

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

LOLITA FERNANDA MAGNI

REMIX E FOTOGRAFIA:
MANIFESTAÇÕES DO REMIX NAS MONTAGENS DE FOTOLIVROS COM
TEMPLATES

PORTO ALEGRE

2016

LOLITA FERNANDA MAGNI

REMIX E FOTOGRAFIA:
MANIFESTAÇÕES DO REMIX NAS MONTAGENS DE FOTOLIVROS COM
TEMPLATES

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Roberto Tietzmann

PORTO ALEGRE

2016

M197r Magni, Lolita Fernanda
Remix e fotografia: manifestações do remix nas montagens de
fotolivros com templates [manuscrito] / Lolita Fernanda Magni. – 2016.
167 f. ; 29 cm.

Dissertação (mestrado) – Programa de Pós-Graduação da Faculdade
de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande
do Sul, 2016.

Orientação: Prof. Dr. Roberto Tietzmann.

1. Comunicação - imagem. 2. Fotolivro. 3. Fotografia. 4. Cultura
remix. 5. Remix. I. Título.

CDU 659.3:77.04

LOLITA FERNANDA MAGNI

REMIX E FOTOGRAFIA:
MANIFESTAÇÕES DO REMIX NAS MONTAGENS DE FOTOLIVROS COM
TEMPLATES

Dissertação apresentada como requisito para a obtenção do grau de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Aprovada em:

Roberto Tietzmann, Dr. (Orientador)

PUCRS

Eduardo Pellanda, Dr.

PUCRS

Beatriz Sallet, Dra.

UNISINOS

À minha mãe, Maria Eloy, minha inspiração de vida.

AGRADECIMENTOS

Apesar da jornada solitária que geralmente envolve um pesquisador e o seu objeto, posso dizer que jamais estive sozinha deste texto para fora.

Em primeiro lugar, agradeço à minha mãe, que me fez acreditar que eu era capaz de vencer os desafios deste mundo, sempre amorosa, me ensinou a não desistir de buscar meus sonhos. Obrigada por olhar o Davi e a Julia neste processo, e também a mim.

Ao meu pai, presença viva de caráter e justiça na minha vida. Teu olhar sempre me guia.

À minha amada Julia, luz da minha vida, segurou a minha mão quando eu chorei por este trabalho. A mãe segurará a tua mão por onde andares, meu amor.

Ao meu Davi, *gostosuro* da sua mãe, me acompanhou na barriga durante as aulas, seminários e reuniões, e me faz querer ser melhor a cada dia.

Ao meu amor, Gustavo, meu lugar. Obrigada por entender, por me ouvir e me amar. Te amo tudo.

À Beatriz, pelas palavras amigas e pela ajuda com o Davi, fundamentais neste caminho.

Aos meus queridíssimos colegas de jornada: Janaína Fischer, Micaela Rossetti, Gabrielli Tiburi, Bibiana Osório e Juliano Martins. Obrigada por fazerem desta aventura acadêmica uma experiência mais leve e afetuosa.

Ao meu orientador, Prof. Roberto Tietzmann, por acreditar no meu projeto desde o início, sempre incentivador das minhas ideias.

À Capes, pelo financiamento desta pesquisa e por viabilizar o desenvolvimento do pensamento científico.

Obrigada!

RESUMO

Este estudo considera a perspectiva da Cultura Remix como um caminho para pensar as novas formas de lidar com as imagens no contexto contemporâneo. A partir de um olhar comunicacional, observamos a relação entre o Remix e a fotografia através das montagens de fotolivros nos softwares que utilizam *templates* prontos, a fim de compreender como o Remix pode se manifestar nestas dinâmicas. Nossa fundamentação teórica é composta principalmente pelos conceitos de Remix e Cultura Remix, a partir das reflexões de Eduardo Navas, Lev Manovich e Lawrence Lessig. Para uma compreensão sobre o lugar da fotografia na contemporaneidade e da relação do homem com as imagens, convocamos o pensamento de Vilém Flusser. Sobre as metamorfoses da fotografia nos processos de Remix, utilizamos o conceito de Aura, em Walter Benjamin (1985), e de Alegoria em Craig Owens (2004). A perspectiva dos Software Studies (MANOVICH, 2013; FULLER, 2008), por sua vez, contribui para a construção da proposta metodológica, que se desdobra na análise feita a partir de quatro eixos fundamentais: no primeiro, desvelamos a questão do *template*, a fim de compreender qual o seu papel nestas montagens e a sua relação com as ações de Remix. Entendemos que, ao mesmo tempo em que o sistema de *templates* e a sua natureza *easy-to-use* simplificam o processo de montagem, esta mesma autonomia confisca do usuário a emancipação autoral sobre o fotolivro. No segundo eixo, desdobramos as categorias do Remix em Navas (2012), como forma de verificar que tipos de Remix podem se manifestar nas diferentes possibilidades de construção, identificando no nosso objeto a presença de duas das quatro categorias propostas pelo autor. No terceiro eixo, fazemos uma observação sobre o perfil dos utilizadores destes softwares, em busca de identificar como estes se comportam em relação às possibilidades de Remix e, em decorrência, percebemos três tipos diferentes de usuários, do mais passivo ao mais ativo nas manipulações. No quarto e último eixo, analisamos como pode se desenhar a autoria nestas montagens construídas com o auxílio do software, e pudemos verificar que o software é capaz de invadir o espaço de criação do usuário, borrando as fronteiras da autoria nestas dinâmicas.

Palavras-chave: Comunicação. Remix. Cultura Remix. Fotografia. Fotolivro.

ABSTRACT

This study considers the concept of Remix Culture as a way to develop new ways of dealing with images in our contemporary context. From a communicational approach, we observe the relationship between Remix and photography through photo books assemblages in softwares using ready-made templates in order to understand how the Remix manifest itself through these dynamics. Our theoretical foundation is composed mainly of concepts of Remix and Remix Culture, from the ideas of Eduardo Navas, Lev Manovich and Lawrence Lessig. In order to understand photography's place in the contemporary world and the human's relationship to the images, we use Vilém Flusser's contribution. With the purpose of discussing the photography metamorphoses in the Remix process, we use the concept of Aura, by Walter Benjamin (1985), and Allegory, by Craig Owens (2004). The Software Studies perspective (MANOVICH, 2013; FULLER, 2008), in turn, contributes to the construction of the proposed methodology, which unfolds in the analysis proposing four basic axes: the first one unveils the issue of the template, in order to understand what is their role in these assemblies and their relationship with the Remix actions. We understand that, while the system of templates and their easy-to-use nature simplifies the assembly process, this very autonomy confiscates from the user his authorial emancipation from the photo book. In the second axis, we unfold Navas (2012) Remix categories, in order to check what kinds of Remix can manifest themselves through different construction possibilities in our object, identifying the presence of two of the four categories proposed by the author. In the third axis, we make an observation about the profile of users of this kind of softwares, trying to identify how they behave in relation to the Remix possibilities and, as a result, we perceived three different types of users, from the passive one to a more active one in the handlings. In the fourth and last axis, we analyze how we can delineate the authorship in these software constructed assemblages, and we could verify that the software is able to invade the user's creating space, blurring the boundaries of authorship in these dynamics.

Keywords: Communication. Remix. Remix Culture. Photography. Photo Book.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Ascensão do Remix na Pós-Modernidade.....	30
Figura 2 – Fotocolagem da era vitoriana	43
Figura 3 – Primeira Colagem de Picasso, “Natureza Morta com Cadeira de Palha”, 1912	45
Figura 4 – Fotomontagem de Aleksandr Rodchenko para o filme “Kino-Glaz”, de Dziga Vertov, 1924	46
Figura 5 – Uso do termo “Colagem”	48
Figura 6 – Uso do termo “Fotomontagem”	48
Figura 7 – Montagem digital de Jeff Hall “A Sudden Gust of Wind (after Hokusai)”, 1993 ..	50
Figura 8 – Xilogravura de Katsushika Hokusai “Ejiri in Suruga Province (A Sudden Gust of Wind)”, 1830	51
Figura 9 – Imagem do Movimento <i>Seapunk</i>	52
Figura 10 – Imagem do Movimento <i>Chillwave</i>	52
Figura 11 – Imagem do tipo <i>Vaporwave</i>	53
Figura 12 – Aplicação de <i>glitch</i> na xilogravura de Hokusai	54
Figura 13 – Software de Colagem de Fotos	55
Figura 14 – Álbum para <i>carte-de-visites</i>	61
Figura 15 – Álbum de <i>Scrapbook</i> de 1860	63
Figura 16 – Álbum com <i>templates</i> de cartões rígidos	65
Figura 17 – Álbum expansível	66
Figura 18 – Álbum de colagem (<i>Scrapbook</i>) com cantoneiras	67
Figura 19 – Álbum autocolante com película.....	68
Figura 20 – Álbum com bolsos plásticos.....	69
Figura 21 – Primeira câmera fotográfica digital.....	70
Figura 22 – Fotolivro de artista De Perto, Horacio Coppola	73
Figura 23 – Fotolivro como álbum pessoal	74
Figura 24 – Interface do software D-Book.....	79
Figura 25 – Sugestões de <i>templates</i> do D-Book.....	79
Figura 26 – Interface do D-Book online.....	83
Figura 27 – Constituição do <i>corpus</i> de análise.....	87
Figura 28 – Layout automático.....	88
Figura 29 – Layout automático com tema	89
Figura 30 – Páginas em branco.....	89

Figura 31 – Mapa dos percursos e eixos de análise.....	90
Figura 32 – Álbum analógico com presença de <i>template</i>	92
Figura 33 – Bibliotecas de <i>samples</i> e de layouts completos.....	94
Figura 34 – Eixo 1 Percurso 1 – <i>Template</i> Ordenador - Repetição de composições.....	96
Figura 35 – Eixo 1 Percurso 2 – <i>Template</i> Co-Enunciador - Discurso da imagem em oposição ao <i>template</i>	97
Figura 36 – Eixo 1 Percurso 3 – <i>Template</i> Latente - O <i>template</i> fica na biblioteca em estado de espera	98
Figura 37 – Eixo 1 – Figura Síntese	99
Figura 38 – Eixo 2 Representações de objetos de <i>scrapbooks</i>	101
Figura 39 – Eixo 2 Percurso 1 – Pastiche do modelo analógico.....	103
Figura 40 – Eixo 2 Percurso 1 – Páginas 10-11 em diferentes testes	104
Figura 41 – Eixo 2 Percurso 1 – Remix Latente.....	106
Figura 42 – Eixo 2 Percurso 2 – Pastiche do modelo analógico.....	108
Figura 43 – Eixo 2 Percurso 2 – Remix Reflexivo - Conteúdo (imagens) condicionados à forma (<i>template</i>)	109
Figura 44 – Eixo 2 Percurso 2 – Remix Seletivo.....	111
Figura 45 – Eixo 2 Percurso 3 – Pastiche do modelo analógico.....	112
Figura 46 – Eixo 2 Percurso 3 – Biblioteca de <i>samples</i> de imagens	113
Figura 47 – Eixo 2 Percurso 3 – Remix Reflexivo - Alegorização das fotografias através das molduras	114
Figura 48 – Eixo 2 Percurso 3 – Alegorização da fotografia - (através de filtros e molduras)	115
Figura 49 – Eixo 2 Percurso 3 – Fotomontagem com aplicação de vinhetas	117
Figura 50 – Eixo 2 Percurso 3 – Adição clandestina de <i>samples</i> na pasta de imagens	118
Figura 51 – Eixo 2 Percurso 3 – Montagem disruptiva com colagem digital estilo <i>Vaporwave</i>	119
Figura 52 – Eixo 2 – Figura Síntese	120
Figura 53 – Eixo 3 Percurso 1 – Usuário <i>Click Only</i> (CO) - Montagem automática com erro de composição	126
Figura 54 – Eixo 3 Percurso 2 – Usuário <i>Click Sampling</i> (CS) - <i>Sampling</i> de temas para o software montar	127
Figura 55 – Eixo 3 Percurso 3 – Usuário <i>Deep Writer</i> (DW) - Dupla produção, nas fotografias e na montagem	128

Figura 56 – Eixo 3 – Figura Síntese	130
Figura 57 – Eixo 4 Percurso 1 – Protagonismo de <i>produção</i> do software – Nível 1	134
Figura 58 – Eixo 4 Percurso 2 – Protagonismo de <i>produção</i> do software – Nível 2	135
Figura 59 – Eixo 4 Percurso 3 – Autor montador	138
Figura 60 – Eixo 4 – Percurso 3 – Autor <i>bricoleur</i>	140
Figura 61 – Eixo 4 Percurso 3 – Autor alegorista.....	141
Figura 62 – Eixo 4 – Figura Síntese	142
Figura 63 – Mapa síntese dos achados da análise através dos percursos	143

LISTA DE APÊNDICES

Apêndice A – Captura de telas (Panorama Inicial)	156
Apêndice B – Captura de telas (Percurso 1).....	157
Apêndice C – Captura de telas (Percurso 2).....	160
Apêndice D – Captura de telas (Percurso 3).....	164
Apêndice E – Captura de telas (Percurso 3).....	166

LISTA DE SIGLAS

CCD -	<i>Charge Coupled Device</i>
CO -	<i>Click Only</i>
CS -	<i>Click and Sampling</i>
DW -	<i>Deep Writer</i>
DJ -	disco-jóquei
GUI -	Interface Gráfica do Usuário
RW -	<i>Read and Write</i>
RO -	<i>Read Only</i>
MET -	<i>The Metropolitan Museum of Art</i>

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
2 REMIX E CULTURA REMIX	22
2.1 Sampling	24
2.2 Alegoria e Aura para o Remix	31
2.3 Categorias do Remix: o Remix para além da música	33
2.3.1 <i>Remix Estendido</i>	34
2.3.2 <i>Remix Seletivo</i>	34
2.3.3 <i>Remix Reflexivo</i>	35
2.3.4 <i>Remix Regenerativo</i>	36
2.4 Ready-Made e a Estética de Apropriação	37
2.5 Intertextualidade no Remix	39
3 O REMIX E A FOTOGRAFIA: DA MODERNIDADE À PÓS-MODERNIDADE	42
3.1 As vanguardas do Remix visual: Fotocolagens, Colagens e Fotomontagens	43
3.2 Colagens e Fotomontagens nos meios digitais	49
3.3 O paradoxo do visível: o álbum de fotografias em transformação	56
3.3.1 <i>Breve história dos álbuns fotográficos</i>	59
3.4 Fotografia digital + Desktop Publishing > Fotolivro	70
4 MANIFESTAÇÕES DO REMIX NAS MONTAGENS DE FOTOLIVROS COM TEMPLATES	76
4.1 A Metodologia dos Estudos do Software	77
4.2 Software Cultural	80
4.3 Eixos de análise	85
4.3.1 <i>Descrição dos Percursos de Montagem</i>	88
4.3.1.1 <i>Percurso 1 – Layout automático</i>	88
4.3.1.2 <i>Percurso 2 – Layout automático com tema</i>	88
4.3.1.3 <i>Percurso 3 – Páginas em branco</i>	89
4.3.2 <i>Eixos</i>	91
4.3.2.1 <i>Eixo 1: O papel do Template e a sua relação com as práticas de Remix</i>	91
4.3.2.2 <i>Eixo 2: Categorias do Remix nas montagens no D-Book</i>	99
4.3.2.3 <i>Eixo 3: Do usuário passivo ao usuário DJ: rupturas e mediações do sujeito versus máquina</i>	120

4.3.2.4 Eixo 4: O Remix e a reinvenção do autor.....	130
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	144
REFERÊNCIAS.....	148
APÊNDICES	156

1 INTRODUÇÃO

Um dos desafios de compreender as maneiras de lidar com as imagens na pós-modernidade se deve ao modo cada vez mais complexo como formatos, linguagens e estéticas se contagiam e se misturam com o atravessamento das novas tecnologias, em especial quando consideramos a digitalização dos processos de produção e circulação dos produtos midiáticos.

Neste sentido, entendemos ser possível considerar, dentre as diversas perspectivas pelas quais estes fenômenos podem ser observados, o conceito de Cultura Remix como uma entrada pertinente para pensar os objetos da Comunicação, articulado ao nosso interesse sobre os produtos e os processos que envolvem a fotografia e os artefatos que orbitam o seu entorno.

Entre os objetos que circundam os fazeres relacionados à fotografia está o álbum fotográfico, que abordamos nesta pesquisa como um espaço onde as manifestações de Remix sempre estiveram presentes de alguma forma. Assim como outros tantos fenômenos da cultura, o álbum também sofreu as consequências que os avanços tecnológicos impõem aos meios e aos produtos, transformando-se junto da fotografia até chegar ao formato de fotolivro, produzido através de softwares específicos. Para tanto, buscamos, neste estudo, observar as manifestações do Remix nas montagens de fotolivros feitos em softwares de *templates*, que se utilizam da recombinação de elementos prontos para a montagem destes produtos.

No entanto, para entendermos com mais avanço do ponto de vista teórico estes movimentos de recombinação dos produtos culturais na contemporaneidade, é fundamental, em um primeiro momento, compreendermos a diferença entre os conceitos de Remix e Cultura Remix.

Segundo os apontamentos de Eduardo Navas (2012), Lév Manovich (2005, 2007) e Lawrence Lessig (2002, 2008), autores que convocamos para discutir estes conceitos nesta pesquisa, podemos dizer que remixar seria a ação de apropriar-se de algo que já existe, editar ou combinar este material a fim de produzir algo novo. Navas (2012) faz uma aproximação mais abrangente destes conceitos na obra *Teoria do Remix: a estética do sampling*, em que o autor analisa o Remix na música, na arte e nas novas mídias, buscando suas raízes a partir do surgimento da reprodução mecânica e da fotografia. Manovich (2005, 2007) geralmente aborda estes conceitos sob uma perspectiva que envolve o software, especialmente quando relacionado com o que o autor define como *Software Cultural*. Já Lessig (2008) discute o Remix sob a perspectiva dos direitos autorais, tema polêmico que sempre perpassa estas práticas.

Desta forma, segundo Navas (2012), o Remix vai muito além da simples combinação de materiais, de maneira que não pode ser considerado exatamente uma novidade na cultura, uma vez que o desenvolvimento humano esteve frequentemente baseado nas apropriações e atualizações de modelos sociais pretéritos. Neste sentido, o Remix poderia tanto configurar-se como uma espécie de meta-atividade, manifestando-se como forma de discurso, ao apropriar-se das coisas do mundo de maneira *conceitual*, como acontecer nas formas de apropriação e recombinação de produtos pré-existentes. Estas práticas de apropriações e transformações estariam, segundo Navas (2012), diretamente relacionadas com a constante reciclagem de materiais a partir do desenvolvimento da reprodução mecânica¹.

Já a Cultura Remix, de acordo com Lessig (2002), é definida como o conjunto de práticas socioculturais que envolvem ações de Remix, *potencializadas e atravessadas* pelas tecnologias digitais, e sobre as quais normalmente se discutem as questões relacionadas à autoria.

Desta maneira, há uma importante demarcação a ser feita em relação a esta perspectiva fundamental para este trabalho: podemos considerar que o Remix e a Cultura Remix são concepções que não podem ser estruturalmente hierarquizadas, uma vez que o Remix ora pode acontecer em um meta-nível de ação, enquanto forma de atualização de conceitos e ideologias, ora pode acontecer sob o guarda-chuva da Cultura Remix, enquanto prática de recomposição de materiais pré-existentes a partir das tecnologias digitais.

Nesta pesquisa, desdobramos essa dupla inscrição de Remix/Cultura Remix através das categorizações propostas por Navas (2012), a fim de compreender como o Remix pode manifestar-se no nosso objeto empírico: os softwares de *templates* para montagem de fotolivros.

Para isso, consideramos o processo de *digitalização* da cultura através das novas tecnologias como favorecedor das práticas de *sampling*, fazendo das ações de recortar/copiar/colar um simples apertar de teclas. Como consequência desta facilitação, o Remix difundiu-se para inúmeros campos da cultura, de maneira tão orgânica que não raramente sua prática pode passar despercebida nas variadas formas de utilização de softwares e aplicativos.

Em função disto, dos lugares onde o Remix pode se manifestar através das imagens, escolhemos como espaço empírico de análise estes softwares que utilizam o sistema de *templates*. Estes programas sugerem que o usuário construa seus próprios fotolivros, através

¹ O termo “reprodução mecânica” é utilizado por Eduardo Navas (2012) e é equivalente à “reproduzibilidade técnica” de Benjamin (1985).

de um sistema que oferece conteúdos *pré-fabricados*, a fim de facilitar o processo de montagem. No entanto, estes *templates* podem servir de ponto de partida para serem transformados e recombinaados pelos usuários, através de dinâmicas que consideramos fortemente relacionadas com as práticas de Remix.

A escolha de desenvolver a análise neste tipo de software é consequência de um interesse preliminar em estudar as narrativas visuais nos fotolivros produzidos através do combinação de formas prontas. Entretanto, quanto mais nos aproximávamos da materialidade empírica do objeto, mais se mostrava necessária uma perspectiva que triangulasse as diversas facetas que a observação do software demonstrava, e que discutiremos nos eixos de análise do capítulo 4.

Dentre os softwares considerados para a análise, elegemos o D-Book, da empresa Digipix, por entendermos que das três opções avaliadas² que operam com o sistema de *templates*, este provavelmente ofereceria maiores possibilidades de Remix, por ser um dos mais completos.

Além disto, uma primeira aproximação com a empresa proprietária do software aconteceu na ocorrência de um fato curioso: em 2009, o jornal Folha de São Paulo divulgou uma matéria relatando que a Digipix havia se recusado a imprimir o fotolivro que compunha o portfólio do fotógrafo Gal Oppido³, por conter conteúdo de nudez. O fato acabou por mobilizar a comunidade de fotógrafos, gerando discussões e debates em diversos espaços. A partir deste episódio, ficou claro o monopólio que a empresa detinha na área de impressão de fotolivros, uma vez que sendo a maior empresa deste ramo no Brasil, prestava serviço também para pequenas empresas locais.

Entretanto, o que em especial nos chamou a atenção neste episódio foi o fato de que os fotógrafos (um artista, neste caso) estavam criando seus próprios fotolivros, de maneira autônoma e sem depender das editoras tradicionais. Isto demonstra a interessante transformação do sujeito com relação à produção de bens culturais, saindo do lugar de mero *receptor*, para participar da engrenagem que envolve o processo produtivo, comportamento fundamental para a prática do Remix. Ainda que o fotógrafo – no seu papel de fotógrafo – seja produtor, em relação ao fotolivro, por vezes, ele coloca-se apenas na condição de

² As outras duas opções consideradas foram: SóClick (2016) e IPhoto, da Apple, que até o final desta pesquisa foi substituído pelo Fotos (APPLE, 2016).

³ Gal Oppido é um fotógrafo brasileiro, professor de Linguagens e Conteúdo em Fotografia no MAM, tendo exposto seu trabalho em países como França, Holanda, Alemanha, Portugal, etc. Algumas das fotografias que compunham o portfólio em questão fazem parte da coleção MASP-Pirelli, dos acervos do MAM e do MIS.

receptor, mas ao participar da etapa da produção, assume o comportamento do sujeito ativo na criação de produtos de toda ordem.

Outra questão fundamental que nos apontou a relação do software D-Book com a Cultura Remix foi justamente a sua natureza pré-programada. A partir de um olhar mais apurado sobre o software, que será descrito no capítulo 4, ficaram claras as fortes dinâmicas de apropriação de conteúdos *ready-made*⁴, e principalmente uma dinâmica de montagem baseada na mistura de elementos heterogêneos, típica dos *scrapbooks*⁵, atualizada para o meio digital.

Por estas razões, como já mencionamos, este estudo pretende analisar de que forma o Remix pode se manifestar nestas montagens de fotolivros com o auxílio de um sistema (*template*) que parece facilitar, e ao mesmo tempo limitar as ações dos usuários durante o processo de criação. Para esta compreensão, analisamos o *fazer* do fotolivro no software D-Book, sob a perspectiva da teoria do Remix (NAVAS, 2012).

Partindo destas perspectivas, a construção do nosso aporte teórico contempla três dimensões conceituais que procuramos discutir nesta pesquisa: o Remix, a fotografia e o software. Dito de outra maneira, o D-Book é um software voltado para a apropriação de fotografias em estratégias que entendemos passíveis de serem examinadas sob a ótica do Remix.

Para os conceitos que envolvem o Remix, seu estado da arte e o seu papel na pós-modernidade, utilizamos, conforme já assinalamos anteriormente, as reflexões de Eduardo Navas (2012), Lev Manovich (2005, 2007) e Lawrence Lessig (2002, 2008) como principais norteadores. Sobre a fotografia, buscamos compreender o seu lugar na contemporaneidade e a relação do homem com o universo das imagens, através do pensamento de Vilém Flusser (2002, 2007, 2008). Para uma compreensão das metamorfoses da fotografia nos processos de Remix, utilizamos o conceito de Aura, em Walter Benjamin (1985), e de Alegoria em Craig Owens (2004).

Como forma de entender as manifestações do Remix nestas montagens de fotolivros, julgamos fundamental olhar para as formas anteriores de montar álbuns fotográficos, como atividades que relacionam a fotografia ao Remix desde a modernidade até o presente momento, a fim de compreender o contexto em que nosso objeto de pesquisa encontra-se

⁴ O termo *ready-made* está relacionado com a apropriação e deslocamento de objetos prontos, a fim de atualizá-los para novos contextos. No capítulo 2 abordamos este assunto com maior profundidade.

⁵ *Scrapbook* é uma espécie de livro com recortes: é uma técnica de personalizar álbuns de fotografias ou agendas através de colagens, com recortes de fotos, convites, e qualquer outro material que possa ser colado e guardado no interior de um livro.

inserido. Para este olhar histórico sobre os álbuns, convocamos autores como Armando Silva (1998), Martha Langford (2001), Ann Bermingham (2010) e Elizabeth Siegel (2010).

Por entendermos que a análise do software precisa partir de um olhar comunicacional, utilizamos a metodologia dos Estudos do Software, na perspectiva de Lev Manovich (2001, 2013)⁶ e Matthew Fuller (2008), que nos ajudam na compreensão do nosso objeto empírico enquanto meio de produção de produtos culturais⁷.

