-reflects-the-coronavirus-pandemic/>, último acesso em 13/06/2022.

Depois de o usuário selecionar se prefere assistir às últimas postagens ou a uma busca por *hashtags*, vemos na tela as imagens acima. Esses ícones com palavras em cima são ícones comuns a uma estrutura no *app Twitter*. Essa tela aparece como uma tela de carregamento onde os ícones fazem um movimento de baixo para cima. Muitas vezes, antes mesmo de sair da tela, começam a surgir vários *tweets* e numa camada abaixo surgem dois outros ícones que remetem aos botões de “curtir” e “não curtir”, eis a questão: gesto comum

entre as redes sociais. Nessas duas imagens vemos as referências que o artista coloca em relação às redes sociais: ele cria uma ambientação num tom irônico que busca desviar uma composição muito comum à estética dos noticiários televisivos para uma instalação baseada em desvios de materiais coletados das redes sociais. Depois que os dois últimos ícones somem, um vídeo do *Youtube* é carregado em tela cheia ao fundo. Dessa forma, a obra pode ser definida por vários termos comuns à apropriação: *collage*, *mash up*, *found footage* ou, utilizando um termo da modernidade ‘nacionalista’ brasileira, antropofagia.

Figura 24 - Quadro de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004-2020 e Natureza Morta nº 19, de Tom Wesselmann, colagem, 1962

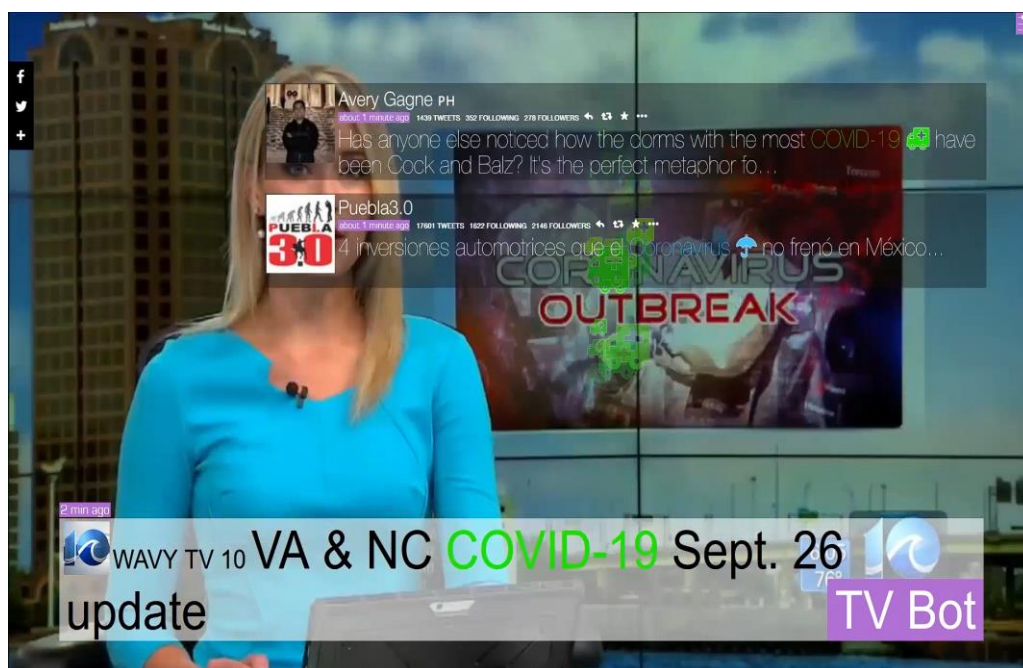


Fonte: disponíveis em <https://marclee.io/en/new-media-art-reflects-the-coronavirus-pandemic/> e <https://pt.wahooart.com/@/8XZ3G4-Tom-Wesselmann-natureza-10->, último acesso em 13/06/2022.

A partir da figura acima, busco traçar paralelos entre o *mash up* de Marc Lee e a *pop art* de Wesselmann. Enquanto Tom Wesselmann (1931-2004) se apropria das mercadorias que são mais valiosas para a sociedade consumista dos anos 1960 nos EUA, Marc Lee, se apropria (ou desapropria) da mercadoria mais importante nos dias atuais: dados em fluxo contínuo nas distintas redes sociais - à mesma maneira (via *hashtags* e apropriação das imagens nas redes sociais) - trabalham artistas como Lev Manovich em “Selfiecity”, de 2013, e Giselle Beiguelman em "Unlooping film", de 2014 (SZAFIR, 2015, p.67³⁹).

A composição da imagem em “TV Bot 3.0” apresenta o fluxo vivo e contínuo de *tweets*. Essa forma que o artista utiliza para representar a circulação intermitente de informação no *Twitter* é bem única e dá início ao ciclo de arquivos que começam a aparecer na tela. Logo após essa composição, há uma troca de vídeos e o *layout* fica menos ‘abstrato’, os *tweets* começam a surgir numa fila de blocos no canto superior direito da tela. Novamente uma subversão: desapropriação da mecânica das *lives* (vídeos em tempo real) no *Instagram*, fazendo com que os ícones de coração (o signo para “curtir” nesta rede social específica) sejam transformados em carrinhos verdes e borbulhem em randômicos lugares da tela, dando movimento ao design proposto, para mostrar o número de pessoas que clicaram “curtir”.

Figura 25 - Quadro de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004-2020



Fonte: disponível em <https://marclee.io/en/new-media-art-reflects-the-coronavirus-pandemic/>, último acesso em 13/06/2022.

³⁹ À mesma página, Milena Szafir (2015) cita as obras "Breaking the news, be a news-jockey", de Marc Lee (2009) e "Wilderness Downtown", de Aaron Koblin e Chris Milk (2010).

Na imagem acima, podemos ver o ícone eleito por Marc Lee - carrinhos verdes - que simboliza a *hashtag* COVID-19, transformando-a em um *hyperlink* também na cor verde. Já #coronavirus é representado pelo ícone de um guarda-chuva azul. Com os *tweets* surgindo em formato de comentários - sobrepostos ao vídeo de fundo - conforme postados pelos internautas sem um novo lugar, parecem ser mais um comentário sobre o vídeo que surge ao fundo. Essa composição faz com que retomemos Guy Debord (1931-1994), no sentido de apontar para uma estética que mescla diferentes paradigmas do espetáculo, entre o *Instagram* e a interface típica de uma transmissão televisiva (SZAFIR, 2006). Quero dizer que os comentários sobrepostos transformam-se em um modelo atualizado da voz *off* em Guy Debord, transformando-se, literalmente, em uma voz *over* (ainda que sem voz sonora, somente escrita).

Figura 26 – Composição de uma *live* no *Instagram*



Fonte: disponível em <https://www.leandrotelles.com.br/wp-content/uploads/2020/03/instagram-live-replay-750x500.jpg>, última vez acessado em 13/06/2022.

Fazendo uma comparação entre as figuras 25 e 26, a composição dos *tweets* junto aos ícones verdes são uma adaptação de como os comentários surgem na tela, enquanto dos corações estão em tons de cinzas. Ao se apropriar da interface compositiva de uma live no

Instagram - em formato 'retrato' - o artista devolve ao espectador de "TV Bot" uma imagem que mescla elementos tipicamente televisivos às influências da linguagem digital que caracteriza as redes sociais. Ao brincar entre os códigos e *layouts* - como um jogador flusseriano -, Marc Lee demonstra um amadurecimento da obra ao abarcar e testemunhar todo um movimento de informações que estão circulando tanto pela *internet* quanto por suas interfaces.

O ponto mais forte está na capacidade de tornar visível nessa, e mesmo em outras obras, o movimento real do mundo, paradigmaticamente virtual. Essa forma como as imagens estão dispostas na exibição nos traz à memória a metodologia proposta por Aby Warburg, aproximando Marc Lee novamente aos ícones da modernidade:

rastreiam, assim, não apenas uma memória social coletiva do instantâneo na cultura digital (similar ao que fazem os proto-remix, como o trabalho de Marc Lee, *News-Jockey* de 2009, por exemplo), mas estabelecem via *hashtags* [uma] montagem visual como atlas [Mnemosyne] randômicos das inúmeras camadas de transmissão cultural que estas imagens carregam consigo sobre as subjetividades em jogo [no online]. ... Assim, tais obras configuram-se mais como montagens gráficas não pela combinação de imagens (a forma em si), mas por construções de significados desde as perpetuações de produções simbólicas na nuvem. Ou seja, a ideia de uma montagem dos dados em fluxo como um atlas warburgiano via remix dos algoritmos de indexação ... que é criada na *Big Data* como um arquivo 'público' de mentes (pseudo-)coletivas. ... Se Warburg percorria o descobrimento de uma fundação da consciência simbólica como um sistema histórico na era moderna, derivado do passado greco-renascentista (GINZBURG, 2007), as estéticas pós-remix buscam auferir um conhecimento do sistema histórico que se desenha na contemporaneidade sócio-política e ética da rede (SZAFIR, 2015, p.308-310).

Essa noção coloca que a obra compele o espectador a montar mentalmente uma narrativa não linear a partir das imagens que vão surgindo (WEINBREIN, 2019). O objetivo de Warburg era entender, a partir de observações das montagens-colagens, de onde veio o modelo de representação da vida em movimento na Renascença e as fórmulas emotivas (*Pathosformeln*) herdadas de tradições da cultura. Já o de Lee é causar, a partir da visualização das imagens sobrepostas, um contraste na forma como as pessoas enxergam a cultura num mundo globalizado em tempo real - o que também envolve entender essa visualização como uma fórmula da paixão na cultura pós-globalização: "testemunhos de estado de espírito transformados em imagens" (GINZBURG, 1989, p. 45). É válido ressaltar, a partir de Ginzburg (1989), que em "TV Bot" o conceito de *Pathosformeln* pode ajudar, enquanto um método, a ler estas imagens e olhar para nossa cultura que circula pelas redes sociais a fim de compreendermos quais são essas formas emotivas espetaculares.

Essa forma proposta pelo artista tem a potência de, a partir do desvio (DEBORD, 1956) dessas imagens espetaculares das redes sociais, penetrar no consciente do espectador unidimensional e, então, ajudar a formular uma ideia ou questionamento sobre as redes sociais

e porque o *mashup* desse material se faz necessário para que possamos compreender suas afetações. Ao ser questionado por Dario Rutigliano (2014) sobre o papel do despertar crítico das pessoas pela arte, Lee coloca:

Talvez não seja uma direção, é mais uma coisa política ou religiosa, eu acho, mas reflete criticamente nossa vida e o ambiente, incluindo questões sociopolíticas, econômicas e culturais. É um bom sinal, se as discussões e discursos críticos começarem entre os visitantes. Talvez este seja um dos principais alvos da arte (RUTIGLIANO, 2014, p. 63).

Figura 27 - Quadro de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004-2020



Fonte: disponível em <https://marclee.io/en/new-media-art-reflects-the-coronavirus-pandemic/>, último acesso em 13/06/2022.

Assim que a primeira parte encerra, surge uma tela de carregamento que mostra mais uma vez uma estética que mistura os característicos elementos das redes sociais: a movimentação destes relembra uma “tela de espera” dos antigos aparelhos de DVD, onde cada ícone ricocheteia em uma parte da tela, em jogos de profundidade inexistente, até sumir em um *fade out*. Sobreposto, no centro do primeiro campo da imagem, podemos ver o quanto de arquivos foram encontrados usando as duas *hashtags* para gerar essa visualização. Essa imagem, talvez de maneira até mais forte, faz referência às composições em colagem da *Pop Art* devido à disposição dos elementos em tela. Marc Lee parece bem consciente ao localizar seu trabalho nessa manifestação que remonta a ícones artísticos da pós-modernidade. A apropriação de logos e marcas é uma potente forma de crítica a essas empresas, é o artista

dizendo para essas empresas que ele está se apropriando daquilo que a eles lhes pertence para criticar exatamente aquilo que eles suportam: o capitalismo e todas as atividades humanas que acabaram sendo desenvolvidas em torno do lucro (DEBORD, 2018). Tudo num tom irônico da tela de espera de um DVD antes da inserção da mídia referente para, então, mais um filme começar.

Figura 28 - Quadro de TV Bot 3.0, de Marc Lee, website, 2004-2020



Fonte: disponível em <https://marclee.io/en/new-media-art-reflects-the-coronavirus-pandemic/>, último acesso em 13/06/2022.

A imagem acima representa a última parte do ciclo do “TV Bot 3.0”. De todos os modelos onde as imagens foram colocadas, esse é o que mais parece com uma TV de fato. Com a tela do *Youtube* em um formato *picture-in-picture* no canto superior direito e imagens passando ao fundo, temos uma composição ainda mais comum aos telejornais. Em vez de os *tweets* servirem como uma forma de comentário ao vídeo que está passando ao fundo, é o vídeo que agora comenta as imagens estáticas.

É muito curioso o fato de que Marc Lee começa o ciclo de forma bastante livre conforme as informações vão aparecendo como fluxos com vários *tweets* percorrendo boa parte do espaço como se fossem ícones do *Instagram* e termina de uma forma bastante conhecida: uma manchete na cartela em baixo junto à janela com um vídeo que está comentando as imagens

que passam ao fundo, isto é, mais próximo de uma estética dos noticiários televisivos em estilo CNN.

5.4 TV Bot 3.0: primeira conclusão

Nesta breve análise de “TV Bot” busquei abordar as tecnologias usadas e como o artista, ao subverter seus *grids* e utilidades originárias, constrói sua obra entre o tom crítico e irônico. O que significa, para Marc Lee, fazer um trabalho de (des)apropriação das imagens e de elementos comuns das redes sociais para com isso voltá-los contra seus proprietários. Com esse gesto de montagem o artista cria uma forma que potencialmente é capaz de perfurar o consciente petrificado do homem unidimensional. Ele consegue através de uma politização da arte (BENJAMIN, 1987) combater o consumismo capitalista que angariou território, principalmente através das novas tecnologias.

Se considerarmos que o artista com sua obra é capaz de reativar uma atitude radical a partir da tomada de consciência, então “TV Bot” é um catalisador capaz de fazer as pessoas repensarem nossa atual globalização e como a cultura está cada vez mais homogênea graças a um neoliberalismo que empurra suas exigências culturais para gerar e manter os conservadores padrões de lucros que alienam e trabalham arduamente a fim de manter o *status quo* do homem unidimensional - o homem que não consegue enxergar uma dimensão social, mais libertária (MARCUSE, 2011). O artista busca tornar visível para o espectador a dimensão estética. Todos os procedimentos, todas as técnicas e tecnologias utilizadas servem a um único propósito: causar um despertar crítico nas pessoas através da subversão dessas tecnologias. Ou seja, “A arte combate a reificação fazendo falar, cantar e talvez dançar o mundo petrificado.” (MARCUSE, 2013, p. 66-67).