Desta forma, começamos o segundo capítulo aprofundando os conceitos de Remix e Cultura Remix, bem como suas relações com outros espaços para além da música. A partir das reflexões de Navas (2012), procuramos compreender a trajetória do Remix desde o surgimento da fotografia, considerando a evolução da reprodução mecânica – que o autor invoca das reflexões de Benjamin –, como condição fundamental para a ascensão do Remix até a pós-modernidade. Buscamos, a partir disso, delinear os conceitos de *Sampling*, Alegoria e Aura, fundamentais para compreendermos o Remix relacionado às imagens e a categorização do Remix proposta por Navas (2012).

A partir da compreensão destas categorias, avançamos para entender a relação do *sampling* com as atividades de apropriação de materiais *ready-made* no começo do século XX, e como isto acabou por configurar uma série de práticas que se valem da intertextualidade para compor produtos culturais.

No terceiro capítulo, começamos por olhar as manifestações do Remix na esfera visual, através das fotocollagens, passando pelos movimentos artísticos de vanguarda, com as collagens e fotomontagens, bem como o deslocamento destas práticas para o contexto digital, como efeito colateral da disseminação da fotografia digital. Da mesma forma, analisamos a transformação do álbum em fotolivro, numa trajetória que busca acompanhar a transformação da própria fotografia e dos meios de produção.

O capítulo quatro trata da análise empírica do software D-Book, buscando responder ao nosso problema de pesquisa, sintetizado na seguinte questão: como o Remix se manifesta nas montagens dos fotolivros produzidos com *templates*?

A partir do desenvolvimento dos capítulos teóricos 2 e 3, propomos quatro eixos de análise e seus respectivos objetivos: 1) *Template*: compreender qual o papel do *template* e a sua relação com as ações de Remix; 2) Categorias do Remix: verificar que tipos de Remix podem se manifestar nas diferentes possibilidades de construção; 3) Perfil do usuário:

⁶ Lev Manovich coordena a Iniciativa dos Estudos do Software, que mantém dois laboratórios de pesquisa, em Nova York e na Califórnia.

⁷ Durante os movimentos de análise no software, algumas questões novas acabaram por surgir, mostrando-se necessária a convocação de outros autores que dessem conta de fundamentar estes achados.

identificar qual o perfil do usuário em relação à estas possibilidades de Remix; 4) Autoria: entender como se desenha a autoria nestas montagens construídas com o auxílio do software.

Para tanto, propomos um esquema de análise baseado em um *corpus* de 119 capturas de telas, coletadas a partir das incursões descritas no quarto capítulo. Todas as páginas geradas nas montagens dos fotolivros foram capturadas via *printscreen*, por isso o grande número de telas. Entretanto, nem todas as capturas estão ilustradas na análise, embora todas tenham sido observadas e encontrem-se nos anexos deste estudo.

Por fim, temos convicção de que esta pesquisa justifica-se por demonstrar as formas como o sujeito está se relacionando com o consumo e a produção de bens culturais na contemporaneidade, através do paradoxo que contrapõe o domínio das ferramentas pelo sujeito e a ascensão da autonomia do software sobre o homem. Do mesmo modo, entendemos que este olhar sobre o Remix pode nos dizer muito sobre as formas de nos relacionar com a fragmentação da cultura e dos seus substratos, através da ininterrupta reciclagem do que já foi criado. Além disso, acreditamos que o homem vive hoje o contrassenso da visualidade, embora permeado por uma overdose de imagens, o sujeito segue buscando novas maneiras de representar o mundo e de manter os registros da sua existência.

2 REMIX E CULTURA REMIX

Como vimos brevemente no capítulo de Introdução, os conceitos de Remix e Cultura Remix estão totalmente imbricados nas práticas que envolvem apropriações de algum conteúdo pré-existente, a fim de atualizá-lo para um novo contexto.

Eduardo Navas (2012) considera que o Remix pode acontecer em um meta-nível de atividade, e que vai além das simples ações de apropriação e recombinação de materiais a fim de criar algo novo. O autor afirma que a remixagem de formas socioculturais são uma espécie de meta-remix, que se configura como uma forma de discurso⁸, e que se apropria das coisas do mundo de maneira *conceitual*. Para o autor, o Remix está diretamente relacionado com a constante reciclagem de materiais a partir do desenvolvimento da reprodução mecânica.

Para Manovich (2005) esta meta-atividade estaria relacionada com o que o autor define como *remixabilidade*. Ele afirma ser possível ver este movimento na maioria das culturas humanas, que sempre se apropriaram de práticas socioculturais de modelos mais antigos. Os *remixes* resultantes destes empréstimos eram reincorporados e assim sucessivamente até hoje: “a Roma Antiga remixou a Grécia Antiga; o Renascimento remixou a antiguidade [...] e hoje designers gráficos e de moda remixam juntos inúmeras formas culturais, históricas e locais...” (MANOVICH, 2005, p. 2, tradução nossa⁹).

Desta forma, percebemos que nem sempre o Remix esteve atravessado pelas tecnologias digitais, uma vez que estas dinâmicas sempre existiram de alguma maneira nas culturas humanas. No entanto, as atividades que envolvem a Cultura Remix referem-se especialmente às práticas relacionadas às novas tecnologias e à cibercultura. Muito em função disto, elegemos como ambiente de observação um software que permite produzir conteúdos com imagens, por entendermos que o software, enquanto tecnologia potencializadora das ações de Remix, é justamente a variável que diferencia o Remix na contemporaneidade de todas as outras formas praticadas até então.

Conforme Lawrence Lessig (2002), o surgimento da Cultura Remix está relacionado com o movimento *hip hop*, nas décadas de 1960 e 1970, quando as ferramentas digitais ofereceram novas possibilidades de experimentação pelos DJs¹⁰, que passaram a misturar

⁸ Church (2015, p. 42) também refere-se ao remix como um recorte que ilumina as dimensões retóricas, possibilidades persuasivas e implicações culturais de artefatos remixados, enquanto prática comunicacional.

⁹ Texto original: “Ancient Rome remixed Ancient Greece; Renaissance remixed antiquity [...] and today graphic and fashion designers remix together numerous historical and local cultural forms.”

¹⁰ Do inglês *disk jockey*. Em português, disco-jóquei ou discotecário: é o profissional que seleciona e toca músicas em discotecas e festas. (DICIONÁRIO PORTUGUÊS, 2016).

batidas e estilos¹¹, inserir e modificar intervalos às melodias originais. Neste sentido, o autor define a Cultura Remix como um conjunto de práticas socioculturais de apropriação e readaptação de estilos, artísticos ou informacionais, potencializadas pela emergência da cibercultura e das novas tecnologias digitais, gerando uma cultura de livre criação, a partir de algo já existente.

De um modo geral, a Cultura Remix pode ser definida como a atividade global que consiste no intercâmbio criativo e eficiente de informações, tornada possível pelas tecnologias digitais e que é apoiada pela prática de recortar/copiar e colar. O conceito de Remix frequentemente referenciado na cultura popular, deriva do modelo de remixes da música que foram produzidos em torno dos anos 1960 e início dos anos 1970 em Nova York: uma atividade com raízes na música da Jamaica. Hoje, Remix (a atividade de tomar amostras de materiais pré-existentes para combiná-los em novas formas de acordo com o gosto pessoal) foi estendido para outras áreas da cultura, incluindo as artes visuais; e desempenha um papel vital na comunicação de massa, especialmente nas novas mídias (NAVAS, 2012, p. 65, tradução nossa¹²).

Lessig (2002, p. 9) ilustra sua definição de Cultura Remix a partir de um *slogan* de uma campanha da Apple de 2001: “*Rip, Mix, Burn*”. Neste contexto, *Rip* significa copie; *Mix* significa modifique, misture; e *Burn* significa queime, grave. Com este *slogan*, a Apple lançava o novo iMac, que vinha com iTunes e CD-RW¹³, e convidava os usuários a participarem ativamente da montagem das suas próprias *playlists* e coletâneas musicais, deixando de ser simples consumidores para transformarem-se em remixadores de conteúdos¹⁴. Estas três ações caracterizam fortemente as dinâmicas acerca da Cultura Remix, em que um usuário copia determinada informação (seja gráfica, sonora, textual), transforma-a de acordo com a sua vontade e a disponibiliza em qualquer que seja o formato, gerando um produto diferente daquele primordial.

Como vimos, Lessig (2002) e Navas (2007) expandem o conceito de Cultura Remix para além do cenário musical, abrangendo outras práticas da cultura e da arte. “A música em particular, mas não apenas a música, sempre tratou de utilizar-se do que já existia antes, de

¹¹ No meio musical, esta prática é conhecida como *mashup*.

¹² Texto original: “Generally speaking, Remix Culture can be defined as a global activity consisting of the creative and efficient exchange of information made possible by digital technologies. Remix is supported by the practice of cut/copy and paste. The concept of Remix that informs Remix Culture derives from the model of music remixes which were produced around the late 1960’s and early 1970’s in New York City, with roots in Jamaica’s music. During the first decade of the twenty-first century, 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.”

¹³ Diferente do CD-R (R = read), que só permitia ler os conteúdos gravados no CD, o CD-RW (RW = *read and write*), também possibilitava a gravação de conteúdos nestas mídias.

¹⁴ Antes disso, as pessoas já costumavam compilar músicas em mídias como fitas cassete, por exemplo. No entanto, como é típico da Cultura Remix, o computador passou a potencializar estas práticas.

forma a capacitar criativos a fazerem algo novo” (LESSIG, 2002, p. 9, tradução nossa¹⁵). Para Manovich (2007, p. 2, tradução nossa¹⁶), embora indícios de remixagens possam ser encontrados antes, “foi a introdução dos *multi-track mixers*¹⁷ que fizeram o Remix uma prática padrão”. Entretanto, o autor afirma que aos poucos, o termo se tornou mais e mais amplo, referindo-se hoje qualquer reformulação de trabalho cultural já existente.

Já dentro do espectro digital, Manovich não considera diferentes categorizações relacionadas à Cultura Remix, afirmando que todas as práticas de remixagem fazem parte de uma lógica contínua.

Claramente, um designer profissional que trabalha em um cartaz ou um músico profissional trabalhando em um novo mix são diferentes de alguém que está escrevendo um blog ou publicando seus bookmarks. Mas esta é uma visão errada. Os dois tipos de remixabilidade fazem parte de uma mesma continuidade. O designer e o músico são igualmente afetados pelas mesmas tecnologias de informática. O software de desenho e o software de composição musical fazem a operação técnica de remixagem muito fácil; a internet aumenta muito a facilidade de localizar e reutilizar materiais de outros períodos, artistas, designers, e assim por diante (MANOVICH, 2005, p. 2, tradução nossa¹⁸).

Bourriaud (2009) concorda que foi a democratização das novas tecnologias e o surgimento das práticas de *sampling* que deram origem a este novo contexto cultural, em que as figuras do DJ e dos programadores tornaram-se tão emblemáticas. O autor ressalta o fato de que muitas vezes o DJ, como compilador de conteúdos, é mais conhecido do que os próprios autores das obras remixadas.

Nos dois subcapítulos a seguir, abordaremos os conceitos de *Sampling*, Alegoria e Aura, fundamentais para a compreensão das categorias do Remix propostas por Navas (2012).

2.1 *Sampling*

Segundo o Dicionário Cambridge (2016), um *sample* é um fragmento representacional que pretende demonstrar como é um todo maior. Em uma segunda definição, o dicionário

¹⁵ Texto original: “Music in particular, but not just music, has always been about using what went before in a way that empowers creators to do something new”.

¹⁶ Texto original: “it was the introduction of multi-track mixers that made remixing a standard practice”.

¹⁷ *Multi-track mixers* são aparelhos para manipulações de músicas que separam os canais de som (vocais, baterias, baixos) permitindo assim a criação de novos arranjos e combinações sonoras.

¹⁸ Texto original: “Clearly, a professional designer working on a poster or a professional musician working on a new mix is different from somebody who is writing a blog entry or publishing her bookmarks. But this is a wrong view. The two kinds of remixability are part of the same continuum. For the designer and musician (to continue with the sample example) are equally affected by the same computer technologies. Design software and music composition software make the technical operation of remixing very easy; the internet greatly increases the ease of locating and reusing material from other periods, artists, designers, and so on”.

descreve o *sample* como uma pequena parte de uma música que foi gravada e utilizada para fazer uma nova peça musical. Como podemos perceber, a definição está diretamente relacionada à prática do Remix, especialmente na música.

Desta maneira, *sampling* seria a ação de utilizar estas amostras a fim de criar novos produtos ou elementos, sejam eles sonoros, visuais ou textuais.

Podemos pensar o *sampling* como a matéria prima da Cultura Remix, uma vez que todas as dinâmicas de remixagem partem da disponibilidade destes pedaços de informações que serão retrabalhados com a finalidade de compor algo novo. Navas (2012, p. 12, tradução nossa¹⁹) lembra que “para o Remix ter efeito, devem ser colhidas amostras de uma fonte de origem, em parte ou em sua totalidade. No entanto, o *sampling* favorece a fragmentação ao longo do todo”.

Pela sua relação com as novas mídias e com os meios ciberculturais, a manipulação de *samplings* é considerada pelos autores aqui convocados como uma prática inerente a Cultura Remix, e assim, estruturalmente, sua performance carrega características típicas da pós-modernidade. Segundo Navas (2012), a forma de *sampling* mais comum atualmente está relacionada ao recurso de copiar/colar de que praticamente todos os softwares dispõem, e que pode ser praticada por qualquer um com acesso a um computador.

Tendo em mente a relação do *sampling* e da apropriação para cortar/copiar e colar, eu argumento que o Remix é um discurso que encapsula e amplia alternâncias no modernismo e no pós-modernismo; se o modernismo é legitimado pela concepção de uma História Universal, o pós-modernismo é validado pela desconstrução desta História. O pós-modernismo tem sido muitas vezes citado para alegorizar o modernismo por meio da fragmentação, *sampleando* seletivamente do modernismo; assim, metaforicamente falando, o pós-modernismo remixa o modernismo para mantê-lo vivo como um projeto epistemológico válido (NAVAS, 2012, p. 4, tradução nossa²⁰).

Considerando esta afirmação de Navas (2012), se o Remix é uma forma de discurso que recombina materiais físicos e conceituais, poderíamos pensar o *sampling* como uma forma de escrita, que trabalha atualizando fragmentos de conteúdos em novos contextos, conferindo-lhes também novos significados.

¹⁹ Texto original: “In order for Remix to take effect, an originating source must be sampled in part or in whole. However, sampling favors fragmentation over the whole”.

²⁰ Texto original: “Keeping in mind the link of sampling and appropriation to cut/copy and paste, I argue that Remix is a discourse that encapsulates and extends shifts in modernism and postmodernism; for if modernism is legitimated by the conception of a Universal History, post-modernism is validated by the deconstruction of that History. Postmodernism has often been cited to allegorize modernism by way of fragmentation, by sampling selectively from modernism; thus, metaphorically speaking, postmodernism remixes modernism to keep it alive as a valid epistemological Project”.

Navas (2012) propõe que o Remix é uma articulação dialética entre o modernidade e a pós-modernidade. E da mesma forma que o modernismo é sampleado²¹ pela pós-modernidade, a dimensão analógica da fotografia ainda serve de fonte para as práticas que envolvem a cultura da imagem na era digital. O atravessamento do software reconfigurou estruturalmente a fotografia na sua essência, como afirma Arlindo Machado (1993) ao se referir à fotografia digital:

Meio impressos, como jornais e revistas de massa, nos impõem hoje um certo tipo de imagem que, apesar de muitas vezes lembrar estreitamente a familiar imagem fotográfica, pode já não ter sido captada por uma câmera ou, se o foi, pode estar de tal forma alterada que não guarda mais que pálidos traços de seu registro original em película (p. 1).

Entretanto, apesar das mutações materiais pelas quais passou a fotografia, a lógica do ato fotográfico remixou elementos que serviram como uma espécie de cola, de *link* para o que era a fotografia antes da câmera digital. Isto porque a *forma* permaneceu enquanto a materialidade transformou-se. Sobre isso, Navas (2012) afirma que:

A pós-modernidade é dependente de uma forma particular de fragmentação, cujo fundamento está nas formas iniciais de captura de imagem e de som por meio da gravação mecânica, o que, tecnicamente falando, sampleou o mundo no início do século XIX (p. 12, tradução nossa²²).

Potencialmente, a fotografia digital poderia ser bastante diferente em essência discursiva da fotografia analógica, mas acabou por remixar modelos analógicos primariamente institucionalizados como o formato do filme e o próprio formato da câmera. Neste sentido, a *matéria* da fotografia, bem como suas práticas socioculturais, transformaram-se na sua migração para a dimensão digital, mas a *forma* que arquetipicamente permanece *significando* a fotografia, continua a *informar* (FLUSSER, 2007) sobre os possíveis modos de materialização das imagens (e dos álbuns, consequentemente).

Este encadeamento retórico entre as fotografias analógica e digital pode estar relacionado com uma característica primária do ato fotográfico que promoveu, no início da era das imagens técnicas (FLUSSER, 2008), um tipo de captura capaz de fragmentar e criar

²¹ O termo samplear foi absorvido pela língua portuguesa e já está presente nas últimas versões de alguns dicionários. Normalmente o termo ainda está relacionado à música, exclusivamente (DICIONÁRIO PORTUGUÊS, 2016).

²² Texto original: “Postmodernism is dependent on a particular form of fragmentation, whose foundation is in early forms of capturing image and sound through mechanical recording, which, technically speaking, sampled from the world beginning in the nineteenth century”.

uma cópia exata do mundo, no lugar de uma representação simbólica. Como complementa Navas (2012):

Uma vez que a ideia de capturar a partir do mundo real (como uma forma de cópia) entrou no mundo material através reprodução mecânica, uma grande mudança na cultura começou a ocorrer no século XIX com a fotografia: a primeira tecnologia que está totalmente aplicada na captura como uma forma de *sampling* (p. 13, tradução nossa²³).

Apesar de ambas serem indiscutivelmente permeadas pela técnica, a fotografia digital é nativa da pós-modernidade, e as suas apropriações estão diretamente absorvas pelas dinâmicas inerentes a este terreno. Desta maneira, muitas práticas relacionadas à fotografia, como a produção de álbuns, por exemplo, enfrentam o paradoxo de remixarem os antigos modelos, estéticos e funcionais, oriundos da fotografia analógica, apesar do atravessamento do software. É quase um desafio pensar a fotografia digital afastada dos meios ciberculturais e dos mecanismos imbricados às novas mídias, como a Cultura de Rede e a Cultura Remix. Por esta razão, Navas dedica-se a pensar o Remix além do campo da música:

A minha investigação do Remix na arte, música e mídia não está especialmente preocupada com produções ou objetos popularmente considerados remixes, como remixes de música ou mashups de vídeo; ao invés disso, o popular entendimento de Remix é tomado como o ponto de partida para olhar para obras e atividades que usam claramente princípios do Remix, mas podem ou não podem ser chamados de remixes. Minha análise também considera como os princípios originalmente encontrados na forma concreta de *sampling*, tal como são entendidos nos remixes de música avançam para outras formas, embora nem sempre exatamente como *samplings*, mas como citações de ideias ou outras formas de referência. Em outras palavras, minha investigação traça como os princípios encontrados no ato de remixar na música se tornam estratégias conceituais utilizadas em diferentes formas na arte, mídia e cultura (2012, p. 6, tradução nossa²⁴).

O autor contextualiza a ascensão do Remix na pós-modernidade a partir de uma categorização que nos ajudará a entender o lugar da fotografia e do fotolivro nesta seara. Ele separa a trajetória do Remix em dois momentos: o primeiro, que ele chama de “três estágios

²³ Texto original: “Once the idea of capturing from the real world (as a form of copying) entered the material world via mechanical reproduction, a major shift in culture began to take place in the nineteenth century with photography: the first technology that is fully invested in capturing as a form of sampling”.

²⁴ Texto original: “My investigation of Remix in art, music, and media is not primarily concerned with productions or objects popularly considered remixes, such as music remixes or video mashups; instead the popular understanding of remix is taken as the point of departure to look at works and activities that clearly use principles of Remix, but may or may not be called remixes. My analysis also considers how Remix principles originally found in the concrete form of sampling as understood in music remixes move on to other forms, though not always in terms of actual sampling, but as citations of ideas or other forms of reference. In other words, my investigation traces how principles found in the act of remixing in music become conceptual strategies used in different forms in art, media, and culture”.

da reprodução mecânica”²⁵, onde ele identifica a presença do *sampling* mas não ainda do Remix de materiais, uma vez que o mundo ainda não dispunha suficientemente de artefatos *gravados* para isso. Navas (2012) afirma que estes três estágios preparam o terreno para que o Remix possa acontecer. Nestes três primeiros estágios, ele mostra o processo de engajamento das pessoas com as possibilidades de reproduções através das máquinas, de acordo com que os meios vão tornando-se mais “acessíveis para manipulação”. Bürger (1993) aponta para o propósito de Benjamin em compreender de que maneira a reprodução mecânica poderia inundar o campo da arte com a ideia marxista de força produtiva, que neste momento abrangia o desenvolvimento tecnológico de uma sociedade em transformação, e que passava a compreender os meios de produção industrial e a capacidade dos trabalhadores para utilizar estes recursos. Neste sentido, Navas (2012) entende que a compreensão do desenvolvimento da reprodução mecânica é fundamental, pois é o que torna possível a posterior ascensão do Remix, uma vez que transforma a maneira do homem em lidar com os aparelhos e os bens culturais. Ele afirma:

Os três estágios podem ser definidos com o início da década de 1830, quando a ascensão da fotografia teve seu lugar, seguido pelo segundo em 1920, quando a experimentação de métodos de recorte foram melhor expressados na colagem e na fotomontagem; e terminando com o terceiro, quando o Photoshop foi introduzido no final da década de 1980. Eu refiro-me também ao último como o estágio das novas mídias (NAVAS, 2012, p. 11, tradução nossa²⁶).

Segundo Navas (2012, p. 17), o primeiro estágio é marcado pelo surgimento da fotografia por volta da década de 1830, e do fonógrafo, em 1877. Navas afirma que neste momento, “o próprio mundo era representado por imagens e gravações de sons” (2012, p. 17²⁷). O segundo estágio surgiu no início da década de 1920, momento em que estas reproduções tornaram-se convencionais e um número significativo de arquivos tornou-se disponível ao público, originando os primeiros ensaios com colagens e fotomontagens²⁸, e

²⁵ A categorização destes três estágios está ancorada na obra de Walter Benjamin, “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”, de 1936.

²⁶ Texto original: “The three stages can be marked with the first beginning in the 1830s, when the rise of early photography took place; followed by the second in the 1920s, when experimentation of cut up methods were best expressed in collage and photomontage; and ending with the third, when Photoshop was introduced in the late 1980s. I also refer to the last as the stage of new media”.

²⁷ Texto original: “at this stage, it is the world itself that is recorded – represented with images and sounds”.

²⁸ A fotomontagem surgiu com o Dadaísmo Alemão ao final da Primeira Guerra Mundial e consiste na combinação de duas ou mais fotografias em uma única imagem, a partir de manipulações como sobreposições de negativos, dupla exposição fotográfica, etc. Com o surgimento das tecnologias digitais de manipulação de imagens como o Photoshop, esta prática popularizou-se significativamente na fotografia. Já a colagem é praticada através de recortes, montagens e colagens que podem combinar imagens com outros elementos gráficos em uma superfície específica (DESIGN HISTORY, 2016).

dando início às primeiras práticas de copiar/colar²⁹. O terceiro estágio manifesta-se a partir da década de 1980 com a ascensão das novas mídias, e valoriza as representações mais do que o próprio mundo. Há uma tendência de olhar para o que já foi gravado, capturado, como imagens, textos e sons, antes mesmo de iniciar qualquer processo de criação autônoma.

A partir disso, Navas analisa como estes três estágios da Reprodução Mecânica dão suporte às práticas de Remix que começavam a surgir no contexto da pós-modernidade. Segundo o autor, os quatro estágios do Remix³⁰ se sobrepõem aos dois últimos estágios da Reprodução Mecânica.

Como se observa, a terceira fase da reprodução mecânica começa na cultura visual quando o Photoshop foi introduzido; no entanto, como também se observou, essa mudança aconteceu na música alguns anos antes, durante a década de 1980 com a introdução de máquinas de *samplings* utilizadas para experimentos com diferentes formas de remixes (NAVAS, 2012, p. 20, tradução nossa³¹).

Segundo o autor, o primeiro estágio do Remix surgiu com a ascensão do *dub*³², na Jamaica, no final da década de 1960, e sobrepõe-se ao segundo estágio da Reprodução Mecânica. O segundo estágio teria se dado entre as décadas de 1970 e 1980, quando os princípios do Remix começaram a ser definidos em Nova York. O terceiro estágio aconteceu entre meados dos anos 1980 até o final dos anos 1990, quando o Remix tornou-se um estilo musical ao redor do mundo, tendo sido utilizado inclusive para aumentar as vendas de materiais fonográficos que foram atualizados com remixes de todos os tipos. “Este é também o momento em que o computador torna-se mais popular e a estética das novas mídias são implementadas com a introdução do Photoshop” (NAVAS, 2012, p. 20, tradução nossa³³).

Finalmente, o quarto estágio começa no final da década de 1990, quando ações de remixagem que ainda não eram consideradas remixes tomam lugar em outros cenários além da música. Neste momento, o termo Remix passa a ser utilizado para validar atividades baseadas na apropriação, e está diretamente relacionado com o conceito de Cultura Remix definido por Lessig (2002). Este estágio estende-se até o presente momento (Figura 1).

²⁹ Como veremos no capítulo 3, manifestações de fotocollagens já existiam desde a era vitoriana.