Evidencia-se assim, outros dois campos de estudos (em distintos períodos) que buscavam abarcar as mudanças sociais e culturais provocadas pelas novas tecnologias: a cibercultura e os *internet studies*. A partir de “TV Bot” pretendo evidenciar a transição dos termos entre a cibercultura na questão da acessibilidade frente “[às] ‘diferenças sociais’ de raça e etnicidade, gênero, sexualidade” (FUCHS, 2012, p. 395, tradução nossa⁴⁰) e os *internet studies* como “um campo crucial que está empenhado em pensar sobre as transformações da

⁴⁰ cultural differences” of “race and ethnicity, gender, sexuality, age, and disability

sociedade, individualidade, política, economia, cultura e natureza” (FUCHS, 2012, p. 392, tradução nossa⁴¹). Sobre o porquê de a cibercultura ter entrado em desuso:

Mas pode ser que a magia do termo cibercultura esteja se esgotando. É verdade que ele encerra um potencial imaginativo interessante. Se muitos mitos ciberculturais colaboram para a manutenção do status quo e inibem um olhar mais crítico da cultura tecnológica, outras narrativas digitais imaginam futuros carregados de potência criadora. Mas o problema de muitos discursos expectantes é visar ao futuro sem explorar suficientemente o presente. E é no presente que se concentram, em germe, as heteronomias que poderão oferecer um porvir menos tipificado e totalitário (FELINTO, 2011, p. 9 - 10).

Há dez anos, quando Erick Felinto (2011) estava escrevendo sobre o esgotamento da cibercultura e surgimento da *internet studies*, Christian Fuchs (2012) publicou um texto em defesa do *marxian internet studies*. Com intento de superar o estado de interpretação da tecnologia em nosso tempo que busca evitar palavras mágicas vindas da cibercultura, busca-se então mostrar a atualidade do pensamento de Karl Marx (1818 - 1883) colocando a crítica da economia política e suas categorias-chaves como: classe, dialética, práxis e estética, como partes fundamentais para o entendimento das dinâmicas comunicacionais das novas mídias uma vez que as relações sociais são centradas materialmente e economicamente.

O fazer remix está neste lugar onde aproveita toda uma tradição artística para se apropriar das mídias e das novas tecnologias fazendo uma arte para questionar de alguma forma o *status quo* social. “TV Bot” é construída fazendo emergir elementos importantes para uma crítica social que nos leva a acreditar numa nova dimensão social através da experiência estética.

⁴¹ has become a crucial field that is engaged in thinking about the transformations of society, individuality, politics, economy, culture, and nature.

6 CONCLUSÃO

O objetivo desta dissertação foi desenvolver uma noção sobre o remix - e seu estado da arte - enquanto forma artística com potencial estético-político dentro do contexto contemporâneo. Para isso, partimos da minha hipótese de que existe uma forte tendência crítica (política) à esquerda nas obras de arte quando operacionalizadas através do remix.

A organização dos capítulos teve o intuito de abranger o percurso da pesquisa no mestrado: os conceitos arte, política e remix, um brevíssimo estudo da história da arte, a relação com a estética do banco de dados, seu estado da arte como inteligência artificial e análise de uma obra contemporânea. Entre materialidades e tecnologias, busquei dialogar com distintos filósofos que tratavam tanto de mídias quanto de estética e politização das artes.

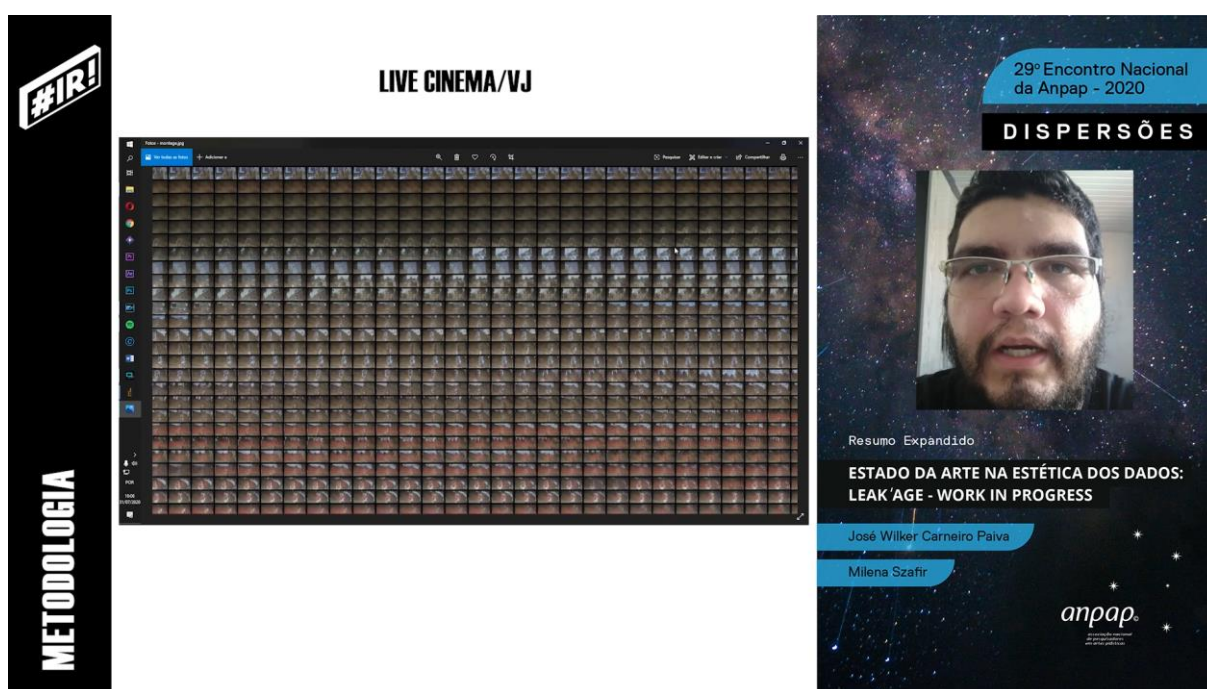
Ao buscar conceituar o remix desde sua origem e transformações até a contemporaneidade, concluímos que o remix atualmente se encontra majoritariamente como parte estética implícita na sociedade contemporânea para além da comunidade artística. Mas, apesar disso, ainda há nós de resistência onde obras de arte conservam suas características críticas ao *status quo*. Tanto Anadol quanto Lee trabalham com o remix em seu estado da arte, isto é, o remix articulado na inteligência artificial não só esteticamente, mas politicamente, ainda que em posições antagônicas. Assim a arte – através do remix –, desperta nos artistas os aspectos éticos e políticos dos agentes IA.

A importância da arte na crítica do banco de dados mostrou-nos que o artista e seu trabalho estético sobre o banco de dados podem revelar os vieses dessa tecnologia para o público. Com esse movimento artístico, vimos a necessidade de discutir a relação da estética e da tecnologia a partir de um diálogo, a nós esclarecedor, entre Marcuse e Flusser, que podemos sintetizar da seguinte forma: o artista e seu posicionamento político é quem orienta esteticamente a obra. Dessa forma, Marcuse aparentava um corpo teórico revolucionário enquanto Flusser oferecia simplesmente uma articulação estética anárquica da tecnologia. Concluímos que a extensão do diálogo sobre tecnologia e filosofia entre os autores está na relação entre banco de dados e estética (remix) e como essa relação se desenvolveu junto à inteligência artificial a partir das técnicas contemporâneas de *machine learning*.

A obra “TV Bot” (2004-2020), de Marc Lee, é um remix que tem como base uma inteligência artificial. A estética e a política contida na obra através do desvio das modernas técnicas e tecnologias de desenvolvimento de sites busca uma discussão sobre como a globalização nos afeta através do desvio das estéticas dos noticiários e redes sociais. Para nós, Marcuse, Flusser, as estéticas do banco de dados e a inteligência artificial, são conceitos

presentes na obra de Marc Lee. ou seja, obra-síntese de toda a discussão artística, filosófica e tecnológica desenvolvida ao longo da dissertação. Tratamos "TV Bot" como o resultado direto da história da arte, dos conceitos, das técnicas e das tecnologias citadas. Nossa proposição analítica, a partir da decupagem de "TV Bot", tratou-se de uma busca, uma tentativa de esclarecer como, na arte contemporânea, o remix continua sendo articulado estética e politicamente como uma obra catalisadora de uma força crítica.

Figura 29 - Quadro da vídeo-apresentação "Estado da Arte na Estética dos Dados: *Leak'age - WORK IN PROGRESS*", 2020



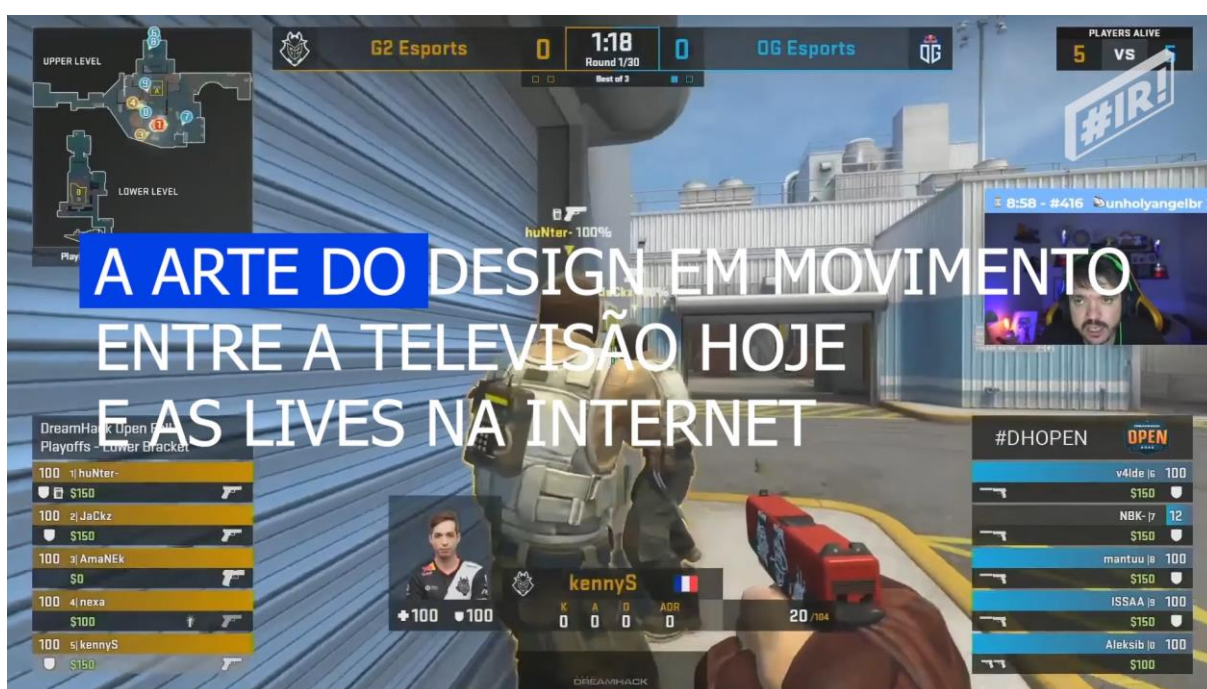
Fonte: disponível no canal da ANPAP (2020). Último acesso em: 10/07/2022.

Esse processo de pesquisa não se deu de forma solitária e isolada pois, através do grupo de estudos e coletivo artístico #ir! (Intervalos e Ritmos), foi possível exceder os limites da dissertação escrita e travar o debate em distintas linguagens e em diversos lugares. A arte tornando-se prática além de teórica e vice-versa.

Junto ao Coletivo #ir!, portanto, pude desenvolver na prática diversas questões teóricas que aqui apontamos. Por exemplo, um dos primeiros trabalhos que nasceu durante nossas reuniões em início da quarentena durante a pandemia do Covid-19, foi o processo de criação da obra *Maskvide* (2020), que visava debater a montagem via banco de dados e suas formas de visualização em nossa era da neo-biopolítica a partir de metodologias warburgianas à cultura digital (SZAFIR, 2015). Desta nasceu nosso ensaio à ANPAP, no mesmo ano, e que

tinha como fio condutor a experimentação de *inserts* pedagógicos para processos de criação artística na virtualização humana em necessário confronto entre ambientes remotos, do fluxo à coleta na *Big Data* (um posicionamento crítico e reflexivo como metodologia frente aos aparatos em tempos de dispersão - *leak'age*). O ensaio nasceu de um anseio em compartilharmos audiovisualmente nossos processos de criação em aplicativos livres através de uma possível didática tecno-poética, que se estendeu a outros trabalhos ao longo do confinamento *online*.

Figura 30 - Quadro de Metalinguagem - (des)automatizando TV Bot, 2020



Fonte: Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YtG8lNkEmaY>. Postado em: 04/12/2020. Último acesso em: 10/07/2022.

Utilizando a obra "TV Bot", de Marc Lee, aproveitamos a elaborar uma primeira análise frente a tratarmos criticamente tanto o *design* das videografias nas *webTVs* em tempos de COVID19 quanto o design telemático das redes sociais e serviços de *streamings* conforme proposta da obra "TV Bot".

Ao debatermos sobre as obras selecionadas de Marc Lee à dissertação, publicamos um artigo referente, "Inteligência Artificial entre Morcegos e Golfinhos: A Arte da Montagem em TV BOT (2004-2020)", que se transformou no caminho à definição da escolha final da obra a ser analisada.

A partir das referências bibliográficas debatidas no #ir!, traduzimos e publicamos, na Revista Vazantes (via Projeto IN:Tencionar), dois textos essenciais para a discussão da

estética do banco de dados e da arte via apropriação que são citados nesta dissertação, são eles: "Oceano, Banco de Dados e Recorte", de Grahame Weinbren (2020) e "Por que Apropriação?", de Kenneth Goldsmith (2021).

A entrevista que fiz com o artista Marc Lee, ainda sobre a obra originalmente selecionada à dissertação, foi publicada sob o título de "Echolocation, Arte e Tecnologia: entrevista com Marc Lee" e foi essencial para o entendimento de seu processo de criação.