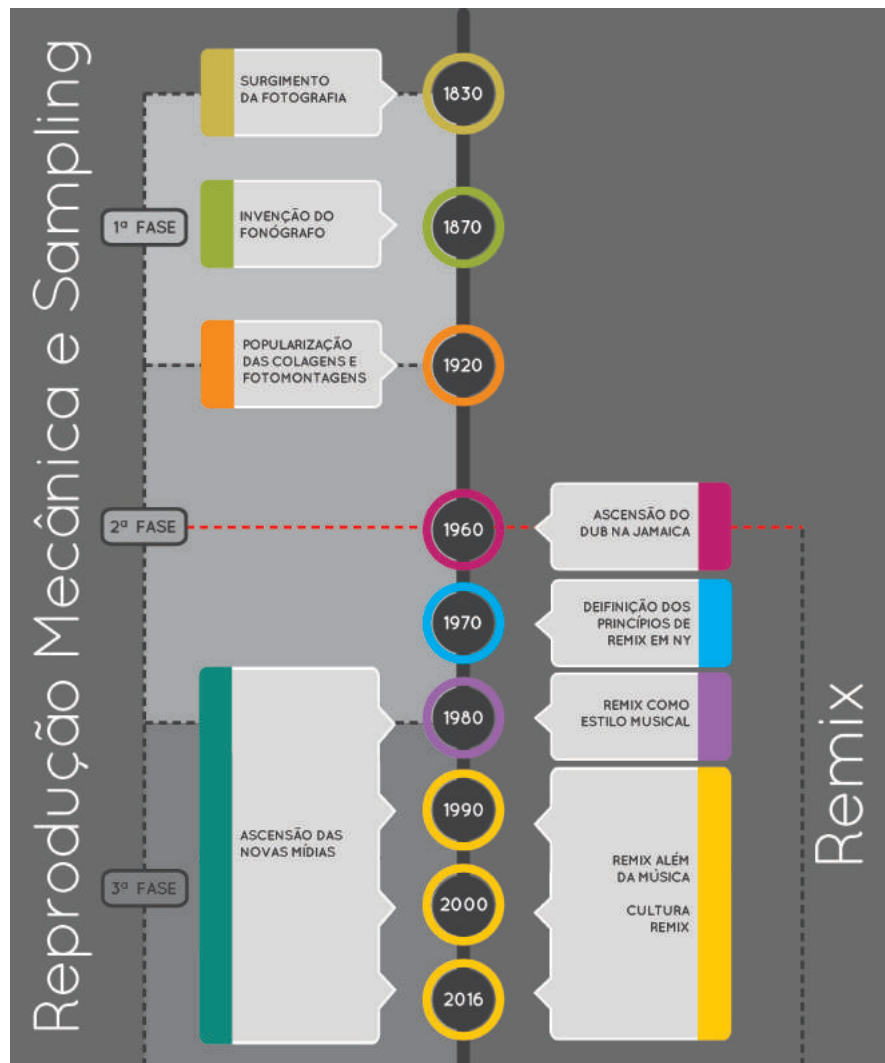
³⁰ Lembrando que nestas categorias Navas refere-se especificamente ao remix na pós-modernidade.

³¹ Texto original: “As noted, the third stage of mechanical reproduction begins in visual culture when Photoshop was introduced; however, as also noted, this shift happened in music a few years earlier during the 1980s with the introduction of sampling machines used to experiment with different forms of remix”.

³² *Dub* é um subgênero do Reggae surgido na Jamaica na década de 1960, que consistia basicamente na retirada dos vocais das músicas originais, enfatizando principalmente a bateria e o baixo.

³³ Texto original: “This is also the time when the computer becomes more popular and the aesthetics of new media are implemented with the introduction of Photoshop”.

Figura 1 – Ascensão do Remix na Pós-Modernidade



Fonte: elaborada pela autora.

Como demonstrou Navas (2012) na sua classificação, estamos vivendo o quarto estágio do Remix na pós-modernidade, momento que se caracteriza pelo uso das novas tecnologias nas práticas que envolvem as ações de remixagem. Uma vez compreendida esta trajetória, o autor propõe uma taxonomia sobre o Remix na atualidade, dissecando sua natureza híbrida e categorizando suas formas de manifestação. Entretanto, para que seja possível compreendermos os quatro tipos de Remix que Navas propõe, é fundamental compreendermos o conceito de Alegoria, e como isto está relacionado com os diferentes tipos de manifestações do Remix a serem tensionados no nosso objeto de pesquisa.

2.2 Alegoria e Aura para o Remix

Os conceitos de alegoria e aura são fundamentais para a compreensão das manifestações do Remix em todos os cenários, uma vez que suas complexas imbricações é que podem *validar* o Remix enquanto prática intertextual legítima, e não meras atividades de plágio.

Em seu texto “O Impulso Alegórico”, Craig Owens (2004) afirma que para compreendermos a alegoria no contexto contemporâneo, precisamos primeiramente ter ideia do que ela *representa*, uma vez que a alegoria pode ser tanto uma atitude quanto urna técnica, uma percepção quanto um procedimento. Desta forma, o autor afirma que “na estrutura alegórica, portanto, um texto é *lido através* de outro, embora fragmentária, intermitente ou caótica possa ser sua relação” (OWENS, 2004, p. 114).

Segundo Ceia (1998, p. 1) “etimologicamente, o grego *allegoría* significa ‘dizer o outro’, dizer alguma coisa diferente do sentido literal” (grifo do autor). Em termos de representação, podemos pensar a alegoria como uma forma textual ou imagética que pretende dar a ideia de outra coisa, através da indicialização do sentido. Diferente da metáfora, a alegoria reúne diversos elementos que juntos significam algum conceito indicial. A alegoria pode confundir-se com o símbolo, mas diferencia-se dele no sentido que não aponta um sentido imediato, mas precisa ser decifrada.

Para Benjamin (apud BÜRGER, 1993) o conceito de alegoria está imbricado ao conceito de montagem, uma vez que o autor os considera sob a perspectiva da arte. Benjamin aponta para o caráter alegórico das obras de arte nos movimentos de vanguarda, ressaltando seus aspectos heterogêneos e fragmentados, presentes nas colagens e fotomontagens. Para o autor, as vanguardas artísticas romperam com o processo artístico orgânico, próprio da arte até então, quando o artista “maneja o material como se fosse algo de vivo, respeitando o seu significado conforme a forma que tomou em cada situação concreta da vida” (BÜRGER, 1993, p. 119).

O conceito de alegoria em Benjamin está relacionado a um processo de melancolia: ao deparar-se com a fragmentação e a ruína do mundo, na impossibilidade de produzir objetos e textos que possuam uma unidade, o homem procura outras formas de organizar a si e ao mundo. Disto surgem os movimentos disruptivos de vanguarda, onde o material é simples fragmento, signo vazio, que precisa ser ressignificado através do processo de alegorização, que consiste na apropriação, composição e reatribuição de sentido.

Para explicar a alegoria no contexto do Remix, Navas baseia-se no conceito de Owens (2004), que também analisou os aspectos da alegoria no campo da arte:

[...] no pós-modernismo uma desconstrução – uma consciência transparente da história e da política por trás do objeto de arte – sempre se faz presente como uma ‘preocupação com a leitura’. O objeto de contemplação, no nosso caso o Remix, depende do reconhecimento (leitura) de um texto pré-existente (ou código cultural). (NAVAS, 2012, p. 67, tradução nossa³⁴).

Segundo Navas (2012), o Remix é alegórico, quando sua estrutura contempla camadas referenciais que são geralmente reconhecíveis pelo público. No caso do Remix, o que se espera é que, independente do material remixado, suas camadas possam ser identificadas, caso contrário, poderia ser interpretado como um plágio. No entanto, esta linha é bastante tênue no que diz respeito à Cultura Remix, e é o que geralmente promove as discussões acerca da legitimidade e da autoria. A facilidade em mixar diferentes conteúdos através das mídias digitais muitas vezes fomenta uma prática pouco ponderativa das questões legais envolvidas.

No Remix, o DJ (VJ, montador, artista de colagem) atua como um alegorista, reunindo elementos que carregam autorias e significados separadamente. Ao construir novos arranjos para estes fragmentos, o alegorista tem o poder de apagar ou não os indícios de significado que estas frações de músicas, fotografias ou textos carregam autonomamente. Este momento de afastamento da obra original é a encruzilhada com a qual o Remix frequentemente se depara: o apagamento dos indícios históricos que refletem o original ameaçariam a sua *aura espectacular*, abalando a sua legitimidade.

Em seu texto “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica”, Walter Benjamin reflete sobre como as transformações causadas pela reprodução mecânica, e atravessadas pelos adventos da fotografia e do cinema, abalaram o *status* da obra de arte com relação à sua autenticidade e unicidade. Neste sentido, Benjamin afirma que toda obra de arte possui uma *aura*, que ele define como “uma trama singular de espaço e tempo: a aparição única do longínquo por mais próximo que esteja” (1985, p. 101³⁵).

Através desta *aura*, as obras de arte conservariam seu caráter singular, sua permanência em um “aqui e agora”, impossível de ser reproduzido ou transposto para outro lugar. Desta maneira, com o aperfeiçoamento das técnicas de reprodução, inicia-se o que

³⁴ Texto original: “[...] in postmodernism a deconstruction — a transparent awareness of the history and politics behind the object of art — is always made present as a ‘preoccupation with reading’. The object of contemplation, in our case Remix, depends on recognition (reading) of a pre-existing text (or cultural code)”.

³⁵ O texto original é de 1935.

Benjamin (1985) define como o *declínio da aura*, ou seja, a superação do caráter aurático da obra de arte, quando deixa de ser *objeto de culto*, para tornar-se *objeto de exposição*. Neste sentido, a reprodutibilidade técnica supria a necessidade da disponibilidade das obras de arte para fins de exposição.

Pela primeira vez, com a fotografia, a mão liberta-se das mais importantes obrigações artísticas no processo de reprodução de imagens, as quais, a partir de então, passam a caber unicamente ao olho que espreita por uma objetiva. Uma vez que o olho apreende mais depressa do que a mão desenha, o processo de reprodução de imagens foi tão extraordinariamente acelerado que pode colocar-se a par da fala (BENJAMIN, 1985, p. 76).

Como forma de atualizar a aura de Benjamin para o contexto do Remix, Navas (2012) utiliza o termo *aura espetacular*, relacionando-o ao conceito de *espetáculo* em Debord (1997). Neste sentido, Navas (2012) propõe que a aura espetacular no Remix também refere-se à sua originalidade, sua historicidade. Entretanto, a aura no Remix reflete um reconhecimento que está justamente ancorado no seu valor de exibição, sua espetacularização no contexto da sociedade de massa (DEBORD, 1997). Baseado no pensamento de Benjamin (1985), Navas (2012) afirma que a reprodutibilidade técnica é máquina motriz para as práticas de Remix, e que este seria uma espécie de efeito colateral da reprodução mecânica.

Neste sentido, Navas (2010, p. 159) defende que a aura espetacular pode ser mantida através do *sample*, que apesar de atualizado para um novo contexto, pode carregar a historicidade e unicidade da obra original, embora de forma fragmentada.

Sendo assim, a partir desta compreensão dos conceitos de *Sampling*, Alegoria e Aura, partimos para entender de que maneira estas questões desenham-se nos diferentes tipos de Remix. Para isso, desdobramos a seguir a categorização geral do Remix, proposta por Navas (2012).

2.3 Categorias do Remix: o Remix para além da música

De uma maneira estruturalista, Eduardo Navas (2012) separa o Remix em quatro categorias fundamentais, que nos ajudarão a compreender, dentre outros aspectos, as dimensões da alegoria no Remix, bem como no software que analisamos. Estas categorias tratam do Remix nos diversos campos da cultura, seja musical, visual ou audiovisual. São elas: Remix Estendido, Remix Seletivo, Remix Reflexivo e Remix Regenerativo.

2.3.1 *Remix Estendido*

O Remix Estendido é próprio do campo da música, e é aquele em que a versão original de uma canção é prolongada e suas partes instrumentais são estendidas, a fim de tornar a melodia mais *remixável* pelos DJs. Este tipo de Remix surgiu na década de 1970, e pretendia contestar o *status quo* na época, quando tudo era feito o mais breve possível, desde canções de rádio até os romances (NAVAS, 2012).

Um outro motivo pelo qual o Remix Estendido foi amplamente praticado neste momento foi pela possibilidade de aumentar o tempo das músicas em festas da época, evitando grandes dispersões das pistas nas trocas dos ritmos. Outra prática que envolve o Remix Estendido são os prolongamentos de partes instrumentais das músicas pelos DJs das rádios, com a finalidade de sobrepor as falas dos locutores.

Na concepção de Navas (2012), no Remix Estendido, a aura espetacular da canção original não se perderia, permanecendo intacta no produto final. A principal função do Remix Estendido, segundo a definição de Navas (2012), é *prolongar*.

2.3.2 *Remix Seletivo*

No Remix Seletivo são adicionadas e subtraídas partes a uma obra, sem alterar significativamente a sua versão original, mantendo ainda a sua aura espetacular.

Neste tipo de Remix, as ações de cortar/copiar/colar passam a acontecer de forma mais profunda, mas ainda de forma linear. Embora todo o Remix pressuponha uma ação de seleção, no Remix Seletivo isso acontece em um nível mais avançado, sendo fundamental para as ações de inserir e extrair fragmentos das obras originais.

Na música, as primeiras formas de Remix Seletivo estiveram relacionadas ao *dub*, movimento musical surgido na Jamaica, pioneiro nas formas de Remix, e que consistia em selecionar os vocais das canções e retirá-los com a finalidade de enfatizar os instrumentos como baixo e bateria (NAVAS, 2012). Um exemplo atual do Remix Seletivo na música é a versão de *Telemetry* para a canção “Viva La Vida”, da banda Coldplay, onde vocais são excluídos em determinadas passagens instrumentais, a fim de enfatizá-las³⁶.

No cinema, o Remix Seletivo está representado nos trailers desenvolvidos pelas produtoras para promover os filmes de toda ordem. Através da seleção de determinadas

³⁶ Versão de *Telemetry* para “Viva La Vida” (YOUTUBE, 2008).

passagens, a intenção é construir uma narrativa sintética, mas que seja capaz de dizer do que se trata o todo.

Na arte, este tipo de Remix esteve relacionado com a estética *ready-made* nas obras de Duchamp e Levine³⁷, que segundo Navas (2012) exercitaram a seletividade por decidir estrategicamente o que extrair e o que deixar em suas obras. Além disso, o Remix Seletivo prevê uma *atualização* dos conteúdos após a sua remixagem.

Duchamp faz isso como uma estratégia conceitual de recontextualização de um mictório comum como uma obra de arte: ele leva um mictório do mundo real e insere-o no mundo da arte para oferecer comentários sobre a prática da arte. Nesse sentido, ele está, literalmente, praticando um ato de *corte*, como entendido no Remix, de tirar um *sampling*, um pedaço do mundo real, porque seu comentário precisa de um material de referência, a fim de produzir efeitos como uma contradição da singularidade da obra de arte (NAVAS, 2012, p. 77, tradução nossa³⁸).

Desta maneira, neste tipo de Remix, a seletividade está relacionada com a ação de deslocar um conteúdo de um contexto para outro, a fim de lhe causar uma atualização. As principais funções do Remix Seletivo são *adicionar e subtrair*.

2.3.3 Remix Reflexivo

O Remix Reflexivo é mais complexo que os anteriores no sentido que transfigura estruturalmente a obra remixada. Neste caso, “ele alegoriza e estende a estética do *sampling*, onde a versão remixada desafia a ‘aura espetacular’ do original e reivindica autonomia, mesmo quando ele carrega o nome do original” (NAVAS, 2012, p. 66, tradução nossa³⁹). Neste tipo de Remix, informações também são adicionadas ou excluídas, mas algum material precisa ser deixado intacto para que o original possa ser reconhecível. Para que seja aceito pelo público, é necessário que a aura espetacular do original continue sendo parte vital da obra, a fim de que possa haver uma reflexão sobre o seu significado e das suas fontes, mesmo quando estas não são facilmente reconhecíveis.

³⁷ Sherrie Levine é uma artista conceitual e fotógrafa americana que trabalhou refotografando obras (fotográficas) de artistas famosos, ampliando-as e assinando em seu nome. Com isso, ela pretendia questionar as questões relacionadas à originalidade das obras, bem como a autoria das mesmas.

³⁸ Texto original: “Duchamp does this with a conceptual strategy of recontextualizing an ordinary urinal as a work of art: he takes a urinal from the actual world and inserts it in the art world to offer commentary on art practice. In this sense, he is literally practicing an act of ‘cutting’ as understood in Remix — taking a sample, a piece from the real world, because his commentary needs a material reference in order to take effect as a contradiction of the uniqueness of the work of art”.

³⁹ Texto original: “it allegorizes and extends the aesthetic of sampling, where the remixed version challenges the ‘spectacular aura’ of the original and claims autonomy even when it carries the name of the original”.

Na música, um exemplo de Remix Reflexivo é a versão de David Guetta no ano de 2014, para a canção “Bang Bang (My Baby Shot me Down)” da cantora Cher, que em 1966 atingiu o segundo lugar na *Billboard Hot 100*. No filme “Kill Bill”, dirigido por Quentin Tarantino, é utilizada uma terceira versão de “Bang Bang” por Nancy Sinatra⁴⁰.

No Remix Reflexivo as ações de cortar/copiar/colar acontecem de forma não-linear, e a alegoria manifesta-se de maneira profunda. Esta alegorização dos elementos aproxima-se do conceito de “Colagem Alegórica” de Walter Benjamin (1995), utilizado para analisar a arte moderna e o Drama Barroco Alemão. Segundo Machado (2010), Benjamin aponta para a importância dos aspectos não-sincrônicos da representação, que materializa-se nas artes visuais (mas não somente nelas) através da colagem/montagem. Machado refere-se ao pensamento de Benjamin:

Aquilo que é da ordem do não-sincrônico contraria o lugar da representação como sendo linear, orgânico, disposto segundo uma única narrativa coerente. Este modo de compreender a arte revela o aspecto alegórico do sentido de toda produção cultural, ou seja, seu aspecto material, construtivo, transitório, precível e dialético (2010, p. 3).

Desta maneira, esta forma não-linear do Remix Reflexivo não extingue a indiciabilidade à obra original, mas é capaz de borrar as fronteiras da sua composição enquanto objeto alegórico, levantando questionamentos relacionados à sua real autoria. “[...] A alegoria é geralmente desconstruída em remixes mais avançados, a partir do Remix Reflexivo, e torna-se um exercício que às vezes leva a um Remix em que a única coisa reconhecível a partir do original é o título” (NAVAS, 2012, p. 67, tradução nossa⁴¹).

2.3.4 *Remix Regenerativo*

O Remix Regenerativo, diferente dos outros três tipos de remixes, já foi conceituado tendo-se manifestado em outras áreas além da música, e está diretamente relacionado às novas mídias e à Cultura de Rede. “O Remix Regenerativo consiste na justaposição de elementos que são constantemente atualizados, o que significa que eles são projetados para mudar de

⁴⁰ A versão original de Cher, a versão de David Guetta e a versão de Nancy Sinatra em “Kill Bill” estão disponíveis no YouTube (2015, 2014, 2010).

⁴¹ Texto original: “[...] allegory is often deconstructed in more advanced remixes following the reflexive remix, and quickly moves to be an exercise that at times leads to a ‘remix’ in which the only thing that is recognizable from the original is the title”.

acordo com o fluxo de dados.” (NAVAS, 2012, p. 73, tradução nossa⁴²). Exemplos de manifestações do Remix Regenerativo se dão em sites colaborativos como o Youtube e a Wikipedia, onde os próprios usuários desenvolveram uma espécie de código de uso, compartilhando e atualizando conteúdos em rede de forma a criar um ambiente informacional constantemente em mutação.

Desta maneira, Navas (2012, p. 73, tradução nossa⁴³) aponta que, no Remix Regenerativo o simples reconhecimento histórico da obra original é sacrificado em detrimento à sua funcionalidade: “O Remix Regenerativo ocorre quando o Remix torna-se incorporado materialmente na cultura, de uma maneira não histórica e não-linear”. Por este motivo, ele afirma que o Remix Regenerativo é definido em oposição ao impulso alegórico, uma vez que sua função é subverter, e não manter visíveis os rastros da obra original.

Compreendidas as categorias do Remix propostas por Navas (2012), buscaremos a seguir, entender como o movimento *Ready-Made* está relacionado com as práticas de apropriação de materiais pré-existentes, promovendo o Remix em outros campos além da música. Para tanto, buscaremos subsídios no campo da arte, onde também surgiram as primeiras formas de Remix relacionadas à fotografia, visando compreender de que forma isto pode se refletir nas montagens de fotolivros através do uso de *templates* pré-programados.

2.4 *Ready-Made* e a Estética de Apropriação

Conforme comentamos, toda a prática de Remix é antecedida por uma ação de *sampling*, que compila matéria-prima para possíveis recombinações. Neste sentido, o *sampling* seria a técnica que possibilita a apropriação de fragmentos extraídos de obras pré-existentes, de conteúdos *ready-made*. Nesta pesquisa, consideramos o *template* como um articulador de formas *ready-made*, disponibilizadas para simples apropriação ou, dependendo do engajamento do usuário, possíveis recombinações.

O termo *ready-made* foi cunhado pelo artista francês Marcel Duchamp em 1915, para designar um tipo de produção artística baseada na transferência de objetos prontos, que a princípio não eram reconhecidos como objetos artísticos, para o campo das artes. Neste

⁴² Texto original: “The regenerative remix consists of juxtaposing two or more elements that are constantly updated, meaning that they are designed to change according to data flow”.

⁴³ Texto original: “The regenerative remix takes place when Remix becomes embedded materially in culture in non-linear and ahistorical fashion”.

momento, o Dadaísmo⁴⁴ ganhava destaque no cenário artístico, levantando diversos questionamentos acerca dos valores culturais e do papel da arte na sociedade durante a Primeira Guerra Mundial.

Como uma destas manifestações, o *ready-made* consistia em deslocar estes objetos comuns, de uso cotidiano, para espaços reconhecidos da arte, como museus e galerias, a fim de questionar o *status quo* e a validação da arte naquele cenário cultural.

Segundo Peled (2007), em 1917 Duchamp tentou expor “A Fonte” em uma mostra de artes em Nova York, tendo sido esta rejeitada pela comissão selecionadora do evento, que a julgou de ordem comum e não digna de figurar nos salões de arte. A obra consistia em um urinol produzido em série em um ambiente industrial, e Duchamp a assinou sob o pseudônimo de R. Mutt, um anagrama do nome da indústria que fabricava a peça. O objetivo do artista era justamente contestar performaticamente o circuito da arte e explorar as relações de como os discursos artísticos são articulados (PELED, 2007). Neste sentido, Duchamp teve sucesso, e “A Fonte” tornou-se sua obra mais famosa, embora nunca tenha sido exibida ao público.

O *ready-made* estava ancorado nas práticas do movimento cubista, vanguardista na estética da apropriação, e que consistia na “incorporação de objetos extra-artísticos, e algumas vezes de outras obras, nos trabalhos de arte” (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2016a).

O Cubismo surgiu em 1907 e teve como precursores os artistas Georges Braque e Pablo Picasso. O movimento teve duas grandes fases: a primeira fase, chamada analítica, estendeu-se de 1907 a 1912 e se caracterizava por uma decomposição dos planos, que eram desconstruídos a fim de uma possível compreensão universal da obra. Desta maneira, os fragmentos eram justapostos em um mesmo plano, afastando as ideias de perspectiva, modelagem e profundidade, considerados elementos ilusórios (COTTINGTON, 1999). A segunda fase, chamada sintética, consistia na recomposição dos objetos, quando elementos heterogêneos como recortes de jornal e pequenos objetos do cotidiano eram adicionados às obras, gerando uma estética híbrida e dando origem às colagens que por fim são reconhecidas como sinônimo do movimento cubista. Segundo Cottington (1999, p. 69) estas práticas artísticas de Braque e Picasso, primeiramente restritas e apoiadas por um pequeno círculo de amigos e mecenas, tinham um caráter de subcultura, e como tal, reelaboraram (ou remixaram)

⁴⁴ O Dadaísmo surgiu em Zurique, em 1916, como um movimento de crítica aos modelos culturais da época, não somente na arte, mas em diversas esferas sociais. As manifestações dadaístas eram uma crítica aos valores burgueses e à arte tradicional, tratavam-se de ações “intencionalmente desordenadas e pautadas pelo desejo do choque e do escândalo, procedimentos típicos das vanguardas de modo geral” (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL, 2016b).

comportamentos, motivos e materiais de outros contextos, “que adquiriram conotações privadas como parte de um processo de distinção e posicionamento em relação a uma cultura dominante”.

A partir de algumas vanguardas artísticas, o uso dos objetos *ready-made* fomentou uma reflexão acerca de outras questões fundamentais para a Cultura Remix na atualidade, como a noção de intertextualidade, e o próprio papel do autor nestas práticas de apropriação, ambos aspectos que, conforme dissemos na introdução, pretendemos abordar nos percursos exploratórios de análise do software.

Para Bourriaud (2009, p. 20), “a virtude primordial do *ready-made* é estabelecer uma equivalência entre escolher e fabricar, entre consumir e produzir”. O autor discute a cultura da apropriação relacionando o artista contemporâneo com a figura do DJ. Refletindo sobre a relação da alta cultura com a cultura pop, o autor afirma que “a arte do século XX é uma arte da montagem (a sucessão das imagens) e do applique (a superposição das imagens)” (BOURRIAUD, 2009, p. 44).

Entendemos que, embora os fotolivros não estejam sempre relacionados à uma produção artística, a sua inerente relação com a fotografia absorve, inevitavelmente, as influências do campo artístico. Assim, as questões da apropriação, do Remix e da pós-produção, são intrínsecas à cultura da visualidade nas manifestações culturais – como nos fotolivros – em que imagens estejam inseridas, considerando o contexto pós-moderno em que vivemos.

Deste modo, visamos compreender de que maneira esta *estética de apropriação* poderia configurar uma forma de intertextualidade nestas montagens de fotolivros. Para isso, no entanto, precisamos avançar no debate sobre como a intertextualidade está relacionada ao Remix e ao software D-Book.

2.5 Intertextualidade no Remix

Segundo Sales (2007), intertextualidade significa a criação de um texto a partir de outro texto. Ou seja, há uma alusão referencial a um conteúdo pré-existente. Desta maneira, podemos pensar que a intertextualidade é inerente às práticas de Remix, e assim como este, a intertextualidade sempre supõe algum tipo de fragmentação.

Especificamente no nosso objeto empírico, dois gêneros de intertextualidade puderam ser identificados de maneira mais constante: o pastiche e a bricolagem.

O pastiche define-se por uma imitação estilística de algum conteúdo anterior, de forma que o discurso que surge desta alusão não resulta em algo satírico, do contrário, trataria-se de uma paródia (SÁNCHEZ-BIOSCA, 1995). No caso do nosso objeto, entendemos que o D-Book apresenta características intertextuais do pastiche ao atualizar algumas formas analógicas dos álbuns fotográficos, para o ambiente digital, especialmente o estilo de *scrapbook*, imitado pelo software desde o estilo visual até o processo de montagem. Neste sentido, através do pastiche o Remix aconteceria segundo o que Navas (2012) define como um meta-remix, através de uma atualização conceitual de algo.

Diferente do pastiche, a bricolagem propõe um recorte bem delineado de algum elemento para inseri-lo em outro contexto, formando assim uma composição de pedaços de informações.