Figura 31 - Imperialismo Automatizado: como as Inteligências Artificiais Enxergam as Periferias, website, 2021. Você está sendo codificado, vídeo-remix interativo, 2021

3. CONTRA-IMPERIALISMO: CODIFICANDO CEO'S

Abaixo se encontra alguns vídeo produzidos a partir da aplicação de uma IA de reconhecimento facial em vídeos de entrevistas dos CEO's da Amazon, Facebook e Google.



Vídeo: Jeff Bezos falando sobre a ferramenta Amazon Mechanical Turk em entrevista à InfoWorld, 2007.



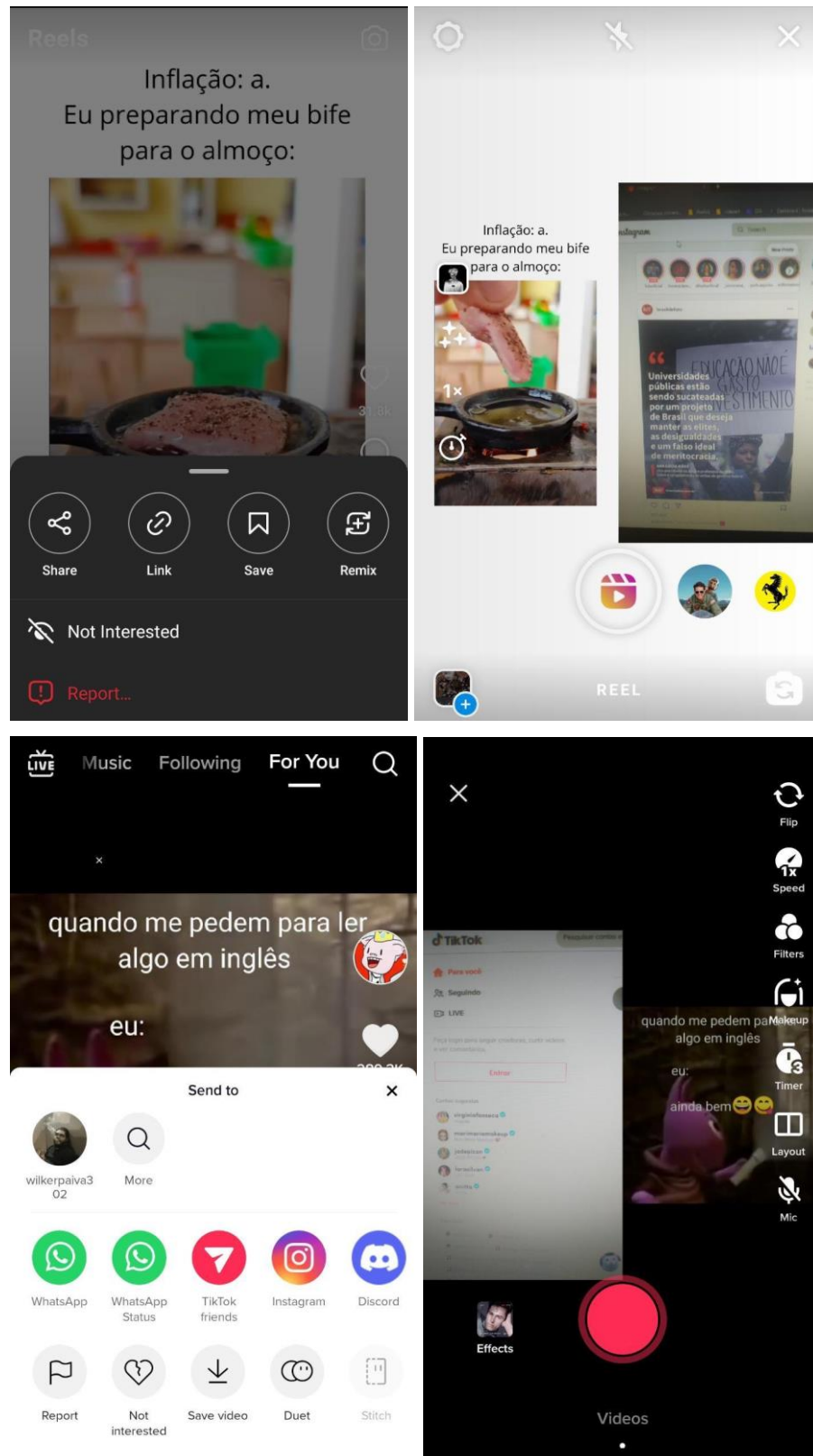
Fonte: Elaborado pelo autor.

Em meio a tantas leituras e experimentos artísticos junto ao #ir!, além de parcerias com laboratórios associados ao longo da pandemia, busquei estudar formas de desenvolver aplicações em inteligência artificial a fim tanto de contribuir com o Projetares Audiovisuais/PPGARTES/ICA/UFC (www.projetares.art.br) quanto experienciar aquilo sobre o que líamos e "contemplávamos" referente à arte e AI. Com isso, projetei meu site-exposição "Imperialismo Automatizado: como as inteligências artificiais enxergam as periferias", que ficou acessível ao público de 28/06/2021 a 28/10/2021. Nele, realizei uma série de experimentos com agentes IA de *computer vision* no intuito de poder desviá-los, como: "contra-imperialismo: codificando CEO's", onde utilizei um agente para ler as emoções dos donos da *Amazon*, *Meta* e *Google* e em "Erro na matriz: cultura desconhecida" expus um agente de classificação de imagens à imagens comuns no Nordeste. Além desses experimentos desenvolvi um vídeo remix interativo - chamado de "Você está sendo codificado!" onde o usuário faz parte da obra tendo seu rosto lido por um agente através de sua *webcam* - inspirado por "Stealing ur Feelings" (2019), de Noah Levenson.

Através de muitas leituras, escritas, debates e diversas criações coletivas, o mestrado atentou-me ao estado da arte do remix na arte contemporânea, além da compreensão midiática atual como um todo, a partir de uma perspectiva crítica e, também, do *status quo* que se instaurou durante o longo período em confinamento devido à pandemia Covid-19 (2020-2022).

Assim, a maioria das obras aqui apresentadas são observadas a partir de uma perspectiva crítica à esquerda que, podendo ou não ser revolucionárias, nos ajudam a pensar num novo *status quo*, um novo estado das coisas que supere a realidade atual em que vivemos. A redação da dissertação se localiza num espaço crítico específico dentro das artes e busca de alguma forma colaborar ativamente para essa mudança (catalisador de uma revolução cultural). Ao citarmos e trabalharmos desde obras de diferentes origens, visamos também falar de Brasil (e uma possível memória do que aqui é, ou foi, produzido artisticamente). A arte, a tecnologia e a política, como buscamos esclarecer, obedece a um amplo espectro que se estende da esquerda à direita e esta dissertação procura se localizar precisamente na porção à esquerda desse espectro político, isto é, uma dissertação que busca revelar através de seu objeto de pesquisa tanto as possibilidades de transformação social quanto mostrar aspectos reacionários dessa realidade. Dessa forma, a dissertação (co)labora, também, para pensarmos uma arte que nos auxilie a futuros estudos quanto a um Brasil socialista.