Na apropriação realizada por Lévi-Strauss (1976), o conceito de bricolagem foi definido como um método de expressão através da seleção e síntese de componentes selecionados de uma cultura. Por sua vez, relendo o trabalho do antropólogo, Derrida (1971) ressignificou o termo no âmbito da teoria literária, adotando-o como sinônimo de colagem de textos numa dada obra. Finalmente, De Certeau (1994) utilizou a noção de bricolagem para representar a união de vários elementos culturais que resultam em algo novo (NEIRA; LIPPI, 2012, p. 610).

Como podemos ver, tanto o pastiche como a bricolagem estão relacionados com o Remix, no sentido que carregam a prática de *sampling* como elemento fundamental para a sua manifestação. Da mesma forma, trabalham ressignificando e atualizando conteúdos excertados de determinados contextos, a fim de dar origem a algo inédito.

Segundo Aversa (2011, p. 9), a bricolagem é definida como “o arranjo de elementos heterogêneos, a princípio díspares, que podem ser encontrados ao acaso, construindo algo novo”. Como prática de Remix, a bricolagem opera em todos os seus estágios, selecionando módulos de informação, sampleando estes fragmentos e reinserindo-os em novos contextos. Assim, o *bricoleur*⁴⁵ seria “um indivíduo que confecciona colchas [...] que utiliza as ferramentas estéticas e materiais do seu ofício, empregando efetivamente quaisquer estratégias, métodos ou materiais empíricos que estejam ao seu alcance” (DENZIN; LINCOLN, 2006 apud NEIRA; LIPPI, 2012, p. 611).

Tanto na definição de Aversa (2011) como na de Denzin e Lincoln (2006), há referência ao fato de que os módulos que compõe a bricolagem geralmente podem ser encontrados ao acaso. Segundo Lévi-Strauss, o termo *bricoleur* esteve originalmente “relacionado à atividades como o bilhar, a caça e a equitação, sempre invocando um

⁴⁵ Aquele que pratica a bricolagem.

movimento incidental: da bola que salta, do cão que anda ao acaso, do cavalo que se afasta da linha reta” (apud AVERSA, 2011, p. 9).

Ainda para Lévi-Strauss (apud AVERSA, 2011), a ausência de planejamento prévio caracteriza a atividade do *bricoleur*. Isto porque o termo estaria associado com o seu conceito de *pensamento selvagem*, que relacionou a bricolagem com a aquisição meramente acidental do conhecimento, antes do surgimento da ciência moderna e da instauração do pensamento científico.

Assim, para Aversa (2011), esta é a razão da afinidade da bricolagem com os movimentos Dadaísta e Surrealista, que são entendidos nesta pesquisa como vanguardistas das manifestações de Remix na esfera visual.

Desta maneira, embora tenhamos identificado fortes características da bricolagem nas montagens feitas no software D-Book, a presença do *template* como elemento pré-programado contradiz a ideia de Lévi-Strauss sobre a ausência de planejamento prévio. Entretanto, entendemos que a bricolagem está relacionada, no nosso objeto empírico, às ações específicas do montador, nos casos em que este manipula um universo limitado de elementos disponíveis, sem subverter as possibilidades oferecidas pelo software.

Desta maneira, veremos, no capítulo 4, no eixo que discute como se desenha a autoria destas montagens com o auxílio do software, de que forma a bricolagem pode ser utilizada pelo autor/fotógrafo para construir histórias com as imagens.

No capítulo a seguir, buscaremos compreender como os elementos que configuram as práticas de Remix, verificados até aqui, podem se manifestar nas atividades que envolvem a fotografia. Para isso, julgamos importante abordar a relação do Remix com a fotografia desde as vanguardas artísticas que estiveram relacionadas com alguma prática de apropriação, como colagens e fotomontagens, até as manifestações contemporâneas destes procedimentos, de forma a compreender os reflexos destes fazeres no nosso objeto de análise.

3 O REMIX E A FOTOGRAFIA: DA MODERNIDADE À PÓS-MODERNIDADE

Como vimos no capítulo anterior, as práticas que envolvem o Remix não são exclusivas da contemporaneidade, da mesma forma como o Remix que envolve a fotografia não é uma novidade da era digital.

A historiadora de arte Ann Bermingham⁴⁶ e a curadora do Instituto de Arte de Chicago Elizabeth Siegel⁴⁷, desenvolvem pesquisas que envolvem a recombinação de fotografias com outros tipos de matérias-primas desde a era vitoriana. Ambas pesquisadoras empenham-se em compreender as fotocollagens no contexto sociocultural da época, refletindo sobre o papel da mulher na sociedade vitoriana. Bermingham (2010) também trata das fotocollagens além da esfera da arte, enquanto meio visual que serviu de base para formas posteriores de Remix com imagens.

Mais tarde, as colagens e as fotomontagens que surgiram com os movimentos de vanguarda no começo do século XX, passaram a permear a esfera da arte, questionando e refletindo sobre o contexto de uma sociedade complexa e fragmentada, reflexo do modelo capitalista burguês (NAVAS, 2012).

Com a popularização das tecnologias digitais e dos softwares de *Desktop Publishing* na década de 1980, as práticas com colagens e fotomontagens passaram a figurar também nos meios digitais, partindo do campo da arte até atingir movimentos culturais como *Vaporwave* e *Chillpunk*. Neste contexto, as montagens com fotografias acabaram por transformarem-se também em outras formas de composições com imagens, em aplicativos de dispositivos móveis, em softwares de edição e também nos softwares para montagens de fotolivros.

Para tanto, buscamos compreender neste capítulo, a trajetória das montagens com fotografias da modernidade até a pós-modernidade, passando pelas transformações nas maneiras de montar álbuns fotográficos, a fim de elucidar a presença do Remix neste processo.

⁴⁶ Ann Bermingham é professora de História da Arte na Universidade da Califórnia, em Santa Barbara. Ela é especialista em arte europeia dos séculos XVIII e XIX.

⁴⁷ Elizabeth Siegel é doutora em Filosofia pela Universidade de Chicago e curadora de fotografia do Instituto de Arte de Chicago.

3.1 As vanguardas do Remix visual: Fotocolagens, Colagens e Fotomontagens

A exibição “Playing with Pictures – The Art of Victorian Photocollage” realizada em 2010 pelo The Metropolitan Museum of Art (MET), Nova York, mostrou uma coleção de 48 fotocolagens de acervos públicos e particulares (BERNARDO, 2012), com a curadoria de Elizabeth Siegel (MET MUSEUM, 2010b). Estas fotocolagens foram produzidas durante a era vitoriana, por mulheres aristocratas britânicas, que usaram da técnica para construir colagens de fotografias e ilustrações, brincando com as convenções sociais da época.

Siegel afirma que nós tendemos a pensar a Colagem como uma “forma de arte do século XX, que propôs uma maneira moderna de compreender o mundo, através do rearranjo de seus pedaços (MET MUSEUM, 2011)”⁴⁸. Entretanto, muito antes, entre 1860 e 1870, a aristocracia vitoriana já fazia experimentos com fotocolagens, recortando fotografias comuns de porta retratos e colando-as em cenários pintados a mão, criando novas composições (Figura 2).

Figura 2 – Fotocolagem da era vitoriana



Fonte: Met Museum (2010a).

⁴⁸ Transcrição da apresentação da autora na abertura da exposição *Playing with Pictures – The Art of Victorian Photocollage* realizada em 2010 pelo MET Museum.

A curadora da exposição afirma que estas composições híbridas romperam com as convenções da fotografia do século XIX e com as restrições da sociedade vitoriana de classe média. “Se elas estavam décadas a frente dos movimentos artísticos *avant-gards* do século XXI, também estavam um século a frente do Photoshop, e outras manipulações digitais sofisticadas que conhecemos hoje” (SIEGEL, 2010, grifo do autor).

Com isso, essa nova forma de representação rompeu com os princípios da fotografia e com a ideia de uma mídia irrefutável quanto às suas representações visuais. Segundo Siegel (2010), a fotocolagem permitiu às mulheres vitorianas não somente brincar com a sociedade mas também com o próprio sentido da fotografia. As composições eram organizadas em álbuns usados para entreter suas famílias e amigos, para discutir as convenções e a ordem sociais.

Ann Bermingham (2010), professora do Departamento de História da Arte da Universidade da Califórnia, nos convida a pensar sobre as questões que estas fotocolagens vitorianas levantam a respeito da mídia, sua semântica e possibilidades. Ela propõe um olhar para estas composições não somente pela ótica da arte, mas como um meio visual. Bermingham (2010) relembra McLuhan ao dizer que todo primeiro conteúdo de um nova mídia deve ser o de uma mídia anterior. “Claramente as fotocolagens que vemos na exibição são exemplos extraordinários de como os meios da aquarela, desenho e fotografia são todos absorvidos e transformados em uma nova mídia⁴⁹” (BERMINGHAM, 2010).

Bermingham (2010) contextualiza a fotocolagem como posterior à técnica do *scrapbook*, que primordialmente utilizou os recursos de cortar/colar para retirar imagens de seu contexto original e reinseri-las em outro, e como esta prática antecipou formas de rearranjos de conteúdos praticadas atualmente.

Embora a fotocolagem tenha sido precursora nas práticas de reapropriações e deslocamentos de elementos visuais para outros contextos, esta manteve-se principalmente no âmbito familiar e artesanal. Foi somente no começo do século XXI que estas manifestações surgiram no contexto da arte, através de movimentos como o Cubismo, Dadaísmo e Surrealismo.

As colagens cubistas romperam com as formas clássicas de representação, como convencionadas na arte até então. O dicionário da Tate Gallery define a colagem como:

A técnica ou o resultado de um trabalho que inclui pedaços de papéis, fotografias, tecidos, entre outros materiais, arranjados em uma superfície de suporte. A colagem

⁴⁹ Transcrição da apresentação da autora na abertura da exposição “Playing with Pictures – The Art of Victorian Photocollage” realizada em 2010 pelo MET Museum (MET MUSEUM, 2010b).

poderia ainda incluir outras mídias, como pintura e desenho, além de conter elementos tridimensionais (apud BERNARDO, 2012, p. 15).

A primeira colagem de Picasso, “Natureza Morta com Cadeira de Palha” de 1912, contém um pedaço de tecido com a impressão de um padrão de treliça de palha, colado junto à pintura, como forma de representar a realidade de maneira direta (Figura 3).

Figura 3 – Primeira colagem de Picasso, “Natureza Morta com Cadeira de Palha”, 1912



Fonte: Warburg (2016).

Esta característica heterogênea da colagem refletiu a transformação da paisagem urbana na Europa com o desenvolvimento da reprodução mecânica. A publicidade espalhou-se pelas metrópoles, cartazes, placas e outdoors sobrepunham-se nas paredes, gerando camadas e camadas de informações, e uma estética visual híbrida. Para Bourriaud (2009), estes sintomas que se refletem na contemporaneidade são resultados do entrecchoque de culturas vivenciado pelos moradores das grandes cidades desde o começo do século XXI. Segundo Bernardo (2012, p. 26) “a colagem cubista, por meio da apropriação de elementos ordinários, inicia o questionamento do que viria a ser a visualidade contemporânea”.

A heterogeneidade da colagem, mesmo se reduzida por uma operação de composição, impõe-se para o leitor como um estímulo para produzir significações que podem não ser unívocas nem estáveis. Cada elemento citado rompe a linearidade ou a continuidade do discurso conduzindo necessariamente a uma dupla leitura: a do fragmento percebido em relação ao texto de origem; aquela do mesmo

fragmento quando incorporada em um novo todo, em uma totalidade diferente. A artimanha da colagem consiste também em nunca suprimir inteiramente a alteridade destes elementos reunidos em uma composição temporária (ULMER, 1998 apud MACHADO, 2010, p.3).

A disseminação da colagem pela Europa durante o movimento cubista acabou por influenciar outros processos artísticos, como as fotomontagens, que surgiram com o movimento Dadaísta e permaneceram significativas com o Construtivismo Russo e o Surrealismo. Nas fotomontagens, duas ou mais imagens são sobrepostas com a finalidade de serem fotografadas e assim formarem uma nova e única imagem. Outras técnicas também foram utilizadas para a composição de fotomontagens, como a sobreposição de negativos e transparências, a fim de gerar uma imagem híbrida (CHIARELLI, 2003).

Fabris (2005, p. 100) aponta para duas correntes distintas da fotomontagem. Por um lado uma vertente diretamente relacionada ao capitalismo, chamada fotomontagem formal, “derivada do exemplo da publicidade norte-americana, própria dos dadaístas e dos expressionistas”. Em outra linha a fotomontagem militante e política, relacionada ao Construtivismo Russo e representada por artistas como Lissitzky e Rodchenko (Figura 4).

Figura 4 – Fotomontagem de Aleksandr Rodchenko para o filme “Kino-Glaz”, de Dziga Vertov, 1924



Fonte: Zerwes (2015, p.60).

Zerwes (2015, p. 59) afirma que para Dawn Ades⁵⁰, “existem muitos paralelos entre a evolução do cinema russo e da fotomontagem, principalmente no que se refere aos cortes dinâmicos, unidade de tempo e espaço constantemente rompidos”.

Owens (2004, p. 116) cita Benjamin (1998, p. 178)⁵¹ ao dizer que encontramos um motivo alegórico na fotomontagem, pois ela é a “prática comum” da alegoria “para empilhar fragmentos incessantemente, sem qualquer ideia estrita de um objetivo”.

Desta maneira, a alegoria aproxima-se das formas híbridas de representação, no sentido que estas práticas garantem “a manutenção do caráter significativo do objeto, que pode ser variável, múltiplo mesmo, quando inserido em uma nova totalidade” (MACHADO, 2010, p. 4).

De mesmo modo, o Remix fundamenta-se nestas práticas desconstrutivas e recompositivas, de maneira que seus produtos culturais carregam camadas de significados que transfiguram-se enquanto conteúdos fragmentados, mas perduram no seu aspecto formal. Para Navas (2012, p. 67) “a obra de arte contemporânea, bem como qualquer produto de mídia, é uma colagem conceitual e formal de ideologias, filosofias críticas e investigações artísticas formais anteriores, estendida para as novas mídias”.

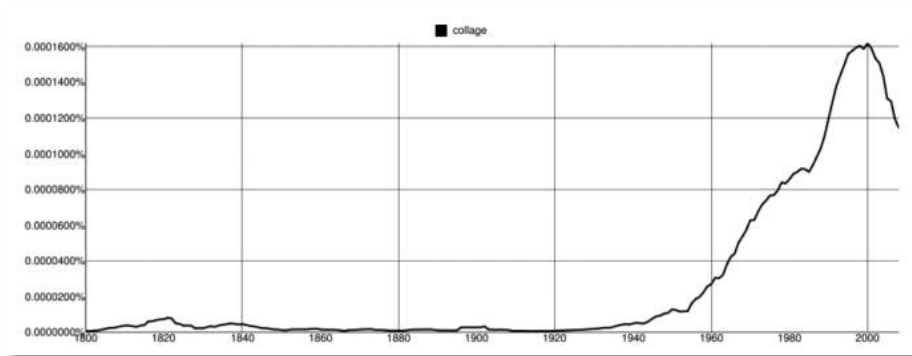
Da mesma forma que o Remix expandiu-se do campo da música para outras esferas da cultura, as práticas de colagem e fotomontagem passaram a permear outros campos visuais a partir do surgimento das novas tecnologias. O termo fotocolagem parece ter sido absorvido posteriormente pelo sentido próprio da colagem. Nos gráficos abaixo, Navas (2012) demonstra a ascensão do uso dos termos “colagem” e “fotomontagem” em publicações impressas entre 1800 e 2008⁵² (Figuras 5 e 6).

⁵⁰ Historiadora de Arte e professora na Universidade de Essex, na Inglaterra, é autora de diversos livros sobre Cubismo, Dadaísmo e Surrealismo.

⁵¹ BENJAMIN, Walter. **The Origin of German Tragic Drama**. London: Verso, 1998.

⁵² As informações são extraídas da ferramenta N-Gram Viewer, desenvolvida pelo Google, e são referentes a citações encontradas no acervo digitalizado do Google Books, na língua inglesa, especificamente. O N-Gram Viewer oferece resultados até 2008, somente. No entanto, julgamos relevante a demonstração do uso das expressões por ilustrar a utilização dos termos na sua relação com o desenvolvimento da reprodução mecânica.

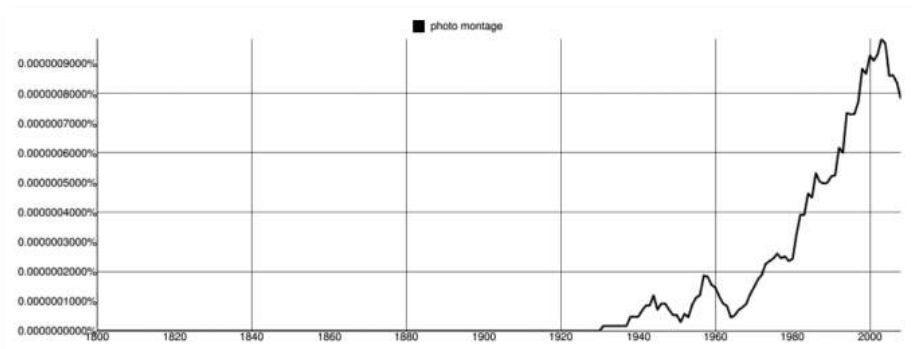
Figura 5 – Uso do termo “colagem”



Fonte: Navas (2012, p. 24).

Nota-se um grande aumento de referências ao termo “colagem” a partir da década de 1920, período que coincide com a segunda fase da reprodução mecânica, e mais fortemente ainda entre as décadas de 1990 e 2000.

Figura 6 – Uso do termo “fotomontagem”



Fonte: Navas (2012, p. 25).

Percebemos que a expressão “fotomontagem” não foi impressa nos meios de comunicação de massa até a década de 1930. Navas (2012) relaciona a ascensão do uso dos termos primeiramente com um aumento no acervo de materiais impressos proporcionado pela reprodutibilidade técnica, mais tarde com a popularização da fotografia digital e a disseminação da Cultura Remix.

Como podemos perceber, estas práticas vanguardistas de representações visuais híbridas configuram uma clássica atividade de *sampling* (*cut/copy/paste*), uma vez que suas construções são compostas de pequenos módulos de informação (*al*)ready made. “Matéria-prima fundamental, a imagem impressa, nos diferentes veículos em circulação, formaria um

grande conjunto de formas prontas – material abundante e, muitas vezes descartável – sujeitas à apropriação” (IWASSO, 2010, p. 41).

Como vimos anteriormente, a colagem e a fotomontagem enquanto manifestações artísticas não podem ser confundidas com os outros tipos de apropriações que se popularizaram nas demais áreas da cultura visual. No entanto, são claras as influências que permeiam outros espaços visuais como o artesanato, e até mesmo em objetos simples do cotidiano, como cadernos, *scrapbooks*, agendas e álbuns de fotografias. Para Iwasso (2010), a colagem está desde o início estreitamente ligada ao segmento industrial das artes gráficas. E como o próprio segmento, a técnica da colagem acompanha os avanços da tecnologia.

3.2 Colagens e fotomontagens nos meios digitais

Com a transição da fotografia analógica para digital, reconfiguram-se também as práticas artísticas que envolviam colagens e fotomontagens. Kelsey (2007, p. 55, tradução nossa⁵³) em um artigo sobre o trabalho do artista alemão Albert Oehlen afirma:

E então, das profundezas brilhantes do espaço cibernético, um terceiro tipo de imagem vem para se juntar às grades e salas⁵⁴: as imagens de cartaz ou *flyers* que são projetados com programas de computador e impressos em grandes folhas de papel. Estes, também, exploram e ocupam sistemas *ready-made* de exibição. Nos cartazes, onde a colagem é auxiliada por softwares de design gráfico, ou já está (com sorte, como o surrealismo) absorvida no funcionamento suave de um programa cibernético, Oehlen se apropria do caos e das justaposições chamativas de folhetos de festas, sites pornográficos, e folhetos de viagens (grifo do autor).

Segundo Kelsey (2007, p. 51, tradução nossa⁵⁵), a colagem poderia ser definida como “a ocupação de guerrilha de um campo prescrito e *ready-made*, onde ela define a si mesma como uma máquina de reprocessamento da ideia de pintura, em termos de tantas outras informações previamente programadas”.

De acordo com Bernardo (2012), um dos primeiros artistas a trabalhar com colagens e fotomontagens no meio digital foi Jeff Wall, no início da década de 1980. Segundo Wall, “o

⁵³ Texto original: “And then, from the gleaming depths of cyberspace, a third type of image comes to join the grids and rooms: the poster or flyer-like pictures that are designed with computer programs and printed onto large sheets of paper. These, too, exploit and occupy readymade systems of display. In the posters, where collage is assisted by graphic design software, or is already (like chance, like Surrealism) absorbed into the smooth operation of a cybernetic program, Oehlen appropriates all the chaos and flashy juxtapositions of rave flyers, porn sites, and cheap travel brochures”.

⁵⁴ Grades e salas são elementos comuns na obra de Oehlen.

⁵⁵ Texto original: “Collage could be defined as the guerilla occupation of a prescribed and ready-made field, where it sets itself up as a machine for reprocessing the idea of painting in terms of so much other programmed information”.

uso dos computadores tornou plausível aquilo que para ele era anteriormente impossível de ser realizado” (apud BERNARDO, 2012, p. 80).

Na montagem abaixo, Wall propõe uma releitura de uma xilogravura do artista japonês Katsushika Hokusai, atualizando uma cena do século XIX no Japão para uma fazenda que existe atualmente próxima a Vancouver (Figura 7).

Figura 7 – Montagem digital de Jeff Wall “A Sudden Gust of Wind (after Hokusai)”, 1993



Fonte: Tate Museum (2016).

De acordo com Bernardo (2012), foram necessárias mais de 100 fotografias, capturadas ao longo de um ano, em que atores encenam os personagens surpreendidos pela força da natureza. Assim, mais de um século após a criação da xilogravura original, Wall propõe um interessante Remix que, neste caso, torna-se viável em função do caráter digital da fotografia, uma vez que a pós-produção foi fundamental para a composição desta colagem digital.

Na Figura 8 abaixo, a xilogravura de Hokusai que deu origem à colagem de Jeff Wall. Com base no que vimos no capítulo 2, podemos ver nesta releitura de Wall uma manifestação do Remix Reflexivo, através da alegorização de uma obra de arte, bem como também podemos verificar uma alusão⁵⁶ intertextual ao trabalho de Hokusai.

⁵⁶ *Alusão* (ou Referência) também é um gênero da intertextualidade, que não aprofundamos nesta pesquisa por não se manifestar de maneira expressiva no nosso objeto empírico. Diferente de uma citação explícita, a alusão seria uma construção que reproduz a ideia central de algo já discursado (ZANI, 2003).

Figura 8 – Xilogravura de Katsushika Hokusai “Ejiri in Suruga Province (A Sudden Gust of Wind)”, 1830



Fonte: Honolulu Museum of Art (2016).

A partir destes processos, surgiram movimentos artísticos nativos dos meios ciber culturais e próprios da Cultura Remix, ancorados na cultura underground, como o *Vaporwave*, o *Seapunk* e o *Chillpunk*⁵⁷.

Vaporwave é um estilo musical e artístico que nasceu por volta de 2010 em comunidades como *Tumblr* e *Reddit*⁵⁸, e que esteve inicialmente relacionado com o *Seapunk* e o *Chillwave*. Oriundos da cultura do Remix, estes estilos manifestam-se simultaneamente na música e nos meios visuais, e ficaram conhecidos como um *shuffle*⁵⁹ de referências. O *Seapunk* é caracterizado pelo uso de imagens super saturadas, com tons azulados e esverdeados, fazendo alusão ao mar (Figura 9).

⁵⁷ Estas três expressões não são normalmente traduzidas, mas em uma tradução literal, *Vaporwave* seria como “onda de vapor”; *Seapunk* seria o “punk do mar” e *Chillwave* seria algo como “onda gélida”.

⁵⁸ O *Tumblr* é uma plataforma que reúne microblogs pessoais, funcionando como uma espécie de rede social de blogs. *Reddit* é um indexador de conteúdos ciber culturais, alimentado pelos internautas que executam uma espécie de curadoria de assuntos relevantes para a cultura.

⁵⁹ *Shuffle* significa embaralhar.

Figura 9 – Imagem do Movimento *Seapunk*



Fonte: Jornal o Globo (2012).

Segundo o *The Wall Street Journal* (2010), o *Chillwave* discutiu a desterritorialização da criação, no sentido de que normalmente as bandas famosas eram associadas à cidade onde surgiam, criando uma categorização geográfica de estilos. Desta maneira, o *Chillwave* quis mostrar que um estilo pode surgir interconectado pela cultura de rede, a partir de um mero laptop e em qualquer lugar do mundo (Figura 10).

Figura 10 – Imagem do Movimento *Chillwave*



Fonte: Neighborhoodbrains (2011).

De todos estes movimentos, o *Vaporwave* teve maior expressão no meio cibercultural, por também discutir questões de cunho ideológico como o capitalismo tardio. Segundo Harper (2012), o termo *Vaporwave* faz alusão à frase do manifesto comunista de Karl Marx de que “tudo que é sólido se desmancha no ar”, e ao próprio conceito de *vapor* na sociedade

de consumo: o anúncio de um produto que nunca é realmente lançado ao público, mas serve somente como alavanca para a competitividade corporativista. Sobre a estética do Vaporwave, Arruda e Melo (2015) apontam:

Uma das principais características do *Vaporwave* é a deterioração da superfície dos produtos midiáticos com que opera. O exercício de estetização ocorre de uma maneira muito incisiva, transformando completamente os arquivos de origem que são apropriados, a ponto de muitas vezes perderem sua característica representativa e referencial (p. 1).

Como característica peculiar, as imagens do *vaporwave* geralmente apresentam caracteres orientais, ironizando a sociedade de consumo e o estilo pop colorido japonês. Como podemos perceber na Figura 11, a *vaporwave* propõe uma estética híbrida e pós-moderna, inspirada na *pop art* e ancorada nas técnicas de colagem e fotomontagem. Aqui, a alegoria se dá de maneira clara, através do uso de recortes e sobreposições, que pretendem difundir a crítica ao consumo e até mesmo ao próprio papel da arte.

Figura 11 – Imagem do tipo *Vaporwave*



Fonte: Revista Capitolina (2015).

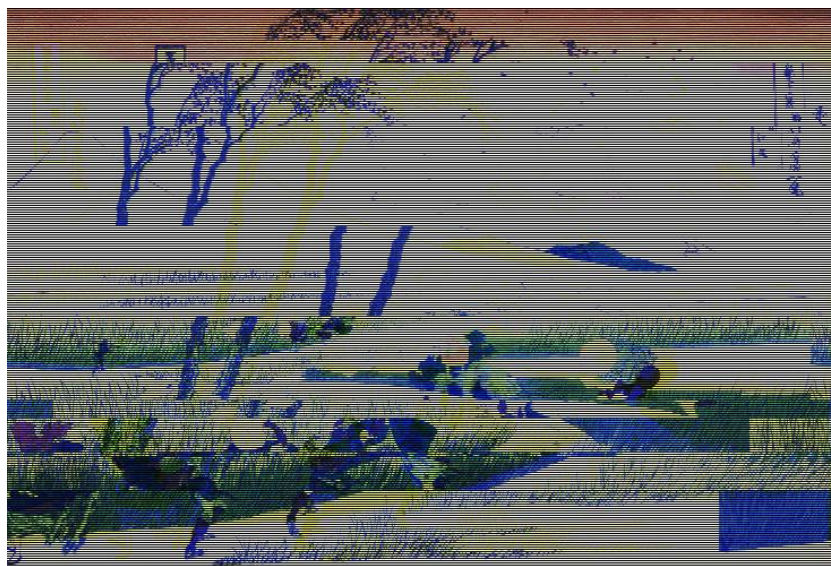
Neste sentido, a reflexão de Santaella (2012) sobre a estética que compõe algumas imagens na atualidade vai de encontro a isso:

Vale notar que a mistura entre imagens não se restringe ao universo das artes. Embora aconteça neste universo de modo privilegiado, faz também parte natural do

modo como as imagens se acasalam e se interpenetram no cotidiano até o ponto de se poder afirmar que a mistura se constitui no estatuto mesmo da imagem contemporânea (p. 137).

Outra característica das imagens do *Vaporwave* é a estilização através de uma técnica chamada *glitch*⁶⁰, que consiste no embaralhamento dos pixels em uma imagem digital. Esta manipulação pretende demonstrar a unidade digital mínima da imagem, bem como o seu desfaseamento através da sua desconstrução e fragmentação, gerando uma deterioração na superfície da imagem (ARRUDA; MELO, 2015). Este princípio é semelhante ao que propôs a fase sintética do movimento cubista, conforme vimos anteriormente. Estas manipulações podem ser feitas através de softwares gráficos ou em sites da internet (AIRTIGHTINTERACTIVE, 2016). Na imagem abaixo, aplicamos o *glitch* na xilogravura de Hokusai (Figura 12).

Figura 12 – Aplicação de *glitch* na xilogravura de Hokusai



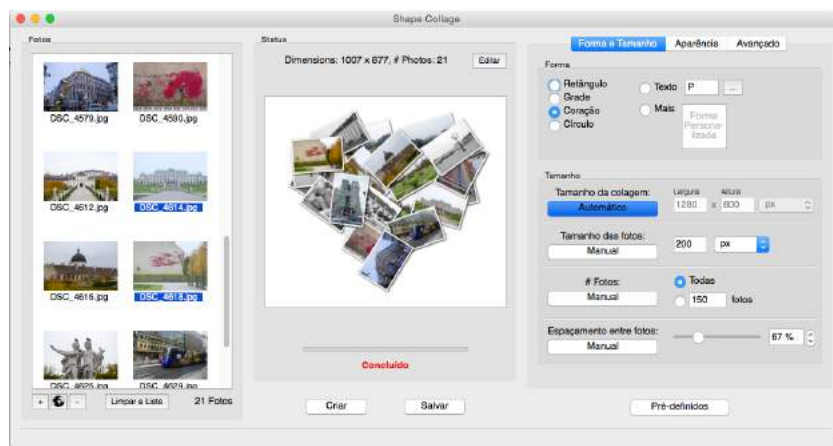
Fonte: elaborada pela autora.

Como podemos ver com estes exemplos, as experiências com colagens e fotomontagens foram absorvidas pelos softwares, estando atualmente presentes até mesmo em aplicativos de celulares. Neste cenário, remixar imagens com textos e outros elementos gráficos tornou-se tarefa corriqueira para todos aqueles com acesso a um computador ou um *smartphone*.

⁶⁰ *Glitch* significa falha, e é um termo utilizado na computação para designar qualquer falha no sistema operacional.

Como exemplo de softwares que propõem composições com colagens temos o D-Book (como veremos mais detalhadamente no capítulo 4), Shape Collage (Figura 13), Photo Collage, etc. Ao efetuar uma busca na internet pelo termo “software para fazer colagens”, 373.000 resultados foram gerados (GOOGLE, 2016a). Na data da busca, das primeiras dez páginas, todos os resultados apontam softwares para colagens de fotografias. Ao digitar “software para fazer colagens arte”, 240.000 resultados foram gerados (GOOGLE, 2016b), nas dez primeiras páginas, apenas um resultado estava relacionado com arte, e não apresentava um software, mas um tutorial do artista Vik Muniz ensinando como fazer colagens. Isto pode ocorrer pelo fato de ter-se convencionado chamar as montagens feitas com fotografias de “colagens”, o que não está errado, uma vez que os termos colagem e montagem sempre estiveram relacionados.

Figura 13 – Software de Colagem de Fotos



Fonte: elaborada pela autora com captura de tela do software Shape Collage.

Alguns softwares de colagens também podem produzir fotomontagens, com recursos de sobreposições, adição de filtros e transparências. A transformação da imagem na era digital (assim como de todos os artefatos que carregam códigos binários) parece ser quase um convite para o Remix. A digitalização dos artefatos tecnoculturais, seja o som, a imagem ou o texto, reconfigura não somente o produto resultante destes processos, mas redesenha uma cadeia inteira de práticas culturais nestas áreas. Sobre isto, Iwasso (2010) afirma:

Não se trata mais de tirar de um lugar e acrescentar em outro, modificando ambos; desmaterializada em código, a imagem digital permite uma infinidade de modificações simultâneas e, mais importante, reversíveis. A esse *cut/paste* elementar em qualquer interface atual, soma-se uma extensa gama de operações pré-

programadas – *ready-made* neste sentido – adaptadas de outras esferas, como a fotografia, o cinema, o vídeo, e mesmo a pintura (cujos efeitos são comumente emulados em softwares gráficos) (p. 48, grifo do autor).

A maioria dos softwares de colagens oferecem a opção de execução manual ou automática das montagens com as imagens. Esta operação *ready-made* é típica dos softwares que trabalham com o sistema de *templates*, como é o caso do D-Book, que analisaremos adiante, e que propõe montagens manuais ou automáticas para as páginas dos álbuns, ficando a critério do usuário a escolha do procedimento.

Entretanto, para que seja possível compreender como se chegou ao método de montar fotolivros com *templates*, faremos uma análise da transformação do álbum de fotografias tradicional em fotolivro, além de uma breve incursão na história dos álbuns fotográficos, apontando os possíveis indícios das práticas de Remix nestas montagens. Julgamos necessária esta incursão para que seja possível compreender se, e de que maneira os softwares de *templates* podem estar atualizando antigas técnicas de montagens e formas de representação.

3.3 O paradoxo do visível: o álbum de fotografias em transformação

Através das suas reflexões no livro “Álbum de família: la imagen de nosotros mismos”, Armando Silva (1998) propõe um olhar multidisciplinar para estes objetos, onde o autor analisa os álbuns de fotografias sob uma perspectiva visual, cultural e comunicacional. Embora a presente pesquisa proponha uma reflexão do ponto de vista da Comunicação, estas dimensões estão diretamente imbricadas nas análises acerca dos álbuns, uma vez que para observá-los é necessário fazê-lo *a partir* das imagens que os compõem, e para isso é preciso analisá-los a partir de um contexto sociocultural.

Segundo Feliciano (2005, p. 25), “os álbuns de fotografia, como objetos do cotidiano que são, não receberam, ao contrário do que é exótico, a devida atenção como objetos de estudos no campo das Ciências Humanas e Sociais”. Feliciano (2005) fala de uma *função* social do álbum de fotografias, que registra acontecimentos, cria vínculos com o passado e serve de atestado comprobatório para determinados fatos. Para Justo (2008, p. 32), “pode-se pensar que a fotografia recorta a imagem no tempo e no espaço, mas o álbum a coloca em relação com outras imagens de registros mnemônicos de onde retira suas possibilidades de significação”.

Por meio de fotos, cada família constrói uma crônica visual de si mesma – um conjunto portátil de imagens que dá testemunho da sua coesão. Pouco importam as atividades fotografadas, contanto que as fotos sejam tiradas e estimadas. A fotografia se torna um rito da vida em família exatamente quando, nos países em industrialização na Europa e na América, a própria instituição da família começa a sofrer reformulação radical [...] Um álbum de fotos de família é, em geral, um álbum sobre a família ampliada – e, muitas vezes, tudo o que dela resta (SONTAG, 2004, p. 19).

Para Tomazoni (2011, p. 122), “a análise de álbuns fotográficos nos propicia uma dupla abordagem, relacionada uma com a identificação de padrões temáticos-visuais através do tratamento isolado das imagens. E outra que analisa a construção de uma narrativa”.

Estas análises tratam especificamente dos álbuns de fotografias tradicionais, construídos pelo sistema analógico e montados com fotografias reveladas e organizadas de forma a contar uma história. No entanto, nesta pesquisa, olhamos para estes objetos como produtos que emergem de uma prática de Remix, uma dinâmica atravessada pelas tecnologias digitais, e inserida no contexto da pós-modernidade.

Enquanto a relação do homem com as imagens torna-se cada vez mais etérea e imediatista, imprimir fotografias na era da imagem digital nos faz pensar acerca da relação do homem com o mundo através da sua memória. Para Silva (1998, p. 43-44), “esse interesse renovado pelo arquivo e a memória tem a ver com a consciência da fragilidade e a efemeridade de vários aspectos da pós-modernidade”. O autor afirma que estas características pós-modernas são expressadas pela forte presença dos novos meios eletrônicos e pela construção de uma vida urbana descentralizada.

A cultura da visualidade na sociedade contemporânea aponta para uma produção excessiva e ininterrupta de imagens que transbordam os espaços midiáticos e privados, gerando um acervo de difícil ordenação. Sobre isto, Rocha (2006) afirma:

Nossas sociedades midiáticas engendram um paradoxo: quanto maior e mais extensiva a profusão de visualidades, menor e menos intensiva é a possibilidade de visibilidade. O que muito se mostra pouco se dá a ver. A visualidade excessiva é uma estratégia de invisibilidade (p. 7).

A primeira década do século XXI foi marcada pela disseminação das câmeras fotográficas digitais. O surgimento dos smartphones com câmeras acopladas e a facilidade de acesso à fotografia culminou numa produção disseminada de imagens que acumularam-se em diferentes suportes digitais. Desta forma, o paradoxo da visualidade dá-se no sentido de que o fácil acesso à fotografia digital tem como efeito colateral uma espécie de negação da existência destas imagens nestes novos espaços midiáticos, como cds, pendrives, etc. Uma

hipótese para o *abandono* destes registros neste período é a questão da transformação da *materialidade* destas imagens, quando o formato analógico era o único familiar aos usuários da fotografia neste momento. O desaparecimento do filme é o primeiro agente de transformação da relação do sujeito com a fotografia, e o primeiro indício da transfiguração material destas imagens.

Creio que, ao falarmos em visível, pressupomos não apenas uma qualidade daquilo que se dá a ver, que se constrói enquanto materialidade sgnica e efetividade simblica. Penso, complementarmente, que visibilidade refere-se a uma “visualidade portadora de legibilidade” e, igualmente, de um estatuto hierarquicamente estabelecido e socialmente acordado de credibilidade. Visibilidade associa-se, portanto, a mecanismos socioculturais partilhados que conferem, a determinadas imagens visuais, a qualidade de partcipes de sistemas de crena e de leitura visual reconhecveis e reconhecidos (ROCHA, 2006, p. 10).

A questo da materialidade transpassa a dimenso da fotografia e reflete na prpria esfera dos lbuns, que transformam-se em paralelo  natureza fotogrfica, acompanhando sua evoluo de maneira a manter pertinente sua funo enquanto suporte. Segundo Flusser (2007, p. 24), “hoje em dia, sob o impacto da informtica, comeamos a retornar ao conceito original de ‘matria’ como um preenchimento transitrio de formas atemporais” (grifo do autor). Da a necessidade dos lbuns transfigurarem-se em funo desta nova condio material da fotografia. Esta mudana no *estado* da imagem digital no significa uma condio de imaterialidade, uma vez que a matria, segundo Flusser (2007)  o *como* da forma, ou seja, a maneira como a forma aparece.

A ideia bsica  esta: se vejo alguma coisa, uma mesa, por exemplo, o que vejo  a madeira em forma de mesa.  verdade que essa madeira  dura (eu tropeo nela), mas sei que perecer (ser queimada e decomposta em cinzas amorfas). Apesar disso, a forma ‘mesa’  eterna, pois posso imagin-la quando e onde eu estiver (posso coloc-la ante a minha visada terica). Por isso a forma ‘mesa’  real e o contedo ‘mesa’  apenas aparente (FLUSSER, 2007, p. 26).

Desta forma,  possvel compreender porque o objeto *lbum* segue sendo produzido e as pessoas tem retomado a prtica de imprimir seus registros. Embora a *matria* da fotografia tenha transformado-se nas ltimas dcadas, a sua *forma* permanece enquanto meio de representao do mundo. O fato de que as fotografias atualmente carregam uma materialidade *impalpvel* (como tambm  a memria humana), reativa a necessidade do homem de assegurar seus registros mais importantes de maneira tangvel, bem como afirmou Silva (1998) anteriormente, de forma que no sejamos trados por nossa prpria memria. Por isso a

busca pelo registro não é obsoleta, pois o álbum é uma forma de materialização de uma memória precíval.

Ao longo do tempo, a materialidade dos álbuns fotográficos transformou-se de diversas maneiras, e para que seja possível compreender estas transformações e a forma como o Remix se manifesta nestes espaços, buscaremos compreender também a evolução destes objetos em paralelo às mudanças da própria fotografia e do contexto cultural em que estão inseridos atualmente. Para isso, olharemos para as formas como estes álbuns estão sendo produzidos e o que isso fala das relações do homem com as imagens através das novas tecnologias.

3.3.1 Breve história dos álbuns fotográficos

Muito já se escreveu sobre a história da fotografia, mas pouco se sabe sobre a história dos álbuns. Segundo Silva (1998), ontologicamente, a palavra álbum vem do latim *albus*, que significa branco. “Durante o império romano, usou-se a palavra álbum para designar uma tábua onde se escreviam os editais e as decisões pertencentes ao foro” (SILVA, 1998, p. 39).

Quanto ao álbum como catálogo de imagens⁶¹, a historiadora de arte da Universidade Concordia de Montreal, Martha Langford (2005), afirma que estes objetos surgiram quase que simultaneamente à fotografia. Entre 1830 e 1840, os primeiros álbuns foram criados com a função de catalogar os experimentos fotográficos obtidos por inventores e pesquisadores da fotografia⁶². Estes primeiros álbuns continham páginas em branco, onde as imagens podiam ser arranjadas e coladas livremente. Estas são as primeiras formas de *scrapbook*, que posteriormente passaram a contar com elementos como cantoneiras, cordas e outros tipos de recortes nas composições das páginas.

Ontologicamente, a fotografia possuía um formato totalmente inadequado para álbuns, e talvez por esta razão estes objetos tenham ficado restritos ao âmbito científico por algum tempo. Em 1854, o fotógrafo francês Disdéri⁶³ criou e patenteou o *carte-de-visite*, um sistema que pretendia tornar a fotografia mais barata e acessível ao público mais humilde. Numa placa eram justapostos vários retratos, diminuindo o custo de insumos e otimizando o tempo do

⁶¹ Esta análise sempre se refere aos álbuns impressos. Os álbuns virtuais não fazem parte do *corpus* de estudo desta pesquisa.

⁶² Considerando o primeiro estágio da Reprodução Mecânica, podemos pensar o álbum como um catálogo de *samples*.

⁶³ Disdéri ficou conhecido por sua “fotografia academicista”, que consistia em mostrar as características físicas, sociais e morais dos fotografados através de poses e cenários (NATIONAL PORTRAIT GALLERY, 2015).

operador. As fotografias obtidas com este método eram menores (11,4 x 6,4 cm), tinham o tamanho aproximado de um cartão de visitas (por isso *carte-de-visite*), e o baixo custo disseminou estes retratos entre as classes populares. Segundo Mauad (1996, p. 4), os *carte-de-visite*, “comumente, trocados com dedicatórias variadas, popularizaram a arte do retrato; sendo guardados em álbuns, cuja qualidade de adereços, era símbolo de distinção social”.

Desta forma, o *carte-de-visite* tornou-se um objeto colecionável entre as famílias, que trocavam os retratos como forma de recordação, e foi a partir do seu surgimento que a prática das fotocollagens vitorianas tornaram-se populares pela Europa. O acúmulo de *carte-de-visite* entre a aristocracia proporcionou os ensaios com fotocollagens entre as mulheres vitorianas, que produziam álbuns do tipo *scrapbook* para reunir suas composições.

Por outro lado, os próprios *carte-de-visite* precisavam de um meio seguro para armazená-los, e é neste momento que o álbum de fotografias torna-se popular para o grande público, sendo produzido em formatos que comportassem estes famosos cartões fotográficos (Figura 14).

Álbuns foram necessários para a preservação e apresentação destas coleções particulares especiais. A sua disponibilidade foi anunciada nos jornais locais. Os álbuns comerciais para *carte de visite* foram concebidos como livros encadernados, com páginas divididas em faixas que exibiam a imagem fotográfica de forma segura, e também permitiam a mudança do arranjo de quadros como sub-categorias da coleção expandida. Manter esses álbuns era algo como colecionar selos ou autógrafos. Estes passatempos eram bem estabelecidos na época (LANGFORD, 2005, p. 2, tradução nossa⁶⁴).

⁶⁴ Texto original: “Albums were needed for preservation and presentation of these special private collections. Their availability was advertised in the local newspapers. Commercial *carte-de-visite* albums were designed as bound books, with pages divided into slots that displayed the photographic image securely and also allowed the arrangement of pictures to be changed as the collection’s sub-categories expanded. Keeping such an album is like collecting stamps or autographs. These pastimes were well established at the time”.

Figura 14 – Álbum para *carte-de-visites*



Fonte: Collections Countway (2016).

Sobre estes álbuns, Elizabeth Siegel (2010) afirma que a possibilidade de adquirir dezenas de cópias de um único *carte-de-visite* fez com que as pessoas investissem muito esforço em preencher os álbuns em branco, gerando uma espécie de jogo de coleção com as trocas de fotografias. Siegel (2010) cita um artigo de 1862 sobre o assunto:

A procura por fotografias não se limita às relações com parentes e amigos, e dificilmente limita-se aos conhecidos. Qualquer um que tenha visto você, ou que tenha visto alguém que tenha visto você, ou que conheça alguém que tenha visto esta pessoa, considera-se a vontade para lhe pedir sua fotografia. Ele ou ela não se importa com você ou com como você se parece na fotografia, mas possui um álbum que precisa ser preenchido, e você está convidado a agir como estofamento para este volume⁶⁵.

Segundo Benjamin (1985), este momento da reprodutibilidade desenfreada da fotografia rompeu com a união entre a magia e a técnica existente até então, preciso momento em que o espírito do objeto fotografado perde-se nas cópias, e que a figura do fotógrafo fora substituída pela do *homem de negócios*. Referindo-se aos álbuns que começavam a invadir os espaços privados, como exemplo dos *carte-de-visite*, o autor afirma:

Foi nessa época que começaram os álbuns fotográficos. Eles podiam ser encontrados nos lugares mais glaciais da casa, em *consoles* ou *guéridons*, na sala de visitas – grandes volumes encadernados em couro, com horríveis fechos de metal, e as páginas com margens douradas, com a espessura de um dedo, nas quais apareciam figuras grotescamente vestidas ou cobertas de rendas (BENJAMIN, 1985, p. 97, grifo do autor).

⁶⁵ A autora faz uma analogia aos grupos de amigos do Facebook.

Neste momento, já parecia estabelecer-se uma espécie de padronização dos álbuns em função das práticas fotográficas da época. A institucionalização de um modelo comercial de álbuns que servisse para os *carte-de-visite* não agradou a muitos consumidores e colecionadores naquele momento, que continuaram montando seus álbuns em formato de *scrapbooks*, onde podiam recortar, colar (*cut/paste*) e acrescentar elementos que compunham uma narrativa não padronizada.

Siegel (2010) aponta que os álbuns produzidos com as fotocollagens vitorianas eram diferenciados daqueles simplesmente preenchidos com fotografias comuns. “Recortando fotografias, colando-as em álbuns, e rodeando-as com desenhos inovadores de aquarelas, os produtores de álbuns de fotocollagens transformaram a fotografia democrática, mecânica e reproduzível em um objeto aristocrático” (SIEGEL, 2010).

Segundo Malcolm Daniel, curador do Met Museum, muitas destas fotocollagens foram produzidas especialmente para compor álbuns:

[...] Colagens caprichosas de aquarela e fotografias feitas para álbuns privados, compartilhados apenas com a família e amigos nas salas de grandes casas de campo e de Londres. Porque eles foram feitos para o prazer particular em vez de consumo público, eles fornecem uma visão particularmente reveladora da vida, um autorretrato aristocrático de uma determinada fatia da sociedade (MET MUSEUM, 2010a, tradução nossa)⁶⁶.

Daniel ressalta o interesse apresentado pelo público nos álbuns de fotocollagens, afirmando que as páginas expostas são “irresistivelmente atraentes” (MET MUSEUM, 2010a). Ele relata que não é sempre que se vê pessoas rindo em galerias de arte, mas que trata-se de uma das exposições mais curiosas já apresentadas, com imagens de patos com cabeças humanas e pessoas dirigindo flamingos e tartarugas.

Segundo Bermingham (2010), os *scrapbooks* surgiram durante o século XVIII, mas foi no século XIX que tornaram-se populares, com o barateamento do custo gerado pela reprodução mecânica, e especialmente depois de 1860, quando a fotografia colorida passou a ser mais acessível à população. De 1861 a 1865, durante a Guerra Civil Americana, o álbum tipo *scrapbook* ganhou espaço (Figura 15). Naquele momento, os americanos não tinham o hábito de ler jornais diariamente, e o avanço da Guerra fez com que o consumo de notícias de jornais aumentasse expressivamente. Com grande parte da população servindo ao serviço

⁶⁶ Texto original: “[...] whimsical collages of watercolor and photographs made for private albums shared only with family and friends in the drawing rooms of great country houses and London homes. Because they were made for private pleasure rather than public consumption, they provide a particularly revealing glimpse of aristocratic life — a self-portrait of a certain slice of society”.

militar, as famílias recortavam as notícias e construíam acervos de colagens e montagens, reunindo fotografias e relíquias dos entes queridos (GARVEY, 2013, p. 87).

Figura 15 – Álbum de *scrapbook* de 1860



Fonte: Bermingham (2010).

Para Bermingham (2010), os *scrapbooks* extraem imagens de seu contexto original e as reúnem em um novo contexto. Isto pode fazer com que estas imagens tornem-se soltas de suas histórias ou de seus significados originais, quando reorganizadas em uma página que pode resultar aleatória e sem sentido. Diferente dos *scrapbooks* da Guerra Civil Americana, a maioria destes álbuns não pretende construir uma narrativa linear. Ao contrário disso, valorizam a fragmentação ao longo das páginas. O *sampling*, nestes casos, acontece de forma disruptiva e livre, aproximando-se das práticas dadaístas de composições.

Uma vez que a linearidade narrativa não tem força neste tipo de montagem, Bermingham (2010) propõe um olhar para o significado destes álbuns enquanto produtos de uma cultura em transformação:

Os elementos descontínuos nas páginas dos *scrapbooks* dividem uma superfície, não uma narrativa. Isto não significa que o *scrapbook* escapa à história, que ele representa simplesmente uma coleta atemporal de imagens. Pelo que sabemos isso seria impossível antes da era da reprodução mecânica e da produção de imagens em massa. De fato podemos dizer que o *scrapbook* está ancorado na era da reprodução mecânica, e num prenúncio de uma sociedade moderna baseada na imagem, e que proporciona uma lição de como a multiplicação das imagens tem o poder de transformar as narrativas (grifo do autor).

Desta maneira, o *scrapbook* seria o resultado da união de diversas mídias anteriores, como a fotografia, o desenho, o papel de parede, reunidos em uma nova forma de representação. Para a autora, é esta forma de representação que importa. É a forma que estes álbuns assumem ao empacotar todas estas mídias prévias que os caracterizam como uma nova mídia.

Ao absorver todas estas formas fragmentadas em um novo meio, o *scrapbook* resulta de uma meta-atividade de Remix, ressignificando técnicas e conteúdos para compor um novo produto cultural.

Olhando para trás, para as antigas mídias, o *scrapbook* olha também para a frente, para uma cultura de mídia emergente, relacionada à fotografia e à internet. Talvez possamos dizer que figura em banda larga com um visual heterogêneo que pode ser randomicamente acessado na internet ou em outros sistemas digitais não lineares (BERMINGHAM, 2010, grifo do autor).

Esta característica fragmentada e heterogênea podem ter influenciado na permanência destes álbuns em voga durante tantas décadas. Embora os *scrapbooks* tenham sofrido muitas transformações quanto aos elementos visuais que os compõem, são os modelos mais duradouros, que acompanham a fotografia desde o início até os dias de hoje.

Os *scrapbooks* são uma das formas culturais mais marcantes, mais duradouras e ao mesmo tempo, que mais sofreram mudanças nos últimos dois séculos. [...] a tarefa e a função permanecem constantes, enquanto que a forma e a estrutura alteram-se, sob a influência da estética e dos novos materiais (OTT; TUCKER; BUCKLER, 2006, p. 1, grifo do autor, tradução nossa⁶⁷).