Figura 32 - Ferramenta “Remix” no *Instagram*. Ferramenta “Duetto” no *TikTok*



Fonte: screenshots das interfaces do *Instagram* e *TikTok*.

Neste ínterim, o remix, enquanto uma prática de origem artística crítico-reflexiva, se encontra hoje num lugar em que foi sequestrado pelas grandes companhias. Por exemplo, o aplicativo *Instagram*, em resposta a funcionalidade “dueto” - do *Tik Tok* -, criou a ferramenta “remix” dentro da plataforma, com a qual é possível remixar qualquer outro *reels* da plataforma, isto é, você pode usar o áudio de um outro usuário para compor seu vídeo, ou pode fazer um *split screen* com o vídeo de outro usuário e colocar filtros, efeitos e *letterings* na composição. Algo bastante interessante nesta ferramenta - de domesticação do remix - é que todos os *reels* possuem todas informações de autoria, ou seja, é possível clicar em um *link* ao longo do vídeo montado que redireciona o usuário para uma página onde há uma galeria onde se pode encontrar o vídeo “original” e todos os outros vídeos criados a partir dele (algo idealizado e/ou realizado, há cerca de quinze anos, por plataformas visionárias - de artistas independentes até gigantes da *web* - e que, uma a uma, foi "saindo do ar" e deixando de existir). Outro dado sobre uso da "nova" ferramenta no *Instagram*, é que ela é muito utilizada para a criação de *trends* via *memes*⁴². Ou seja, se a cibercultura foi substituída por outro campo de estudos, mais crítico, o remix encontra-se completamente cooptado ao mundo do mero entretenimento.

Mais do que nunca o remix - como arte - está num campo acirrado de disputa, como vimos: se de um lado há Marc Lee, Noah Levenson e Disnovation, do outro há Refik Anadol e David Young. O remix, no berço da cibercultura, parecia ser uma forma de contradição interna do sistema. Assim, afirmamos que a função original do remix era evidenciar as falhas na *Matrix*, apontar as incoerências existentes num mundo de patentes e *copyright* (GOLDSMITH, 2011), tornar-se um *modus operandi* reflexivo sobre o mundo, técnica salutar em um ambiente onde o gesto de copiar/colar já era a forma básica de comunicação e a apropriação recorrente nas artes. O remix enquanto arte crítico-reflexiva continua existindo em alguns (de) nós na *internet*.

⁴² Mais sobre em: <https://todateen.com.br/noticias/reels-trend-os-desafios-que-estao-bombando-nos-reels-do-instagram-5.phtml>. Acesso em: 12/07/2022.

REFERÊNCIAS

- AGANBEM, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** E outros ensaios. Chapecó: Editora ARGOS, 2009.
- ANDRADE, Oswald de. Oswald de Andrade. **Obras Completas VI: Do Pau-Brasil à Antropofagia e às Utopias.** Manifestos, teses de concursos e ensaios. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1978.
- ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea: uma história concisa.** São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna.** São Paulo: Companhia das letras, 1992.
- ASCOTT, Roy (org.). **Reframing Consciousness: art, mind and technology.** Portland: intellect, 1999.
- BADIOU, ALAIN. As quinze teses sobre arte contemporânea. **Revista Lacanian Ink**, Nova Iorque, n. 23, 2013. Disponível em: <https://www.lacan.com/frameXXIII7.htm>. Acesso em: 15 set. 2022.
- BEAUVAIS, Yann. Filmes de Arquivo. **Revista Recine**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 82-93, 2004. Disponível em: https://issuu.com/revistarecine/docs/revista_recine_2004. Acesso em: 13 jun. 2022.
- BARTHOLOMEU, Cezar. Dossiê Warburg. **Revista Arte & Ensaios**, Rio de Janeiro, v. 19, n. 19. p. 118 - 143, 2009. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/50819/27565>. Acesso em: 13 jun. 2022.
- BELTING, Hans. **O fim da história da arte.** São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas: Magia e Técnica, Arte e Política.** São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.
- BENTHAM, Jeremy. **O panóptico.** Belo Horizonte: Autêntica, 2008.
- BORSCHKE, Margie. **This is not a remix: piracy, authenticity and popular music.** Nova Iorque: Bloomsbury Academic, 2017.
- BUOLAMWINI, Joy; GEBRU, Timit. Gender Shades: Intersectional Accuracy Disparities in Commercial Gender Classification. **Proceedings of Machine Learning Research**, Nova Iorque, v. 81. p. 77 – 91, 2018. Disponível em: <http://proceedings.mlr.press/v81/buolamwini18a/buolamwini18a.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2022.
- BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988.** Brasília: Senado Federal, 2016. Disponível em:

https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf. Acesso em: 13 jun. 2022.

BRIDJE, Instituto. Laissez-faire: o que essa expressão significa e quem a criou?. **Politize!**, 2020. Disponível em: <https://www.politize.com.br/laissez-faire/>. Acesso em: 12 jul. 2022.

CHILVERS, Ian; OSBORNE, Farr. **The Oxford Dictionary of Art**. Oxford: Oxford University Press, 1994.

COOKSEY, Brian. **An Introduction to APIs**. California: Zapier, 2014.

CRARY, Jonathan. **24/7: Capitalismo Tardio e os Fins do Sono**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

CRAWFORD, Kate; PAGLEN, Trevor. **Excavating AI: The Politics of Training Sets for Machine Learning**. The AI Now Institute, Nova Iorque, 2019. Disponível em: <https://excavating.ai/>. Acesso em: 13 jun. 2022.

DANIELS, Dieter. Strategies of Interactivity. In: SOMMERER, Christa *et al* (orgs.). **The Art and Science of Interface and Interaction Design (Vol. 1)**. Berlin: Springer-Verlag, 2010. p. 27 – 62.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do Espetáculo**. São Paulo: Contraponto, 2018.

DEBORD, Guy; WOLMAN, Gil. **Um guia prático para o desvio**. 1956. Disponível em: <http://imagomundi.com.br/cultura/desvio.pdf>. Acesso em: 06 set. 2020.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Que Emoção! Que Emoção?**. São Paulo: Editora 34, 2016.

EAGLETON, Terry. **A ideia de cultura**. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002a.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002b.

ELLIS, J; MCLANE, B. **A new history of documentary film**. Nova Iorque: Continuum, 2006.

ELISH, Madeleine Clare; BOYD, Danah. Situating Methods in the Magic of Big Data and Artificial Intelligence. **Communication Monographs**, London, v. 85, n. 1, p. 57 – 80, 2018. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03637751.2017.1375130?scroll=top&needAccess=true>. Acesso em: 13 jun. 2022.

ENGELS, Friedrich. **Dialética da natureza**. São Paulo: Boitempo, 2020.

FEENBERG, Andrew. Marcuse, sobre a arte e tecnologia. **Arte e Filosofia**, Ouro Preto, v. 12, n. 22, p. 30-37, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufop.br/raf/article/view/946>. Acesso em: 13 jun. 2022.

FELINTO, Erick. Cibercultura: Ascensão e Declínio de uma Palavra quase Mágica. **E-compós**, [S. l.], v. 14, n. 1, 2011. Disponível em: <https://e-compos.org.br/e-compos/article/view/548>. Acesso em: 13 jun. 2022.

FISCHER, Ernst. **A Necessidade da Arte**. Rio de Janeiro: Editora Guanabara, 1987.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma filosofia da fotografia. São Paulo: É Realizações, 2018.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**: nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 1987.