Do começo da década de 1870, o McCord Museum guarda uma coleção de álbuns históricos do acervo de William Notman, um fotógrafo (também canadense) que comandou o maior estúdio fotográfico da América do Norte na era vitoriana (MCCORD MUSEUM, 2015). O acervo conta com centenas de fotografias, *carte-de-visites*, álbuns de famílias, dentre outras raridades. Nesta coleção há três álbuns⁶⁸ pertencentes à família Frothingham, que já apresentavam um modelo que pode ter sido o princípio da ideia dos *templates* utilizados até hoje. Um dos álbuns, encadernado com capa de couro, apresenta as páginas revestidas com cartões rígidos, que formam uma espécie de bolso de papel, com janelas vazadas de tamanhos específicos para que se encaixe as fotografias (DICTIONARY OF CANADIAN

⁶⁷ Texto original: “Scrapbooks are one of the most enduring yet simultaneously changing cultural forms of the last two centuries, similar in their development to the pen or even the clavichord, the earliest musical keyboard instrument: the task and function remain constant, while the form and structure alter under the influence of aesthetics and new materials”.

⁶⁸ N-1986.85.1-48, N-1986.86.1-74, e N- 1986.87.1-32.

BIOGRAPHY, 2016). Interessante que cada página apresenta janelas de tamanhos diferentes, variando a quantidade de espaços e tamanhos de bolsos a cada página. Isto já mostra uma certa complexidade na montagem destes álbuns, onde as fotografias precisavam estar de acordo com os tamanhos dos quadros, e a narrativa ganha novas maneiras de se desenvolver (Figura 16).

Figura 16 – Álbum com *templates* de cartões rígidos



Fonte: elaborada pela autora com imagem de Delcampe Collectors.

Em 1888, George Eastman lançou a câmera Kodak, que prometia tornar a fotografia mais acessível à população. Com o slogan *You press the button, we do the rest*⁶⁹, a Kodak começou a transformar a relação das pessoas com a fotografia. Em fevereiro de 1900, Eastman lançou a primeira câmera da série Brownie, que prometia ser tão simples de usar que até uma criança poderia manejá-la (KODAK, 2015b). A Brownie Box, como ficou conhecida, custava apenas US\$ 1, e a partir daí os instantâneos começaram a fazer parte do cotidiano das famílias. Segundo Langford (2005, p. 3, grifo do autor, tradução nossa⁷⁰), “o termo *instantâneo* originalmente significava qualquer fotografia tirada rapidamente”, mas com a popularização das câmeras Kodak, este termo passou a ser associado à fotografias amadoras, especialmente às recordações da vida privada. Já para Chalfen (1987), os *instantâneos* não devem ser analisados como cópias descuidadas ou simples documentos do que está lá fora.

⁶⁹ “Você aperta o botão, nós fazemos o resto” (KODAK, 2015a).

⁷⁰ Texto original: “The term ‘snapshot’ originally meant any photograph taken quickly”.

Esses tipos de imagens foram feitas por seres humanos, não por câmeras, por pessoas que tomaram muitas decisões sobre o uso da câmera e sobre a produção de arranjos particulares do universo simbólico. Aqui, as imagens devem ser entendidas como evidência da estrutura de observação-com-câmeras, e de como as pessoas têm estruturado uma visão particular do mundo (CHALFEN, 1987, p. 6, tradução nossa⁷¹).

Como acontece com a maior parte das novas tecnologias, as apropriações socioculturais atravessam uma fase de experimentação. Desta maneira, a popularização das câmeras causou um acúmulo de fotografias que, dadas as proporções da época, foi semelhante ao que vivenciamos posteriormente com a chegada das tecnologias digitais, e os álbuns precisaram evoluir simultaneamente à tecnologia fotográfica. De acordo com que novos formatos de câmeras e filmes surgiam, mudavam também os modelos de álbuns e as formas de montagem. Os estúdios investiam em modelos temáticos que comportassem os modismos da fotografia: as fotografias panorâmicas de viagem, os instantâneos, etc. Os álbuns tradicionais já não comportavam o grande número de fotografias capturadas e foi preciso inovar para acompanhar estas transformações. Assim surgiu o álbum expansível (Figura 17).

Para pilhas crescentes desta geração de imagens, um álbum encadernado era claramente impraticável. O álbum instantâneo expansível ofereceu uma solução elegante, com sua capa de couro macio e um cordão simples para amarração. Páginas poderiam ser adicionadas e subtraídas à vontade, e as cantoneiras seguravam os instantâneos sem danificá-los (LANGFORD, 2005, p. 3, tradução nossa⁷²).

Segundo Langford (2005, p. 5, tradução nossa⁷³), “um álbum como coleção é uma espécie de museu de papel: grupos de objetos que de alguma forma relacionam-se entre si em uma categoria geral ou tema”. Além de catalogar e arquivar recordações familiares, o álbum fotográfico adquiria outras funções e diferentes propósitos. O fascínio com as imagens convidava alguns colecionadores a construir álbuns dos mais diversos temas, de acordo com as suas vivências sociais e interesses pessoais. O *scrapbook* ainda estava muito presente no imaginário das pessoas, e este momento coincide com o surgimento do movimento cubista

⁷¹ Texto original: “These kinds of images have been made by humans – not by cameras – by people who have made many decisions about camera use and about producing particular arrangements of the symbolic universe. Here pictures must be understood as evidence of the structure of observation-with-cameras, and of how people have structured a particular view of the world”.

⁷² Texto original: “For this generation’s growing stacks of pictures, a bound album was clearly impractical. The expandable snapshot album offered an elegant solution, with its soft leather cover and a simple cord for binding. Pages could be added and subtracted at will, and photo corners held the white-bordered snapshots without damaging them”.

⁷³ Texto original: “An album as collection is a kind of paper museum: groups of objects that somehow relate to each other under a general category or theme”.

(como vimos anteriormente), podendo isto ter influenciado na pertinência da prática do *scrapbooking* na esfera artesanal.

Figura 17 – Álbum expansível



Fonte: Mycentury TV (2015).

Os álbuns de colagens, com cantoneiras e páginas de cartão, são os mais comuns até o período da Segunda Guerra Mundial (Figura 18). Estes modelos permitiam uma organização menos limitada, uma vez que a lógica é inversa aos álbuns com espaços pré-definidos: neste caso, o quadro ajusta-se à imagem, e não o contrário.

Figura 18 – Álbum de colagem (*Scrapbook*) com cantoneiras



Fonte: Langford (2001, p.7).

Mais tarde, a padronização de toda a indústria da fotografia, desde as câmeras amadoras, até os formatos dos filmes disponíveis para o público em geral, reflete também numa certa monotonia nos modelos de álbuns. De meados da década de 1960 até 1990, utilizou-se um tipo de álbum em que as fotografias eram arranjadas livremente em páginas autocolantes, e uma película de plástico revestia toda a página (Figura 19). Embora a cola destas páginas tenha arruinado o acervo de fotos de milhares de famílias, este tipo de álbum durou muito tempo na indústria fotográfica, por tratar-se de um modelo mais universal, que comportava fotografias de diversos tamanhos e formatos.

Figura 19 – Álbum autocolante com película



Fonte: elaborada pela autora com imagem de Delcampe Collectors.

As páginas deste tipo de álbum também parecem proporcionar uma montagem narrativa mais livre, onde as fotografias podiam ser arranjadas de maneira solta, sem restrições espaciais. Esta liberdade de organização das imagens acabava por gerar uma estética desordenada, uma vez que as fotografias eram distribuídas aleatoriamente nas páginas.

Outros modelos de álbuns mais ou menos contemporâneos a estes traziam um esquema de bolsos plásticos onde as fotografias eram inseridas (Figura 20). Este formato de arranjo permitia uma montagem bastante engessada, onde o critério de organização normalmente era cronológico. Neste caso, a padronização dos tamanhos dos espaços gerava uma narrativa bastante monótona e comum, uma vez que a distribuição das imagens era igual do começo ao fim.

Figura 20 – Álbum com bolsos plásticos



Fonte: elaborada pela autora com imagem do Scrapstar.

Como podemos ver acima, desde os primeiros modelos de álbuns, percebe-se a presença do *template* de forma importante, e também manifesta-se alguma forma de remixagem na montagem destes objetos. Nos modelos de *scrapbook*, o Remix está bastante presente através das ações de recortes, colagens e ilustrações. Talvez por isso este modelo tenha sido o mais duradouro, sendo montado analogicamente até os dias atuais, e tendo sido este o modelo mais copiado pelas plataformas digitais nos softwares de *templates*, como veremos mais a frente.

Com a disseminação dos softwares gráficos e a digitalização dos processos de montagem e encadernação, os modelos de álbuns passaram por uma grande transformação a partir da metade da década de 1990. A popularização das câmeras digitais e dos softwares de *Desktop Publishing*⁷⁴ neste período reconfiguraram as maneiras de lidar com os acervos pessoais de imagens. A fotografia digital postula novas formas de montar álbuns fotográficos, e o Fotolivro surge totalmente inserido no contexto da Cultura Remix.

Para compreendermos este caminho, faremos uma breve análise da trajetória da fotografia digital, bem como das mudanças que transformaram o consumo de álbuns em uma produção mais autônoma e descentralizada.

⁷⁴ *Desktop Publishing* (em português Editoração Eletrônica) consiste numa ação combinada de três variáveis: a criação e edição de materiais gráficos que envolvem um computador, um software de editoração e um sistema de impressão ou publicação.

3.4 Fotografia digital + *Desktop Publishing* > Fotolivro

Da mesma maneira que o surgimento das novas tecnologias de mídia impulsionaram as práticas do Remix, o advento da fotografia digital favoreceu as atividades de apropriação que envolvem materiais fotográficos. Entretanto, dificilmente uma tecnologia muito inovadora é imediatamente absorvida por seus usuários, e com a fotografia digital não foi diferente.

Segundo o *The New York Times* (2015), a primeira câmera digital da história da fotografia⁷⁵ foi inventada em 1975 por um engenheiro elétrico da Kodak chamado Steven Sasson (Figura 21). A câmera ganhou status de digital por ser a primeira que não utilizava filme, e por usar o sistema binário de digitalização – relativamente novo na época –, para armazenar as imagens. O protótipo contava com um sensor *Charge Coupled Device* (CCD)⁷⁶ desenvolvido em 1973 pela empresa *Fairchild Imaging*, e as imagens eram gravadas em uma fita cassete, que tinha capacidade para 30 imagens e o processo de gravação de cada fotografia durava em média 23 segundos (THE NEW YORK TIMES, 2015). Posteriormente, as imagens eram exibidas em um monitor de televisão (REDIFF, 2006).

Demorava cerca de 23 segundos para gravar e a fita armazenava 30 imagens. Um número que escolhi pela conveniência de estar entre 24 e 36. Eu não queria armazenar apenas uma foto ou duas nela porque as pessoas diriam “bem, ela não é muito útil”. Eu também não queria armazenar cem ou mil imagens porque as pessoas não sabiam como lidar com esse conceito (SASSON, 2011).

Figura 21 – Primeira câmera fotográfica digital



Fonte: Lomography (2015).

⁷⁵ Embora a primeira câmera digital só tenha sido criada em 1975, as pesquisas na área da fotografia digital começaram nos Estados Unidos durante a Segunda Guerra Mundial.

⁷⁶ Em português, Dispositivo de Carga Acoplada.

Sasson (2011) já previa o que a sua invenção causaria no cenário da fotografia nas próximas décadas, e de fato isso alterou profundamente a maneira como as pessoas armazenam e acessam as suas imagens. A possibilidade de não usar filme nas câmeras fotográficas promoveu uma corrida por soluções que permitissem a rápida transmissão das imagens. Neste momento surgiram modelos híbridos de câmeras que eram originalmente câmeras de vídeo que congelavam imagens, como a Mavica, da Sony. A Mavica ainda operava com um sinal analógico⁷⁷, mas a possibilidade de armazenar imagens sem a utilização de filmes transformou o modo como o mundo passou a lidar com a fotografia.

Em 1984, durante as Olimpíadas de Los Angeles, a Canon utilizou uma câmera (também de vídeo estático) ainda em formato de protótipo, que transmitia por telefone as imagens para o jornal japonês Yomiuri Shimbun. Neste caso, embora a qualidade das imagens fosse de apenas 0,4 megapixels, a inovação estava na captura e distribuição imediata de imagens *coloridas* para o outro lado do mundo⁷⁸. Enquanto as outras emissoras distribuíam as suas imagens por avião, o jornal Yomiuri Shimbun recebia através do telefone apenas 30 minutos após o acontecimento dos fatos (GLOBAL CANON, 2015). Deste experimento, a Canon lançou o primeiro modelo comercial de câmera magnética de vídeo, a RC-701. Embora a Sony tenha sido a pioneira neste sistema com a Mavica, foi a Canon que iniciou a comercialização deste tipo de câmeras para o público geral.

Apesar destas inovações terem começado ainda na década de 1970, foi somente nos anos 90 que se deu a popularização do formato digital para a fotografia, mesmo momento em que a internet tornou-se mais acessível à população (TARGA, 2010).

Até o começo dos anos 1990⁷⁹, a capacidade de armazenamento destas câmeras e dos cartões de memória era muito parecida com os tamanhos dos filmes analógicos. No entanto, a disputa das grandes empresas por aprimoramento tecnológico resultou em enormes melhorias na resolução das imagens e no espaço de armazenamento.

Esta transformação do suporte analógico para o digital gerou, além das mudanças tecnológicas, uma reconfiguração importante nas práticas culturais relacionadas à fotografia e às memórias pessoais e coletivas, principalmente aquelas às que se referia Sasson (2011): as pessoas não sabiam como lidar com a possibilidade de capturar uma grande quantidade de imagens. Sobre isso, Plaza (1993) ressalta:

⁷⁷ NTSC, com uma resolução de 570×490 pixels. O sinal era armazenado em um disquete Mavipak 2.0.

⁷⁸ Outras tecnologias de transmissão de imagens como Radiofoto já existiam neste momento, embora só transmitissem imagens em preto e branco através da tecnologia de Fac-símile.

⁷⁹ A *Dycam Model 1* lançada pela *Logytech* em 1990 só conseguia armazenar 32 imagens em sua memória volátil, o que significa que se a bateria acabasse, todas as imagens se perderiam.

Assim como a fotografia produziu um profundo impacto nas iconografias do século XIX, na extrema contemporaneidade, assistimos a uma transformação profunda e radical no que se refere à produção de imagens. Isso se deve à mudança radical dos sistemas produtivos, não mais o domínio de sistemas artesanais ou mecânicos, mas sim sistemas eletrônicos que transmutam as formas de criação, geração, transmissão, conversação e percepção de imagens. São as Novas Tecnologias da comunicação (p. 72).

Como resultado disto, as imagens capturadas acabaram por acumular-se em uma espécie de limbo digital, dentro de disquetes, CDs, *pendrives*, sem serem revisitadas por longos períodos. A facilidade de capturar inúmeras imagens de um único instante fez com que o acúmulo de fotografias semelhantes desestimulasse a impressão destas imagens, uma vez que era necessária uma ação de seleção, de curadoria das principais imagens capturadas, e as pessoas não estavam acostumadas a isso. Além disso, a possibilidade de visualizar a fotografia no momento da captura enfraqueceu a aura do momento da *revelação*, quando só era possível descobrir a imagem após ser revelada, normalmente alguns dias após a captura.

O advento recente da fotografia eletrônica, bem como dos inúmeros recursos informatizados de conservação e armazenamento de fotos, ou ainda dos dispositivos de processamento digital da fotografia, ou mesmo dos recursos de modelação direta da imagem no computador, sem auxílio de câmera, tudo isso tem causado o maior impacto sobre o conceito tradicional de fotografia e promete daqui pra frente introduzir mudanças substanciais tanto na prática quanto no consumo de imagens fotográficas em todas as esferas de utilização (MACHADO, 1993, p. 1).

Em paralelo a estes avanços tecnológicos, o mercado da fotografia também necessitou reestruturar-se para acompanhar as mudanças decorrentes do formato digital. Toda a prática da fotografia precisou ser reformulada para dar conta destas transformações, uma vez que a tecnologia estava à mão de todos. Como as câmeras digitais popularizaram-se de maneira importante, a própria profissão do fotógrafo entrou em xeque. Os estúdios de fotografia precisaram modernizar seus equipamentos e oferecer novos produtos que surgiam junto com a tecnologia digital.

Na década de 1990, os softwares de editoração eletrônica como o Adobe PageMaker, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, etc. já faziam parte do cotidiano das agências de publicidade, escritórios de design, e estúdios de fotografia. Em 1998 a Adobe lançou o Adobe InDesign, um software de diagramação que substituiria o PageMaker e aperfeiçoaria a forma de criar e editar publicações como revistas, jornais, livros e também álbuns de fotografia.

Neste novo cenário, uma nova maneira de produzir e armazenar fotografias surgiu na indústria gráfica através dos fotolivros, produzidos em softwares de editoração eletrônica.

Reis (2011, p. 18) define estes produtos como “álbuns de fotografias em formato de livro, cujas páginas podem combinar sobreposição, fusão ou agrupamento de imagens por meio do sistema digital”.

Fabricar significa apoderar-se (*entwenden*) de algo dado na natureza, convertê-lo (*umwenden*) em algo manufaturado, dar-lhe uma aplicabilidade (*anwenden*) e utilizá-lo (*verwenden*). Estes quatro movimentos de transformação (*wenden*) – apropriação, conversão, aplicação e utilização – são realizados primeiramente pelas mãos, depois por ferramentas, em seguida pelas máquinas e, por fim, pelos aparatos eletrônicos. (FLUSSER, 2007, p. 36, grifo do autor).

Entretanto, o termo fotolivro esteve relacionado até então com os livros de fotografias artísticas, impressos por editoras especializadas, e destinados a um público específico, normalmente colecionadores e consumidores de arte.

Neste momento, a migração para a fotografia digital e as mudanças no mercado fotográfico geraram uma necessidade de reconfiguração nos negócios das empresas do ramo, e as gráficas passaram a oferecer as fotografias encadernadas, em formato de livros. Desta maneira, as empresas de revelação de fotografias rapidamente transformaram-se em gráficas, e no começo da década de 2000 também passaram a funcionar como uma variação do modelo de editora, imprimindo fotolivros em pequena escala e tiragens limitadas.

Assim, o termo fotolivro passou a englobar as duas variações destes livros fotográficos: de um lado, o livro de artista, com função contemplativa e impresso em pequenas tiragens; de outro, o álbum fotográfico reinventado, produzido por fotógrafos profissionais e amadores, e com função de arquivo de memórias pessoais, normalmente impresso no modelo de um único exemplar (Figuras 22 e 23).

Figura 22 – Fotolivro de artista | De Perto, Horacio Coppola



Fonte: Instituto Moreira Salles (2016).

Figura 23 – Fotolivro como álbum pessoal



Fonte: Digipix (2015a).

A partir disso, as gráficas produtoras de fotolivros passaram a oferecer softwares com sistemas de *templates*, que permitiam aos diversos tipos de usuários construir seus próprios fotolivros, através de um processo em que o software *guia* os o passos do usuário até a finalização do produto.

No capítulo a seguir, faremos uma imersão no software D-Book, norteados pela metodologia dos Estudos do Software (MANOVICH, 2013; FULLER, 2008), a fim de

finalmente compreender as manifestações do Remix nestas dinâmicas de montar fotolivros através da apropriação de conteúdos *ready-made*.

4 MANIFESTAÇÕES DO REMIX NAS MONTAGENS DE FOTOLIVROS COM TEMPLATES

Antes ainda de iniciar a construção do aporte teórico que compõe esta pesquisa, visando entender como o Remix pode estar presente nas montagens feitas com *templates*, realizamos um levantamento acerca dos softwares de montagem de fotolivros, através do qual constatou-se duas categorias fundamentais de programas para esta finalidade. De um lado, os softwares de editoração eletrônica do tipo InDesign e Photoshop, que oferecem as ferramentas de edição e deixam a critério do usuário a construção de todo o projeto, sendo que para a utilização destes softwares, é necessário um conhecimento profundo do programa. Do outro lado, softwares que trabalham com a dinâmica de *templates*, e oferecem ao usuário sugestões de layouts prontos, bem como um processo que direciona as ações dos utilizadores durante o percurso de montagem.

Além dos sistemas de montagens, outra grande diferença que encontramos entre estes dois universos de softwares são as políticas de uso que os envolvem. Enquanto os softwares do primeiro grupo são comercializados por grandes corporações como a Adobe, e funcionam a partir da aquisição de uma licença de uso do tipo *Copyright* ou *Creative Cloud*⁸⁰, os softwares de *templates* (para montagem de fotolivros) normalmente são cedidos pelas gráficas em troca da compra dos produtos. Em contrapartida, os clientes destas gráficas podem ficar restritos aos modelos sugeridos pelos *templates*, resultando em uma grande quantidade de fotolivros semelhantes. Bourriard (2009) discute o sistema de produção contemporâneo a partir da descentralização e da cultura da apropriação, em que até mesmo a arte sofre as consequências deste modelo e questiona: “Estaremos nos dirigindo para uma cultura que abandona o *copyright* em troca de uma gestão do direito de acesso às obras para uma espécie de esboço do comunismo das formas?” (p. 36).

Dos softwares de *templates* encontrados, optamos por analisar o D-Book da empresa Digipix (DIGIPIX, 2015b), em função de ser um dos primeiros⁸¹ softwares deste tipo a ser lançado no Brasil, além de ser um dos que oferece maiores possibilidades de personalização, e consequentemente, potencialidade para ser explorado pela perspectiva do Remix. O software possui três versões disponíveis aos usuários: uma versão básica, sem os recursos de molduras, fundos e enfeites; uma versão completa com uma grande biblioteca destes três recursos e uma

⁸⁰ As licenças *Creative Cloud* da Adobe são uma variação da *Creative Commons*. Trata-se de um sistema de assinaturas que dão o direito de uso temporário ao softwares da Adobe.

⁸¹ A versão para PC foi lançada em 2005 e em 2011 a Digipix lançou uma versão para Mac.

versão destinada especificamente a fotógrafos profissionais, com mais opções de modelos, tamanhos e acabamentos. Dentre estas três opções escolhemos a segunda: a versão completa disponível também para o público amador, por julgarmos importante a compreensão deste perfil de usuário.

A partir da escolha do software, utilizaremos, para a realização da análise, a perspectiva metodológica dos Estudos do Software (*Software Studies*) proposta por Manovich (2001, 2013) e Fuller (2008). A seguir, explicaremos com mais detalhes a pertinência da escolha deste método, bem como prosseguiremos com um detalhamento do processo metodológico desenvolvido para este estudo.

4.1 A Metodologia dos Estudos do Software

Segundo Manovich (2013), a sociedade contemporânea está funcionando em um contexto inevitavelmente atravessado pela presença do software. O autor aponta para uma dependência aos softwares, que organizam e controlam a maior parte dos procedimentos do cotidiano das pessoas atualmente.

O software está profundamente enraizado na vida contemporânea – economicamente, culturalmente, criativamente, politicamente – de maneiras tanto óbvias como quase invisíveis. No entanto, embora muito se escreva sobre como o software é usado, as atividades que ele suporta e forma, pensar o software em si manteve-se de uma maneira amplamente técnica na grande parte da sua história. Cada vez mais, no entanto, artistas, cientistas, engenheiros, hackers, designers e estudiosos das ciências humanas e sociais estão descobrindo que para as questões que eles enfrentam, e para as coisas que eles precisam construir, uma compreensão ampliada do software é necessária. Para tal entendimento, eles podem recorrer a uma vertente de textos na história da computação e das novas mídias, eles podem tomar parte na rica cultura implícita do software, e eles também podem participar no desenvolvimento de uma emergente, fundamentalmente transdisciplinar, alfabetização computacional. Estes fornecem a base para o *Software Studies* (MANOVICH, 2013, p. 14, grifo do autor, tradução nossa⁸²).

Desta maneira, o autor alerta para uma carência de pesquisas acadêmicas e sociais acerca do software e dos seus efeitos nas novas mídias e nas esferas culturais em geral, uma

⁸² Texto original: “Software is deeply woven into contemporary life — economically, culturally, creatively, politically — in manners both obvious and nearly invisible. Yet while much is written about how software is used, and the activities that it supports and shapes, thinking about software itself has remained largely technical for much of its history. Increasingly, however, artists, scientists, engineers, hackers, designers, and scholars in the humanities and social sciences are finding that for the questions they face, and the things they need to build, an expanded understanding of software is necessary. For such understanding they can call upon a strand of texts in the history of computing and new media, they can take part in the rich implicit culture of software, and they also can take part in the development of an emerging, fundamentally transdisciplinary, computational literacy. These provide the foundation for Software Studies”.

vez que em apenas uma década, os computadores deixaram de ser tecnologias inacessíveis para tornarem-se “o novo motor da cultura” (MANOVICH, 2013, p. 21) .

A partir disso, os estudos das mídias (novas ou tradicionais) serviram como alicerce para os Estudos do Software, que tem como objetivo “investigar o papel do software na cultura contemporânea, e as forças culturais e sociais que estão moldando o desenvolvimento do software em si” (MANOVICH, 2013, p. 10, tradução nossa⁸³). Ou seja, os Estudos do Software como metodologia proposta por Manovich (2001), não pretende analisar o software do ponto de vista de sua engenharia, sob a ótica das Ciências da Computação, mas como afirma Fuller (2008):

Software Studies propõem que o software seja visto como um objeto de estudo e uma área de atuação para tipos de pensamento e áreas de trabalho que não tem, historicamente, *propriedade* de software [...] Tais áreas incluem aquelas interessadas com a cultura e os meios de comunicação, a partir das perspectivas da política, da sociedade, dos sistemas de pensamento e da estética... (FULLER, 2008, p. 2, grifo do autor, tradução nossa⁸⁴).

Desta forma, esta metodologia inclui, inevitavelmente, a fusão de métodos teóricos e empíricos, sem os quais não é possível compreender o objeto com amplitude. Assim, sob esta perspectiva, para que seja possível construir um estudo acerca de qualquer software, buscando entender seu papel na cultura e, no nosso caso, na Comunicação, faz-se necessária uma imersão tanto teórica quanto empírica.

Não é por acaso que todos os intelectuais que escreveram mais sistematicamente sobre as funções do software na sociedade e na cultura, tenham eles mesmo sido programadores ou estado envolvidos em projetos e práticas culturais que incluem a escrita e o ensino do software (MANOVICH, 2013, p. 15, tradução nossa⁸⁵).

Desta forma, após a construção do nosso aporte teórico, desdobrado até aqui, propomos uma aproximação empírica ao objeto de pesquisa, através de uma primeira incursão nas funcionalidades do software, buscando compreender suas ferramentas, interface, funções, a partir de uma imersão panorâmica completa.

⁸³ Texto original: “[...] investigate the role of software in contemporary culture, and the cultural and social forces that are shaping the development of software itself”.

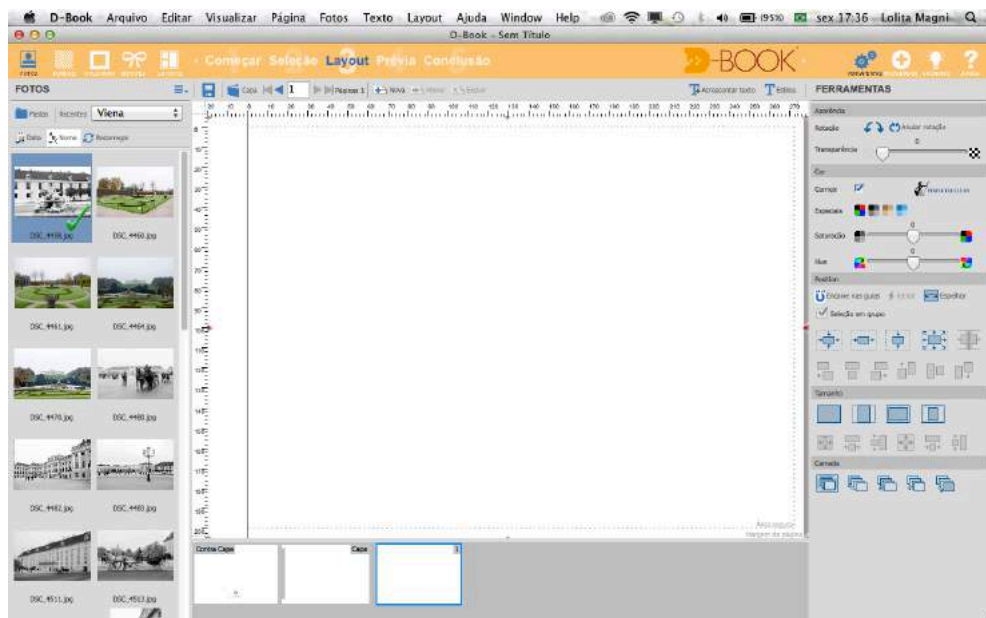
⁸⁴ Texto original: “[...] Software Studies proposes that software can be seen as an object of study and an area of practice for kinds of thinking and areas of work that have not historically “owned” software [...] Such areas include those that are currently concerned with culture and media from the perspectives of politics, society, and systems of thought and aesthetics...”.

⁸⁵ Texto original: “It is not accidental that all the intellectuals who have most systematically written about software’s roles in society and culture have either programmed themselves or have been involved in cultural projects and practices which include writing and teaching software”.

As primeiras aproximações com o objeto já demonstram uma similaridade do D-Book com outros softwares de *Desktop Publishing*. Através da interface e das ferramentas, percebemos diversas semelhanças com os recursos oferecidos pela maioria dos programas destinados a edição de imagens e criação de produtos gráficos.

É importante ressaltar que, embora trate-se de um programa com recursos de *templates*, o uso destes modelos é opcional. O usuário pode optar por começar com uma página em branco, como esta apresentada na Figura 24, ou solicitar que o software ofereça sugestões de layouts para as páginas.

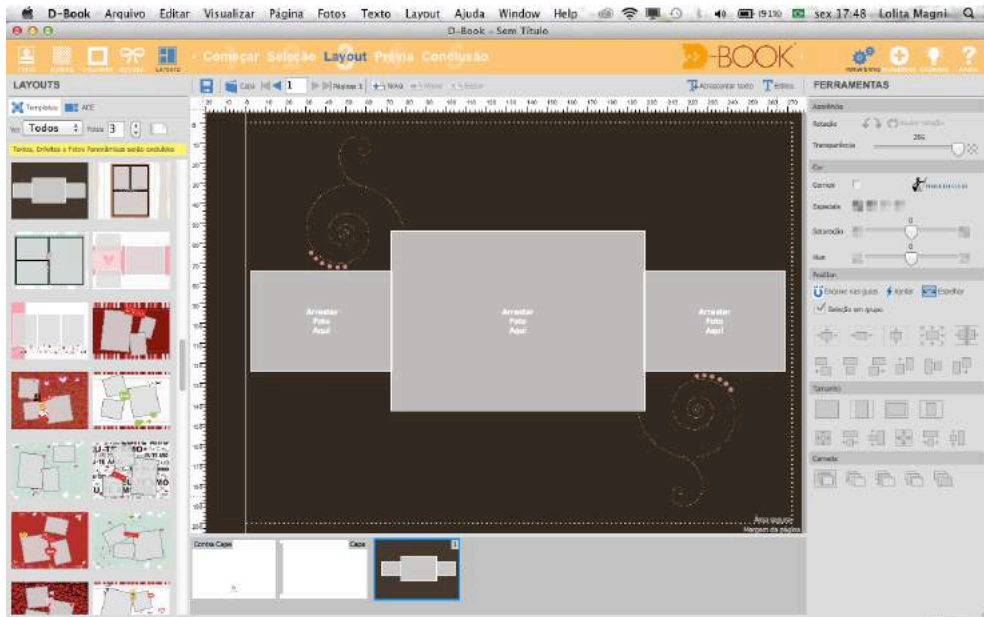
Figura 24 – Interface do software D-Book



Fonte: elaborada pela autora com captura de tela do software D-Book.

Na Figura 25 a seguir, observamos uma página de sugestão que o software oferece ao usuário.

Figura 25 – Sugestões de *templates* do D-Book



Fonte: elaborada pela autora com captura de tela do software D-Book.

Neste panorama inicial, constatamos que o software se enquadra no perfil do que Manovich (2013) classifica como Software Cultural, uma vez que sua principal função é a produção de produtos culturais. O próximo passo é entender de que maneira específica o D-Book insere-se neste conceito, e como pode estar sendo utilizado para construir estes produtos culturais (fotolivros) sob o contexto específico da Cultura Remix.

4.2 Software Cultural

Segundo um levantamento feito pelo portal TecMundo (2011), foi ainda na década de 1960 que, em um cenário de amplo acesso às novas tecnologias, os avanços do hardware demandaram o desenvolvimento de uma interface mais amigável aos usuários leigos. O desenvolvimento da Interface Gráfica do Usuário (GUI)⁸⁶ permitiu uma aproximação dos utilizadores comuns aos complexos sistemas de hardware utilizados por programadores profissionais. A GUI começou a ser desenvolvida pela Xerox ainda na década de 1960, mas foi a partir de 1979 que a Apple transformou o conceito de interface, através do uso de ícones metafóricos que representavam objetos e ações da vida cotidiana. Uma cesta de lixo para identificar o local onde os arquivos deveriam ser descartados, as pastas de arquivos tradicionais nos escritórios para representar os locais onde os documentos seriam guardados.

⁸⁶ *Graphical User Interface.*

Em 1984 a Apple lançou o Macintosh, primeiro computador a utilizar com sucesso uma Interface Gráfica do Usuário, e como vimos anteriormente, no ano seguinte, surgiu o Page Maker, primeiro software de *Desktop Publishing*.

Com o software *easy-to-use*, o palco estava montado para a década de 1990, quando a maioria das indústrias culturais – design gráfico, arquitetura, design de produto, design de espaço, realização, animação, design de mídia, música, ensino superior, cultura e gestão – gradualmente adaptaram suas ferramentas de software (MANOVICH, 2013, p. 21, grifo do autor, tradução nossa⁸⁷).

Em função destas novas apropriações do software e da sua disseminação nas diversas esferas socioculturais, Manovich (2013) convencionou chamar de Software Cultural “certos tipos de software que suportam ações que nós normalmente associamos com a cultura” (p. 21, tradução nossa⁸⁸).

Desta maneira, Manovich (2013) propõe uma categorização dos Softwares Culturais, de acordo com as ações e apropriações dos usuários, bem como os meios a que estão inseridos:

- a) criação de artefatos culturais e serviços interativos que contêm representações, ideias, crenças e valores estéticos – esta primeira categoria reúne os softwares que tem o papel de criar, editar e organizar conteúdos de mídia, tais como Microsoft Word, Power Point, Adobe Photoshop, InDesign, After Effects, etc. Tais softwares são designados por Manovich (2013, p. 24) como *Media Softwares*;
- b) acesso, compartilhamento e Remix de tais artefatos na Web – exemplos destes softwares são Firefox, Youtube, Wordpress. Esta categoria trata principalmente de publicar e disseminar o conteúdo da primeira, e algumas vezes chegam a sobrepor-se, uma vez que muitos *desktop media softwares* permitem a publicação direta dos seus conteúdos (como o InDesign), bem como alguns *web media softwares* permitem a edição de conteúdos diretamente em seus diretórios;
- c) criação e compartilhamento de informação e conhecimento na Web – por exemplo, a edição de um artigo da Wikipedia, inclusão de lugares no Google Earth, adição de um link em um *tweet*;

⁸⁷ Texto original: “With easy-to-use software in place, the stage was set for the next decade of the 1990’s when most culture industries — graphic design, architecture, product design, space design, filmmaking, animation, media design, music, higher education, and culture management — gradually adapted software tools”.

⁸⁸ Texto original: “certain types of software that support actions we normally associate with ‘culture’”.

- d) comunicação com outras pessoas – softwares de mensagens instantâneas, vídeo-chamadas, recursos de redes sociais como os comentários, eventos, etc.;
- e) engajamento em experiências culturais interativas – exemplos destas ações são os jogos online e os jogos em rede;
- f) participação da ecologia da informação online por expressar preferências e adicionar metadados – por exemplo, adicionar informações aos mecanismos de busca, alimentar indexações com palavras-chave, etc.;
- g) desenvolvimento de ferramentas e serviços que dão suporte a todas essas atividades – por exemplo, a criação de plug-ins para determinados programas, criação de temas para sites e blogs, desenvolvimento de *templates* para programas específicos.

Entendemos que, dada a classificação anterior proposta pelo autor, o D-Book trata-se de um *media software*. O que ficou ainda mais claro através da análise panorâmica foi a atualização de diversas ferramentas e funcionalidades de outros *media softwares*, como Photoshop, InDesign, PageMaker, etc., adaptadas para a necessidade da indústria em formatar um modelo de fotolivro que possa ser produzido em larga escala e através do sistema de *templates*.

Até a metade da década de 2000, a maioria dos *media softwares* ficavam restritos aos computadores de mesa (daí a analogia aos *desktop publishing*). Nos últimos anos, porém, muitos softwares ganharam uma versão *light*, que podem ser executadas online ou através de aplicativos para *smartphones*.

Assim como as ações dos usuários mudam de acordo com a natureza do software, as diferentes versões também imprimem certos comportamentos que se adaptam às possibilidades disponíveis. É o caso do Photoshop, por exemplo, que recentemente lançou versões reduzidas para dispositivos móveis. Diferente das versões completas, estas alternativas não carregam todos os recursos disponíveis no software original, e desta forma, as ações dos usuários em torno destes programas também transformam-se de acordo com as possibilidades oferecidas. As invés de *criar* uma imagem complexa como faria no Photoshop estendido, na versão reduzida o usuário dedica-se a pequenos retoques, ajustes de cor e exposição, assim como pequenos remixes possíveis, como a adição de textos e aplicação de filtros.

O D-Book, software que analisamos nesta pesquisa, também possui diferentes versões nas plataformas online e de *desktop*. Na versão completa de *desktop*, que é a que escolhemos para realizar a análise, a quantidade de recursos e personalizações é bem maior do que na

versão online. Ao criar um fotolivro online, o usuário fica restrito a algumas limitações que a versão reduzida possui, como um número pequeno de fontes, temas e fundos, resultando assim em produtos mais padronizados e repetitivos (Figura 26).

Figura 26 – Interface do D-Book online



Fonte: Digipix (2015a).

A diferença entre o Photoshop e o D-Book no que se refere aos ambientes em que estão situados, é que no caso do Photoshop, o aplicativo para *smartphone* reconfigura a função do software, ou seja, esta versão propõe uma utilização voltada para o ambiente online. Os conteúdos manipulados no aplicativo tem a finalidade de serem compartilhados na Web, através das redes sociais ou outros ambientes online, enquanto que os conteúdos produzidos e manipulados no computador geralmente são destinados a outros diversos tipos de mídia, incluindo também a internet, mas não somente ela.

No caso do D-Book, na versão online, as ações de copiar/colar que caracterizam as práticas do Remix ficam limitadas à mera adição das fotografias e edição de textos, não podendo o usuário transformar de maneira profunda o layout que já está programado. Já na versão desktop, as ações de copiar/colar são bem mais profundas e permitem uma remixagem um tanto mais complexa, reforçando a potencialidade para a discussão do remix. No entanto, estes diferentes níveis em que o Remix se manifesta não alteram uma questão fundamental: a utilização de ambas as versões tem a mesma finalidade: a construção e a impressão do fotolivro. A versão online permite a busca de imagens nas redes sociais, o que configura uma ação de *sampling* dentro do próprio espaço cibercultural, mas não permite que os álbuns sejam publicados na Web, por exemplo.

Desta forma, a única vantagem do software existir no ambiente online, quando da realização de nossa pesquisa, seria a usabilidade em dispositivos móveis como *tablets* e *smartphones*. No entanto, a qualidade necessária das imagens quando a finalidade é a impressão, inviabiliza a construção destes álbuns nestes dispositivos. Ao invés disso, o software online poderia propor uma coleção pessoal das imagens disponíveis em diferentes espaços online, uma remixagem destes conteúdos e a disponibilização online destes álbuns virtuais, podendo também ser impressos, se assim o usuário desejar.

O desenvolvimento de plataformas de software para celulares levou à crescente importância de certos tipos de aplicativos de mídia (e correspondentes atividades culturais), tais como *uploads* de mídia (aplicativos projetados para fazer upload de conteúdo de mídia para sites de compartilhamento). Para colocar isso de forma diferente, o gerenciamento de conteúdos de mídia (por exemplo, organizar fotos no Picasa) [...] tornou-se tão central para a vida cultural de uma pessoa como a criação deste conteúdo (MANOVICH, 2013, p. 26, grifo do autor, tradução nossa⁸⁹).

Como podemos perceber, o deslocamento do ambiente pode alterar não somente a estrutura do software, mas como consequência também podem se transformar as ações, as funções e os conteúdos oriundos destas diferentes versões. Para Brucker-Cohen (2015, p. 484, tradução nossa⁹⁰), “[...] o contexto de uso, criação e exibição de um objeto muda a percepção não somente do objeto em si, mas também a estética e as especificidades culturais que este provoca nas pessoas”.

No caso do fotolivro impresso, sua função pode coexistir com a de um álbum online, no sentido que serve como registro de memórias de uma vida. Entretanto, os dois diferenciam-se quanto às experiências sociais que promovem. Enquanto um álbum impresso tem uma função pessoal, contemplativa, um álbum virtual é geralmente construído para ser dividido com um grande número de pessoas, que podem comentar e interagir com as imagens. Neste sentido, também se diferenciam quanto à sua permanência: álbuns feitos com a finalidade de serem impressos normalmente são compostos por imagens cuidadosamente selecionadas, escolhidas para compor um produto duradouro. Nos álbuns virtuais, imagina-se que a curadoria das imagens que compõem estas narrativas não sejam sempre feitas com tanto afincio, uma vez que são geralmente substituídos por imagens de acontecimentos mais recentes.

⁸⁹ Texto original: “The development of mobile software platforms led to the increasing importance of certain media application types (and corresponding cultural activities) such as ‘media uploaders’ (apps designed for uploading media content to media sharing sites). To put this differently, managing media content (for example, organizing photos in Picasa) [...] have become as central to a person’s cultural life as creating this content”.

⁹⁰ Texto original: “[...] the context of use, creation, and exhibition of an object changes people’s perception of not only the object itself, but also the aesthetic and cultural specifications it provokes”.

Desta maneira, podemos perceber que os produtos oriundos destes softwares em diferentes ambientes também podem desempenhar papéis distintos, dependendo da finalidade para que foram desenvolvidos. Da mesma forma que, no contexto cultural contemporâneo, especialmente no universo onde o Remix é comum, as *performances* envolvidas nestes processos são tão ou mais importantes que os produtos que emergem destes softwares. Sobre isso, Manovich (2001) afirma que o segredo da arte do DJ, em contraste com a simples ação de combinar mecanicamente os elementos, reside justamente na experiência que este promove através do remix.

Deste modo, entendemos que estamos diante de um software cultural que tem como principal função a construção autônoma de um fotolivro por parte do usuário. Entretanto, nesta pesquisa, convocamos o software como ambiente de análise que oportuniza a prática do Remix durante estes movimentos de montagem. Como este engendramento pode acontecer no D-Book, desdobraremos nos eixos de análise a seguir.

4.3 Eixos de análise

A partir de uma primeira grande visada sobre o software, foram identificados três caminhos de montagem para os fotolivros, que o software denomina como: Layout automático, Layout automático com temas e Páginas em branco. Desta forma, julgamos necessário analisar separadamente estes três percursos de montagem, a partir de três incursões⁹¹ separadas, condicionadas às três alternativas de construção de fotolivros que o software permite.

Conforme vimos no capítulo de Introdução, propomos desenvolver a análise a partir de quatro eixos construídos a partir dos nossos movimentos teóricos realizados, que julgamos fundamentais para uma compreensão abrangente sobre as formas como se manifestam as questões que envolvem o Remix nestas montagens:

- a) *template* – neste eixo, pretendemos compreender qual o papel do *template* e como ele pode promover ou limitar as ações de Remix nos diferentes percursos de montagem;

⁹¹ Como incursão, entendemos o processo de abrir o software e realizar a montagem completa do fotolivro. A descrição detalhada das incursões nos três percursos é feita mais adiante neste capítulo.

- b) categorias do Remix – considerando a categorização de Navas (2012) buscamos entender na análise deste eixo que tipos de Remix podem ser identificados nas três diferentes possibilidades de montagens;
- c) perfil do usuário – inspirados pela definição de Lessig (2008) sobre os consumidores *Read Only* (RO) e *Read and Write* (RW), buscamos compreender aqui qual o perfil do usuário em relação à estas alternativas de montagens e como este se relaciona com a possibilidade de ser auxiliado pelo software;
- d) autoria – neste eixo, pretendemos demonstrar como se desenha a autoria nestas montagens com e sem o auxílio do *template*, ou seja, como a *história* pode ser contada, quando o protagonismo de montagem está do lado do sujeito e quando está do lado do software.

Como já visto anteriormente, para responder a estes questionamentos, todos articulados à nossa indagação principal sobre como o Remix pode se manifestar nas montagens no D-Book, pretendemos dissecar estes eixos através de um *corpus* de 119 capturas de telas, obtidas em parte através de uma visada panorâmica do software, como forma de demonstrar sua interface e funcionalidades, e em parte através dos três percursos de montagem⁹². Conforme mencionamos na introdução, todas as páginas geradas nas montagens foram capturadas, por isso o grande número de telas. Entretanto, somente as telas que melhor ilustram as questões analisadas estão presentes no corpo deste estudo, embora todas encontrem-se nos Apêndices (A, B, C e D).

Para esta delimitação do *corpus* de análise, definimos um número de 100 fotografias, escolhidas pelo critério do tema *viagem*, em função de estar contemplado pelos *templates* do software. Outra razão para a escolha de fotografias de paisagens foi por não serem necessárias autorizações de uso de imagem⁹³.

O mínimo de páginas exigido pela gráfica para a impressão de um fotolivro é 20, e o máximo é 150. A partir disto, definimos o número de 25 páginas para acomodar as 100 fotografias, por considerarmos adequada uma média de 4 fotografias por página. Entretanto, o Percurso 2 não permite que o usuário escolha o número de páginas, pois o próprio software faz uma relação da quantidade de fotos do álbum com os *templates* que estão previamente

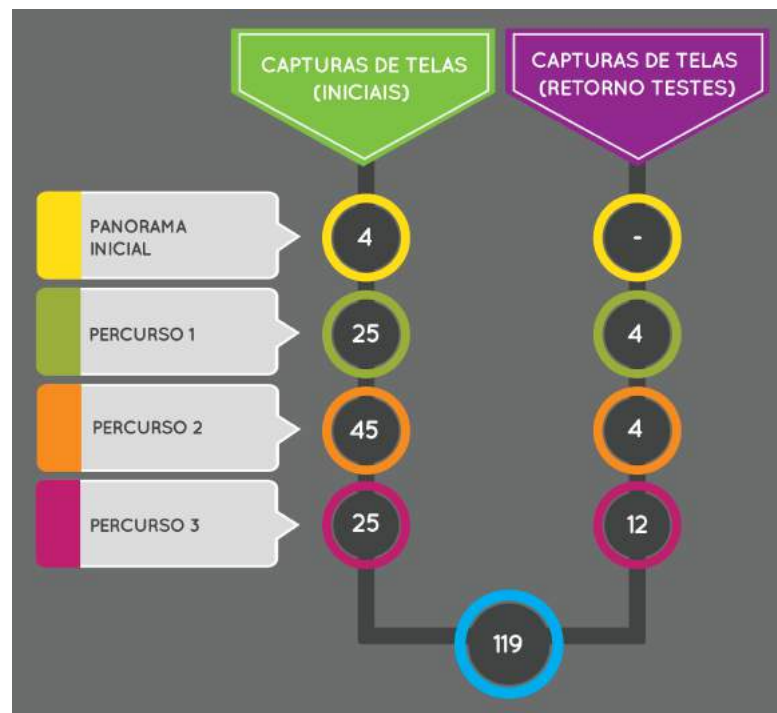
⁹² Na Figura 27 mais a frente demonstramos graficamente como foi composto o *corpus* com as telas em cada percurso.

⁹³ Algumas pessoas aparecem nas imagens, mas de forma genérica, uma vez que não se tratam de fotografias que retratam algum evento pessoal específico.

programados. Desta maneira, ficamos subordinados à quantidade de páginas (e consequentemente de telas) que o programa gerou automaticamente.

Após a incursão e montagem em cada percurso, foi necessário, por vezes, retornar ao software com a intenção de testar e esgotar as possibilidades relacionadas às perguntas propostas nos eixos, gerando assim, algumas telas extras. Desta maneira o *corpus* compõe-se da forma como demonstrado na Figura 27, exposta a seguir.

Figura 27 – Constituição do *corpus* de análise



Fonte: elaborada pela autora.

Definidas as telas que irão compor a análise dos eixos, fazemos, abaixo, uma breve descrição das alternativas de montagem, apontando os recursos que cada uma oferece. Posteriormente, desenvolvemos a análise comparativa de acordo com os eixos propostos, a partir das capturas de telas de cada um dos procedimentos.

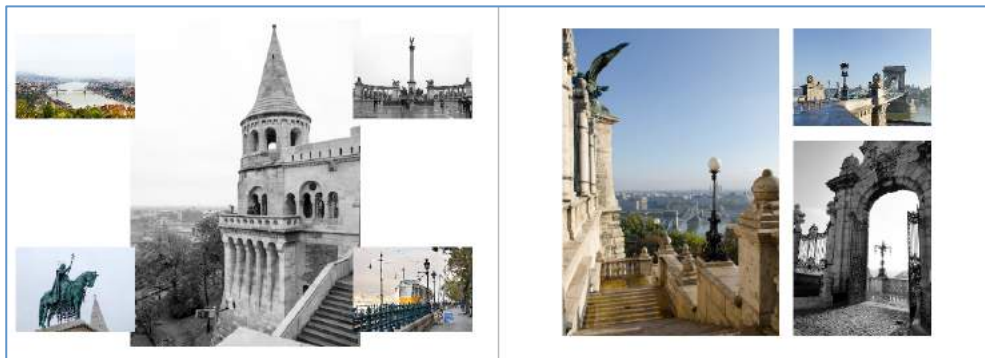
4.3.1 Descrição dos percursos de montagem

4.3.1.1 Percurso 1 – Layout automático

Neste caso, o usuário escolhe um tipo de construção em que o software distribui automaticamente as imagens nas páginas. O usuário precisa apontar a pasta onde estão as imagens para o álbum e pedir que o software faça um trabalho automático de diagramação. Desta maneira, o software distribui as imagens baseado no nome do arquivo, ou seja, a montagem é feita a partir de um critério alfabético.

Como vimos anteriormente, optamos por definir o total de 25 páginas. As páginas são exibidas lado a lado, ou seja, para cada visualização são duas páginas justapostas (Figura 28).

Figura 28 – Layout automático



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

4.3.1.2 Percurso 2 – Layout automático com tema

Nesta alternativa, o diagramador escolhe um tema para o álbum, seleciona a pasta de onde o software deve extrair as imagens e o programa faz as montagens automaticamente (Figura 29). Não é possível definir o número de páginas para o álbum, pois fica a critério do software distribuir as imagens de maneira a preencher os espaços que já estão previamente programados nas páginas temáticas. Para esta montagem, o software gerou 45 páginas para acomodar as 100 imagens pré-selecionadas. Como tratavam-se de fotografias de *viagem*, o tema escolhido foi este.

Figura 29 – Layout automático com tema

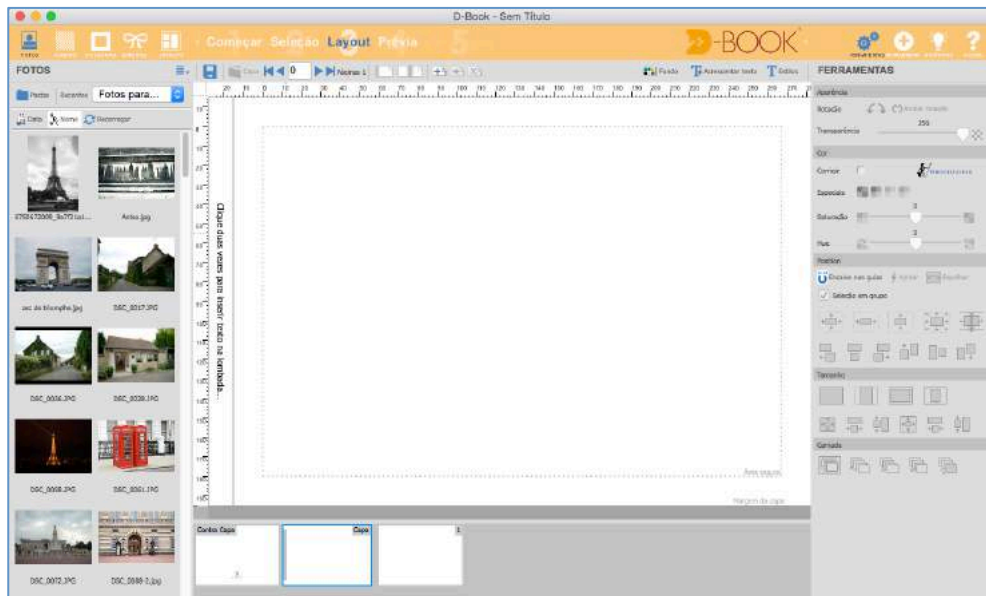


Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

4.3.1.3 Percurso 3 – Páginas em branco

Neste tipo de montagem, as páginas são geradas em branco, sem adição de imagens (Figura 30). Fica a critério do usuário compor as páginas com os elementos oferecidos pelo programa.