FUCHS, Christian. Towards Marxian Internet Studies. **Triple C**, Viena, v. 10, n. 2, p. 392 – 412, 2012. Disponível em: <https://www.triple-c.at/index.php/tripleC/article/view/277>. Acesso em: 13 jun. 2022.

GINZBURG, Carlo. **Mitos, Emblemas, Sinais**. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

GOLDSMITH, Kenneth. **Uncreative Writing**. Nova Iorque: Columbia University Press, 2011.

GOLDSMITH, Kenneth. Por que Apropriação? **Revista Vazantes**, Fortaleza, v. 5, p. 457-481, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.36517/vazppgartesufc2021.1.61452>. Acesso em: 12 jul. 2022.

GOMBRICH, Ernst Hans Josef. **A História da Arte**. Rio de Janeiro: LTC, 2019.

GOMPERTZ, Will. **Isso é arte?** 150 anos de arte moderna. Do impressionismo até hoje. Rio de Janeiro: ZAHAR, 2013.

HAN, Byung-chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. *In*: HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2009. p. 33 – 118.

HARRISON, Nate; NAVAS, Eduardo. Mashup. *In*: NAVAS, Eduardo; GALLAGHER, Owen; BURROUGH, xtine. (orgs.). **Keywords in Remix Studies**. Nova Iorque: Routledge, 2018.

HARRISON, Sylvia. **Pop Art and the Origins of Post-Modernism**. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 2014.

IVO, Rene. Os catalisadores e suas formas de resistência e luta na teoria crítica de Herbert Marcuse. **Revista Diaphonía**, Paraná, v.3, n.1, 97 – 112. 2017. Disponível em: <http://saber.unioeste.br/index.php/diaphonia/article/viewFile/17204/11434>. Acesso em: 13/06/2022.

JABBOUR, Elias; GABRIELE, Alberto. **China**: o socialismo do século XXI. São Paulo: Boitempo, 2021.

KONDER, Leandro. **O que é dialética**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2008.

KERCKHOVE, Derrick de. **Connected Intelligence**: The Arrival of the Web Society. Toronto: Somerville House, 1997.

KWASTEK, Katja. Interactivity: A Word in Process. *In*: SOMMERER, Christa et al (orgs.). **The Art and Science of Interface and Interaction Design (Vol. 1)**. Berlin: Springer-Verlag, 2010. p. 15 – 26.

LESSIG, Lawrence. **Free culture**: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity. Nova Iorque: The Penguin Press, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LONGMAN, Gabriela; VIANA, Diego. A associação entre arte e política. *Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas*, Florianópolis, v. 2, n. 15, p. 123 - 133, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.5965/1414573102152010123>. Acesso em: 15 set. 2022.

LYONS, Michael; AKAMATSU, Shigeru; KAMACHI, Miyuki; GYOBA, Jiro. Coding Facial Expressions with Gabor Wavelets. *In*: Proceedings Third IEEE International Conference on Automatic Face and Gesture Recognition, 3., 1998, Nara. **Anais [...]** Nara: IEEE, 1998. Disponível em: <https://ieeexplore.ieee.org/document/670949>. Acesso em: 13 jun. 2022.

MACHADO, Arlindo. O filme-ensaio. *In*: Congresso Anual em Ciência da Comunicação, 26., 2003, Belo Horizonte. **Anais [...]** Belo Horizonte: INTERCOM, 2003. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/1868450877361748090053890711836232551.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2022.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. São Paulo: Papyrus, 2011.

MANOVICH, Lev. **The language of the new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

MANOVICH, Lev. **What comes after remix?**. 2007. Disponível em: http://manovich.net/content/04-projects/057-what-comes-after-remix/54_article_2007.pdf. Acesso em: 13 jun. 2022.

MANOVICH, Lev. Banco de Dados. **Revista Eco-Pós**, [S. l.], v. 18, n. 1, p. 7 – 26, 2015. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/2366. Acesso em: 13 jun. 2022.

MANOVICH, Lev. **Instagram and Contemporary Image**. 2017. Disponível em: http://manovich.net/content/04-projects/160-instagram-and-contemporary-image/instagram_book_manovich_2017.pdf. Acesso em: 13 jun. 2022.

MANOVICH, Lev. **AI Aesthetics**. Moscou: Strelka Press, 2019.

MANOVICH, Lev. Vertov sob visualização. **Revista Vazantes**, Fortaleza, v. 4, n. 1, p. 228 – 265, 2020. Disponível em: <http://periodicos.ufc.br/vazantes/article/view/61486>. Acesso em: 13 jun. 2022.

MARCUSE, Herbert. A Dimensão Estética. *In*: MARCUSE, Herbert. **Eros e civilização**: uma interpretação filosófica do pensamento de Freud. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 1975. p. 156 – 173.

MARCUSE, Herbert. **O Homem Unidimensional**: sobre a ideologia da sociedade industrial avançada. Lisboa: Livraria Letra Livre, 2011.

MARCUSE, Herbert. **A Dimensão Estética**. Lisboa: Edições 70, 2013.

MARX, Karl. **Manuscritos Economico-Filosóficos**. São Paulo: Boitempo, 2004.

MARX, Karl. **Teses sobre Feuerbach**. São Paulo: Editora Centaur, 2012.

MARX, Karl. **O capital**: crítica da economia política. Livro 1: o processo de produção do capital. São Paulo: Boitempo, 2017.

MAYA, Eduardo. Waldemar Cordeiro: precursor das imagens tecno-poéticas no Brasil. **Discursos Fotográficos**, Londrina, v.6, n.9, p. 14 - 32, 2010. Disponível em: <https://www.uel.br/revistas/uel/index.php/discursosfotograficos/article/view/7537/7022>. Acesso em: 13 jun. 2022.

MCCulloch, Warren Sturgis; PITTS, Walter. A logical calculus of the ideas immanent in nervous activity. **Bulletin of mathematical biophysics**, v. 5, n. 1, p. 115 – 133, 1943. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/BF02478259>. Acesso em: 13 jun. 2022.

MICHEL, Rush. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

MOSCATI, Giorgio. Waldemar Cordeiro e o uso do computador nas artes. **Revista USP**, São Paulo, n. 24, p. 124 – 135. 1995. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/27036/28810>. Acesso em: 13 jun. 2022.

MORETTIN, Eduardo. Acervos fílmicos, imagem-documento e cinema de arquivo: cruzamentos históricos. *In*: BRANDÃO, Alessandra; LIRA, Ramayana (orgs.). **A Sobrevivência das Imagens**. Campinas: Papius Editora, 2015. p. 87 - 102.

NAVAS, Eduardo. **Remix Theory**: The Aesthetics of Sampling. Nova Iorque: Springer, 2012.

NAVAS, Eduardo; GALLAGHER, Owen; BURROUGH, Xtine. (orgs.). **The Routledge Companion to Remix Studies**. Nova Iorque: Routledge, 2015.

NAVAS, Eduardo; GALLAGHER, Owen; BURROUGH, Xtine. (orgs.). **Keywords in Remix Studies**. Nova Iorque: Routledge, 2018.

NAVAS, Eduardo; GALLAGHER, Owen; BURROUGH, Xtine. (orgs.). **The Routledge Handbook of Remix Studies and Digital Humanities**. Nova Iorque: Routledge, 2021.

NEGROPONTE, Nicholas. **Being Digital**. London: Hodder & Stoughton, 1995.

NOBLE, Safiya Umoja. **Algorithms of oppression: how search engines reinforce racism**. Nova Iorque: Nova York University Press, 2018.

OLIVEIRA JUNIOR, Francisco Cardoso de. **A função política da arte como elemento da efetividade da liberdade na dimensão estética de Herbert Marcuse**. 2016. 151f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de Pós-Graduação em Filosofia, Fortaleza, 2016.

O'NEIL, Cathy. **Weapons of math destruction: how big data increases inequality and threatens democracy**. Nova Iorque: Crown Publishers, 2016.

PAIVA, Wilker; SZAFIR, Milena. Estado da Arte na Estética dos Dados: Leak'age - WORK IN PROGRESS. *In: Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 29., 2020, Goiânia. Anais [...] Goiania: ANPAP, 2020, p. 3530 - 3538. Disponível em:*
http://anpap.org.br/anais/2020/pdf/Jose_Wilker_Paiva_e_Milena_Szafir_ANPAP_2020_ResumoFinal_294.pdf. Acesso em: 18 jun. 2022.

PAIVA, Wilker. Echolocation, Arte e Tecnologia: entrevista com Marc Lee. **Revista Vazantes**, Fortaleza, v. 4, n. 1, p. 175 – 184, 2020. Disponível em:
<http://periodicos.ufc.br/vazantes/article/view/60518/162473>. Acesso em: 13 jun. 2022.

PAUL, Christiane. The database as system and cultural form: anatomies of cultural narratives. *In: VESNA, Victoria (org.). Database aesthetics: art in the age of information overflow*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2007. p. 95 – 109.

PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. **ARS (São Paulo)**, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 09-29, 2003. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/2909>. Acesso em: 13 jun. 2022.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo: Editora 34, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. Política da arte. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas, Florianópolis**, v. 2, n. 15, p. 45 - 59, 2010. Disponível em:
<https://doi.org/10.5965/1414573102152010045>. Acesso em: 15 set. 2022.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

ROSTAMA, Guilda. Remix Culture and Amateur Creativity: A Copyright Dilemma. **WIPO Magazine**, 2015. Disponível em:

https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2015/03/article_0006.html. Acesso em: 13 jun. 2022.

RUSSEL, Stuart Jonathan; NOVIG, Peter. **Artificial Intelligence: a modern approach**. Hoboken: Prentice Hall, 1995.

RUTIGLIANO, Dario. An Interview with Marc Lee. **LandEscape Art Review**, Europa, p. 56 - 71, 2014. Disponível em: https://marclee.io/wp-content/uploads/LandEscape-Art-Review_Special-Issue-2014_Marc-Lee.pdf. Acesso em: 13 jun. 2022.

SAFATLE, Vladimir. De que filosofia do acontecimento a esquerda precisa? *In*: BADIOU, Alain. **São Paulo: a fundação do universalismo**. São Paulo: Boitempo Editora, 2009.

SHAKESPEARE, William. **William Shakespeare: obras escolhidas**. Porto Alegre: Editora L&PM, 2009.

SZAFIR, Milena; PAIVA, Wilker. Inteligência Artificial entre Morcegos e Golfinhos: A Arte da Montagem em TV BOT (2004-2020). *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 43., Virtual, 2020. **Anais [...]** Virtual: INTERCOM, 2020. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2020/resumos/R15-2259-1.pdf>. Acesso em: 18 jun. 2022.

SZAFIR, Milena. Work in progress: performance-vjing-wireless. *In*: ROSAS, Ricardo; VASCONCELOS, Giseli (orgs.). **Coletânea net_cultura 1.0: digitofagia**. São Paulo: Radical Livros, 2006. p. 98 - 100.

SZAFIR, Milena. **Retóricas Audiovisuais em Rede: Debord para além de sua Distopia** [breve análise de “A Sociedade do Espetáculo – o filme” (1973) frente às práticas audiovisuais detourned da contemporaneidade], São Paulo, 2008. Disponível em: https://social.stoa.usp.br/articles/0015/8552/milena_szafir_trecho-mestradoNOV2008.pdf. Acesso em: 25 mar. 2020.

SZAFIR, Milena. **Retóricas Audiovisuais (o filme tropa de elite na cultura em rede)**. 2010. 138f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Universidade Estadual de São Paulo, Escola de Comunicação e Arte, Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais, São Paulo, 2010. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-17022011-150239/publico/2861001.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2022.

SZAFIR, Milena. Estéticas do Pós-remix: Diálogos Audiovisuais Através das Memórias Afetivas em Fluxo. *In*: Encontro da Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas: Ecossistemas Artísticos, 23., 2014. Belo Horizonte. **Anais [...]** Belo Horizonte: ANPAP, 2014. p. 2230-2245. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2014-old/ANAIS/simposios/simposio04/Milena%20Szafir.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2022.

SZAFIR, Milena. Neo-Remix Gestos v.1.1. *In*: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 38., Rio de Janeiro, 2015. **Anais [...]** Rio de Janeiro: INTERCOM, 2015. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-1688-1.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2022.

SZAFIR, Milena. **Retóricas audiovisuais 2.1**: ensino e aprendizagem compartilhada. 2015. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2015. Acesso em: 12 jul. 2022.

SZAFIR, Milena. Montagens Audiovisuais Extra-Apropriação: por uma pedagogia do filme-ensaio na cultura digital. *In*: BRANDÃO, Alessandra; LIRA, Ramayana (orgs.). **A Sobrevivência das Imagens**. Campinas: Papirus Editora, 2015. p. 153 - 175.

SZAFIR, Milena. Os gestos da montagem nas artes audiovisuais: Ensino-aprendizagem dentre as estéticas do banco-de-dados. **Revista Rebeca**, v. 7, n. 1, 2018. Disponível em: <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/518/313>. Acesso em: 13 jun. 2022.

TURING, Alan. Computing machinery and intelligence. **Mind**, p. 433 – 460, v. 59, n. 236, 1950. Disponível em: <https://academic.oup.com/mind/article/LIX/236/433/986238>. Acesso em: 13 jun. 2022.

VARGAS, Herom; CARVALHO, Nilton Faria de; PERAZZO, Priscila Ferreira. Remix e sampling: identidades e memória dos DJs na música eletrônica. **Revista FAMECOS**, v. 25, n. 2, 2018. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/28156/16637>. Acesso em: 13 jun. 2022.

VERTOV, Dziga. NÓS. *In*: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**: antologia. São Paulo: Paz e Terra, 2018. p. 201 – 204.

VERTOV, Dziga. Resolução do conselho dos três em 10-4-1923. *In*: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**: antologia. São Paulo: Paz e Terra, 2018. p. 204 – 211.

WEINBREN, Grahame. Ocean, Database, Recut. **Revista Vazantes**, Fortaleza, v. 3, n. 2, p. 237-265, 2019. Disponível em: <http://periodicos.ufc.br/vazantes/issue/view/876/314>. Acesso em: 13/06/2022.

WEINRICHTER, Antonio. **Metraje encontrado**: la apropiación en el cine documental y experimental. Navarra: Gobierno de Navarra, 2009.

XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**: antologia. São Paulo: Paz e Terra, 2018.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2019.