Figura 30 – Páginas em branco



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

Em qualquer um dos percursos é possível acrescentar ou extrair todos os elementos durante o processo, inclusive as páginas. Na Figura 31, exposta a seguir, demonstramos estruturalmente como organizam-se os eixos de análise em cada um dos percursos.

Figura 31 – Mapa dos percursos e eixos de análise



Fonte: elaborada pela autora.

Para tanto, como primeiro eixo de análise, investigamos o papel do *template* na configuração destes sistemas de montagens, bem como a sua relação com o desempenho das ações de Remix dentro do software.

4.3.2 Eixos

4.3.2.1 Eixo 1: O papel do *Template* e a sua relação com as práticas de Remix

No senso comum, o termo *template* está fortemente ancorado na área das ciências da computação, e normalmente está relacionado a códigos de programação e ambientes de desenvolvimento para a *web* (PORTAL EDUCAÇÃO, 2013). Entretanto, no caso desta pesquisa, buscou-se uma definição mais abrangente, um conceito que dê conta do *template* como um sistema modular que ajuda a compor produtos de Remix.

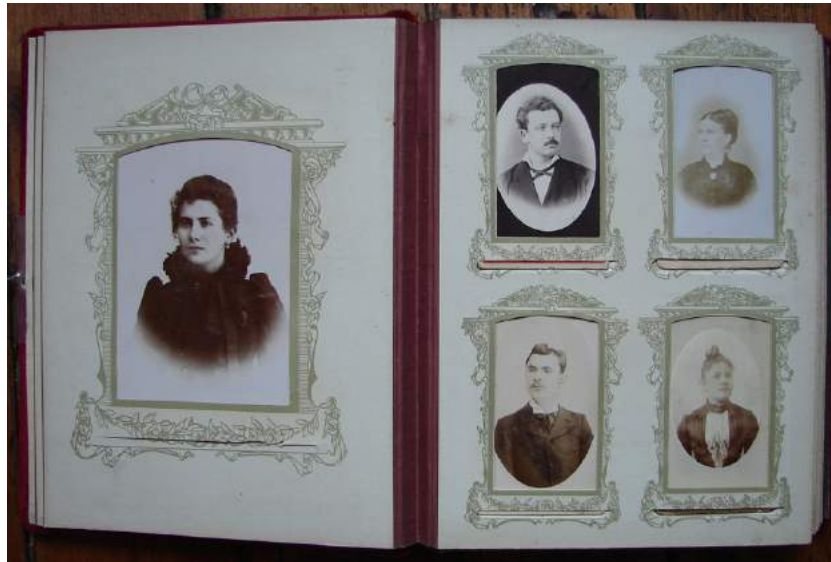
Segundo Brunelli (2009, p. 1), “*template* é qualquer coisa desenvolvida para servir de modelo ou como modelo para algo que deve ser feito. Algo resultante de um protótipo, uma cópia. Ou ainda: um exemplo, uma instância representativa”.

A definição de *instância representativa* é a que parece melhor ilustrar a questão do *template* enquanto *molde* para algo, colocando-o assim em posição de referente. Um *template* normalmente é composto por elementos que existem como protótipos temporários para algo que será colocado em seu lugar. Desta maneira, entende-se que os elementos que compõem um *template* possam ser apenas referenciais para indicar ao usuário a forma e o lugar das informações *verdadeiras/definitivas*. Assim, o *template* atuaria como uma espécie de espaço transitório para a versão final de algo. Embora seus elementos não sejam fixos, o *template* pressupõe uma certa *permanência*, pois enquanto referente, carrega elementos que tem a função de manter uma certa padronização, uma semelhança.

Nos álbuns fotográficos analógicos, além de facilitar a montagem e proteger as fotografias de danos no manuseio, a definição de um espaço específico para as imagens valorizava a organização estética e imprimia uma coesão visual ao álbum como um todo. Poderíamos considerar que este sistema seria uma ideia primordial do *template* que os softwares de diagramação remixaram para a dimensão digital, com a diferença que no sistema digital estes modelos são mais facilmente manipuláveis e menos permanentes. Na Figura 32,

apresentada a seguir, podemos verificar uma forma primária de *template* em álbuns fotográficos:

Figura 32 – Álbum analógico com presença de *template*



Fonte: elaborada pela autora com imagem de Delcampe Collectors.

Na Figura 32, um álbum da era vitoriana já trazia a ideia de um sistema de organização semi-pronto, onde ficava a cargo do sujeito a tarefa de distribuir as imagens dentro dos bolsos de papel, de diferentes tamanhos. Os arabescos em torno dos bolsos, semelhantes entre si, conferem uma ideia de unidade às páginas do álbum, atuando como uma espécie de meta-enquadramento para o assunto das fotografias, e utilizando o princípio de semelhança da Gestalt (LIDWELL; HOLDEN; BUTLER, 2010). Assim como o tema que o D-Book oferece para delimitar os layouts das páginas, estes arabescos participam da narrativa do álbum como elementos de apoio às histórias das imagens.

Neste sentido, o *template* teria, além de uma função operacional, uma função estética, inscrevendo um padrão visual aos fotolivros e estabelecendo um modelo de narrativa que tornaria o sujeito um coadjuvante no processo de montagem.

Além das diferentes possibilidades de manipulação entre o *template* analógico e o digital, o *template* digital carrega características dos sistemas de informação em blocos que compõe as práticas de remixagem e que Manovich (2005) define como Modularidade no Remix. Para Manovich (2005), a Modularidade trata de informações (visuais, sonoras, textuais, etc.) reunidas em blocos, que podem ser *recortadas* de determinado contexto e reutilizadas para a criação de outra coisa. Mais importante do que estas informações estarem

agrupadas, é o fato de que elas foram propositalmente reunidas a fim de facilitar a construção de algo maior. Sobre a Modularidade, Manovich (2005) afirma:

É interessante imaginar uma ecologia cultural onde todos os tipos de bens culturais, independentemente do meio ou do material são feitos de Lego – como blocos de construção. Os blocos vêm com informações completas necessárias para facilmente copiá-los e colá-los em um novo objeto – por um humano ou por uma máquina. Um bloco sabe como casar com outros blocos – e ainda pode modificar-se para permitir tal acoplamento. O bloco também pode dizer ao designer e ao usuário sobre a sua história cultural – a sequência de empréstimos históricos que levaram à atual forma (p. 4, tradução nossa⁹⁴).

Neste sentido, observa-se que o D-Book carrega duas instâncias de informações que podem configurar matéria-prima para o Remix nas suas bibliotecas: o *sample*, enquanto unidade informacional que o software oferece a fim de serem copiados, colados e remixados, e que estão disponíveis em forma de fotografias, molduras, fundos e enfeites; e o layout completo, em forma de composição em página inteira, contendo um conjunto de *samples* pré-organizados a fim de facilitar a construção do fotolivro.

A diferença entra as duas alternativas apresentadas na Figura 33, a seguir, é que na biblioteca de layouts completos o Remix já aconteceu em algum nível, através da montagem pronta dos *templates*, a atividade de *sampling* já está estabelecida. Neste caso, o *template* propõe a composição de diversos *samples*, organizados em um único bloco.

E se o Lego original [...] contém apenas alguns tipos de blocos que fazem semelhantes todos os objetos que se possa projetar com Legos, os computadores podem controlar um número ilimitado de blocos diferentes. Pelo menos, eles já podem acompanhar todos os possíveis *samples* que podemos escolher em todos os objetos culturais disponíveis hoje (MANOVICH, 2005, p. 4, grifo do autor, tradução nossa⁹⁵).

Manovich (2005) refere-se ao fato de que, diferente do Lego analógico, em que a montagem de suas peças (que ele relaciona ao *sample*) geraria sempre produtos semelhantes, a articulação de *samples* proporcionada pelo computador abre alternativas para combinações infinitas. Geralmente estas combinações ilimitadas acontecem em obras abertas, que podem

⁹⁴ Texto original: “It is interesting to imagine a cultural ecology where all kinds of cultural objects regardless of the medium or material are made from Lego-like building blocks. The blocks come with complete information necessary to easily copy and paste them in a new object – either by a human or machine. A block knows how to couple with other blocks – and it even can modify itself to enable such coupling. The block can also tell the designer and the user about its cultural history – the sequence of historical borrowings which led to the present form”.

⁹⁵ Texto original: “And if original Lego [...] contains only a few kinds of blocks that make all objects one can design with Lego rather similar in appearance, computers can keep track of unlimited number of different blocks. At least, they can already keep track of all the possible samples we can pick from all cultural objects available today”.

ser constantemente remixadas por usuários, típicas do Remix Regenerativo, e que acontecem nos sistemas em rede.

Figura 33 – Bibliotecas de *samples* e de layouts completos



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

No caso do D-Book, o número de combinações possíveis não é ilimitado, como afirma Manovich (2005), elas estão restritas a um limite de arranjos previamente programados, que enquadram as ações do usuário através do *template*.

Desta maneira, entendemos que o *template* pertence a um conjunto integrado de ações que moldam os percursos de montagens desde o começo. Este sistema de auxílio ao usuário utilizado pelo D-Book baseia-se em um conceito de usabilidade chamado Modelagem, em que o utilizador precisa ser *ensinado* sobre como agir dentro do processo.

Pode ser difícil ensinar comportamentos complexos. A modelagem é uma estratégia em que os comportamentos complexos são divididos em subcomportamentos menores e mais simples para serem ensinados um a um [...] Normalmente a modelagem ocorre inconscientemente. Por exemplo, os videogames utilizam a modelagem quando os níveis iniciais obrigam a inserção de ações cada vez mais difíceis para dominar as fases mais avançadas (LIDWELL; HOLDEN; BUTLER, 2010, p. 222).

Através do sistema de Modelagem, o software começa *acionando* a ação do usuário passo a passo, limitando as ações em números específicos de alternativas, por exemplo: pode-se escolher o tamanho do álbum entre pequeno, médio ou grande; a capa do álbum entre fotográfica ou “com janela”. Dando poucas alternativas de escolha, os fotolivros enquadram-se facilmente nos moldes da produção industrial em larga escala.

Sobre esta capacidade das máquinas de programar as ações humanas, como no exemplo do sistema de Modelagem, Flusser (2007, p. 65) afirma que “a liberdade de decisão de pressionar uma tecla com a ponta do dedo mostra-se como uma liberdade programada, como uma escolha de possibilidades prescritas. O que escolho, o faço de acordo com as prescrições”. De fato, especialmente nos percursos 1 e 2 de layouts automáticos, o *template* implica uma participação mínima do sujeito no processo criativo dos fotolivros, fazendo com que o usuário seja um mero preenchedor de espaços pensados por outra pessoa, o programador. Assim, o *template* seria arquitetado para todos os tipos de usuários, generalizando um perfil de sujeito e de produto. “Já que a máquina deve estar situada no meio, devido ao fato de durar mais e de ter maior valor que o homem, a arquitetura humana terá que se submeter à arquitetura das máquinas” (FLUSSER, 2007, p. 39).

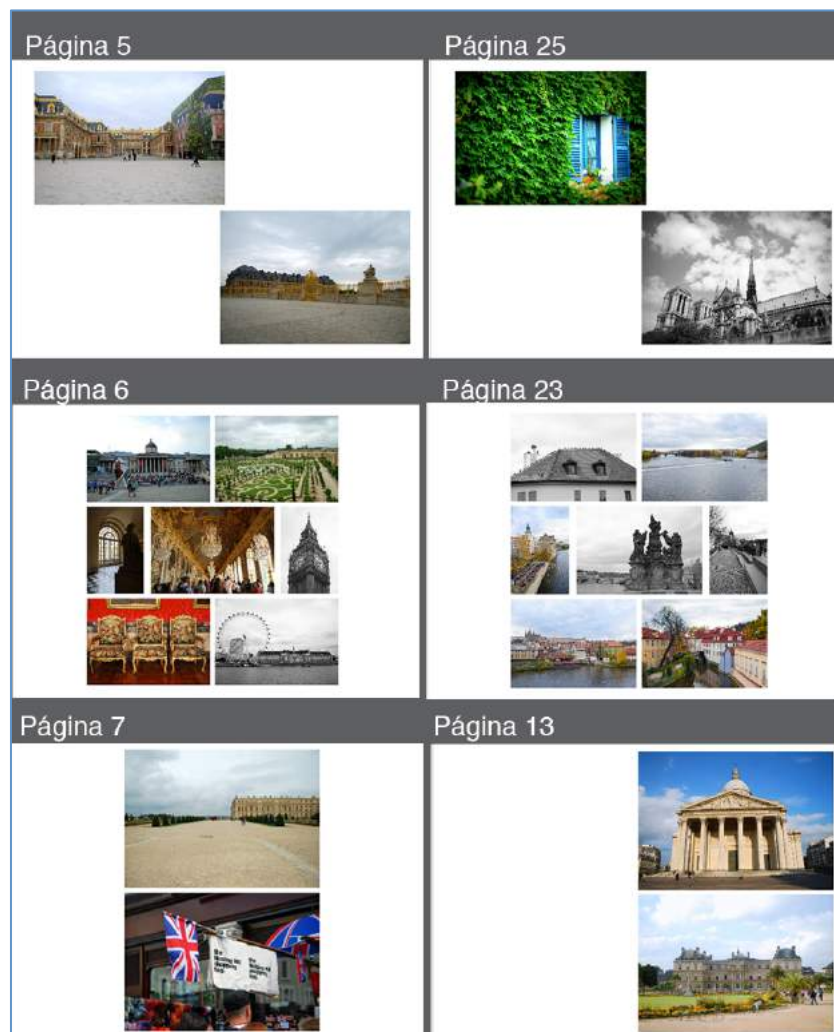
No Percurso 1 da nossa análise, o software gera automaticamente as páginas com as imagens distribuídas de acordo com o nome do arquivo, a partir de um critério meramente ordenador, aproximando as imagens em função do nome. Entretanto, verificou-se que, neste percurso, o sistema pode mudar uma imagem de lugar para que esta se acomode em um determinado quadro. Desta maneira, entendemos que existe uma subordinação da ordem em função da *forma*.

Neste percurso, o software é que faz o papel do montador, construindo composições (ainda que programadas) no *lugar* do sujeito (ou também construindo *para* esse sujeito). Desta forma, o *template* é utilizado pelo software, não pelo usuário, embora a biblioteca de *templates* fique disponível nos três tipos de montagem durante todo o processo, cabendo ao usuário a escolha de interferir ou não nas páginas. Nestas montagens automáticas, o fluxo da narrativa poderia ficar comprometido, uma vez que essas composições parecem não valorizar a hierarquia das fotografias, fazendo com que uma imagem relevante, que retrate o clímax de

um acontecimento, por exemplo, possa ficar destinada a um quadro pequeno, enquanto imagens menos importantes ocupem quadros maiores.

Da mesma forma, a narrativa pode ficar enfraquecida em função da similaridade e repetição dos modelos de composições, conforme demonstramos na imagem abaixo (Figura 34).

Figura 34 – Eixo 1 | Percurso 1 – *Template* Ordenador - Repetição de composições



Fonte: elaborada pela autora com recortes de telas do software D-Book.

No segundo percurso, de montagens automáticas com temas, o *template* mostra-se de maneira mais profunda, configurando a narrativa e a linguagem visual do álbum de acordo com o tema escolhido. Da mesma forma que na montagem anterior, as montagens propostas pelo *template* parecem comprometer a história com as imagens. Na Figura 35, podemos

perceber que a montagem causou uma discrepância de sentido entre o discurso da imagem e o discurso do *template*:

Figura 35 – Eixo 1 | Percurso 2 – *Template* Co-Enunciador - Discurso da imagem em oposição ao *template*



Fonte: elaborada pela autora com recorte de telas do software D-Book.

Na imagem à direita, uma paisagem bucólica com pombos tomando conta de um telhado em nada se relaciona com o selo colocado abaixo da fotografia, que diz *aventura*. Este erro, entre o sentido do *template* e o sentido da imagem, desloca a fotografia do seu contexto semântico original, como se o sentido da imagem pudesse ser parcialmente raptado pelo *template*. Sobre esta relação entre a imagem e a legenda, Santaella (2012) ressalta:

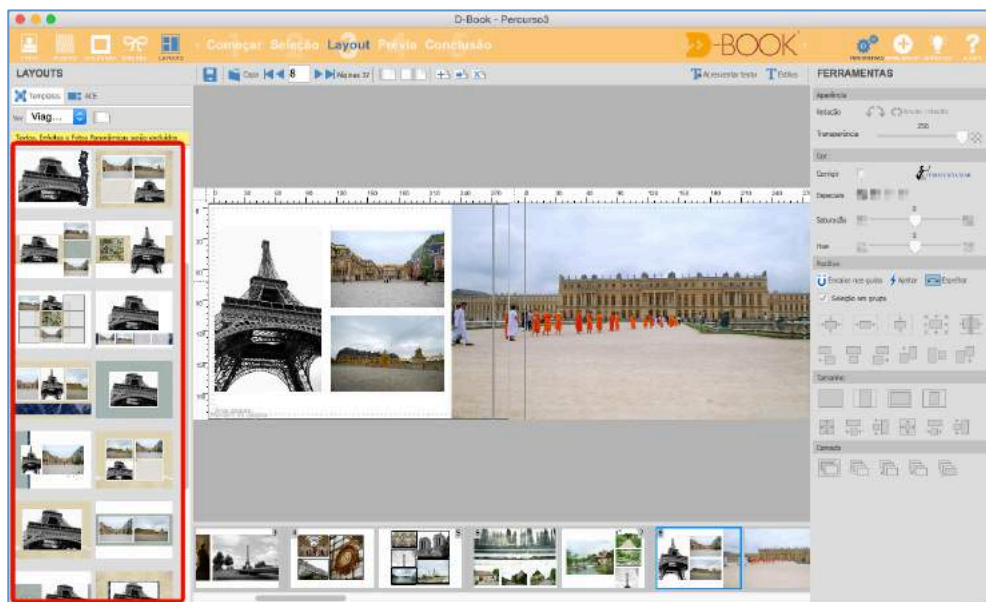
Desde os livros ilustrados e, depois com os jornais e revistas, o ato de ler passou a não se limitar apenas à decifração de letras, mas veio também incorporando, cada vez mais, as relações entre palavra e imagem, entre o texto, a foto e a legenda, entre o tamanho dos tipos gráficos e o desenho da página entre o texto e a diagramação (p. 3).

Ainda sobre isso, Barthes (1982) afirma que a legenda de uma fotografia é, na maior parte das vezes, uma espécie de reforço, de duplicação do seu sentido denotativo, que diferente de uma manchete de jornal, que pode ter uma força conotativa maior, a legenda normalmente apenas participa de sua denotação. Na sua fala, o autor não considera legendas de algumas fotografias e obras de arte que muitas vezes desafiam a interpretação através do uso de metáforas ou alegorias. De qualquer maneira, na Figura 35, a legenda utilizada pelo *template* apenas confunde o sentido da imagem, enfraquecendo-a quando descontextualiza o seu discurso. Da mesma forma, na imagem da esquerda, um adorno que pretende representar a imagem de um passaporte mais se parece com uma etiqueta fora de contexto para o sentido da composição.

Deste modo, entendemos que no Percurso 2, o *template* divide com o usuário o papel de *enunciador*, uma vez que participa do discurso entrelaçado entre as imagens e os demais elementos, reforçando ou prejudicando a construção de sentido. No caso demonstrado na Figura 35, tamanha é a força de enunciação do texto no *template* que a imagem parece *dever* corresponder ao sentido da palavra aplicada sobre a fotografia, como uma espécie de rótulo. Ao sujeito cabe, neste caso, a enunciação das imagens, que ainda assim, como vimos, pode ser abalada pela interferência do *template*.

Já no Percurso 3, de páginas em branco, o *template* mostra-se de maneira mais discreta. Como a montagem depende totalmente do usuário, a presença do *template* fica restrita à biblioteca, caso o usuário deseje utilizá-lo. Desta maneira, entendemos que neste percurso o *template* configura-se latente como ferramenta para o usuário, uma vez que não é imposto pela montagem automática, mas permanece disponível como recurso de composição (Figura 36).

Figura 36 – Eixo 1 | Percurso 3 – *Template* Latente - O *template* fica na biblioteca em estado de espera

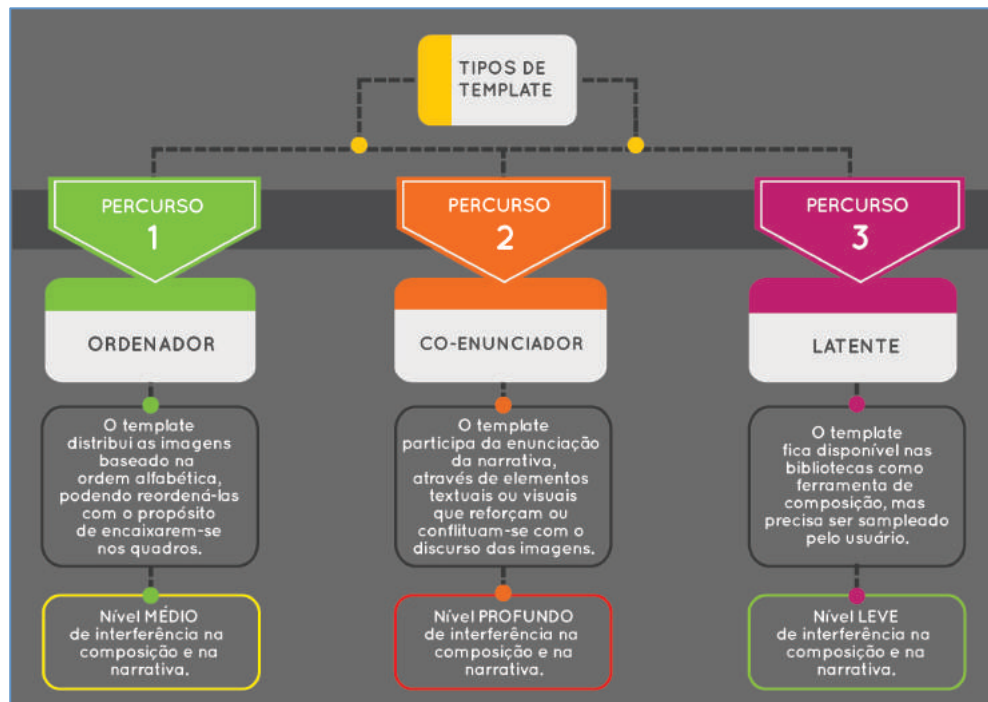


Fonte: elaborada pela autora com recortes de telas do software D-Book.

Ainda assim, a construção da narrativa fica por conta do montador/sujeito, que mesmo utilizando o artifício do *template*, o fará de forma voluntária, tomando para si novamente a função de *enunciador*.

Deste modo, podemos perceber que o *template* parece enfraquecer a narrativa na montagem, ao valorizar a forma em detrimento do conteúdo, fazendo caber em um modelo padronizado as imagens dos mais variados tipos. Por outro lado, este desacordo provocado pelo *template* pode ser um fator desencadeador para as ações de Remix por parte do usuário, ou seja, estes *erros* podem servir como convite à manipulação destes *samples* dentro do processo de montagem. De qualquer maneira, entendemos que o *template* sempre terá alguma ação formativa nas montagens em que se apresenta. No eixo que se segue buscaremos entender de que maneira esta formatividade pode influenciar nas práticas de Remix no D-Book. A figura abaixo demonstra as características do *template* nos três percursos (Figura 37):

Figura 37 – Eixo 1 – Figura Síntese



Fonte: elaborada pela autora.

4.3.2.2 Eixo 2: Categorias do Remix nas montagens no D-Book

Como vimos no capítulo 1, o Remix tem origem na música, mas estende-se para outras esferas da cultura, reconfigurando-se em função do meio em que está inserido. Neste eixo, buscaremos analisar, com base na categorização geral do Remix em Navas (2012), de que maneira as categorias propostas pelo autor podem se manifestar nas montagens no D-Book.

Até aqui, já constatamos que o D-Book é um *media software* utilizado para criar produtos culturais, em um meio digital, e que possibilita que atividades de Remix sejam efetuadas através de suas ferramentas.

No entanto, assim como nem toda a combinação de informações configura uma atividade de Remix, nem todas as ações praticadas dentro dos *media softwares* podem ser consideradas desta ordem. Podemos dizer que, basicamente, para que o Remix aconteça, é necessário que haja algum tipo de *atualização* de formas ou conteúdos já existentes. E é necessário que estes conteúdos estejam *fragmentados*, para que sejam possíveis as ações de *sampling* e montagem.

No D-Book, o Remix começa a aparecer já na sua interface, através dos ícones e ferramentas comuns dos *media softwares*, e que invocam referências do mundo real, como a imagem de engrenagem para identificar o botão de ferramentas, a imagem do ímã para representar a aderência nas linhas-guias.

A partir do surgimento da Interface Gráfica do Usuário (vide o subcapítulo 4.2), esta noção de representação com metáforas que representam coisas do mundo através dos ícones, ficou praticamente institucionalizada, tendo sido utilizada por praticamente todos os *media softwares* desde então. Atualmente, certas representações não fazem mais sentido no meio digital, como o ícone do disquete que representa a ação de *salvar*. No entanto, a apropriação do objeto através do ícone é tão eficaz que o significado se atrelou diretamente à forma, tornando difícil a sua separação.

Este tipo de Remix é de ordem primária, pois *sampleia* a informação do mundo real, e a transforma em representação icônica da realidade. Sobre estas apropriações, Brucker-Cohen (2015, p. 481, tradução nossa⁹⁶) afirma que “um Remix ocorre no meio digital, quando a fisicalidade do mundo real é acoplada com a natureza intangível dos mundos *online* ou digital”.

Através de elementos intertextuais como o pastiche, podemos pensar que o D-Book *atualiza* as formas antigas dos álbuns de fotografias, principalmente o *scrapbook*. Neste momento é que, conforme Navas (2012), o Remix acontece em um meta-nível de atividade, através da apropriação conceitual de uma *forma* pré-existente. Sobre esta atualização das formas através da intertextualidade, Manovich (2001) afirma:

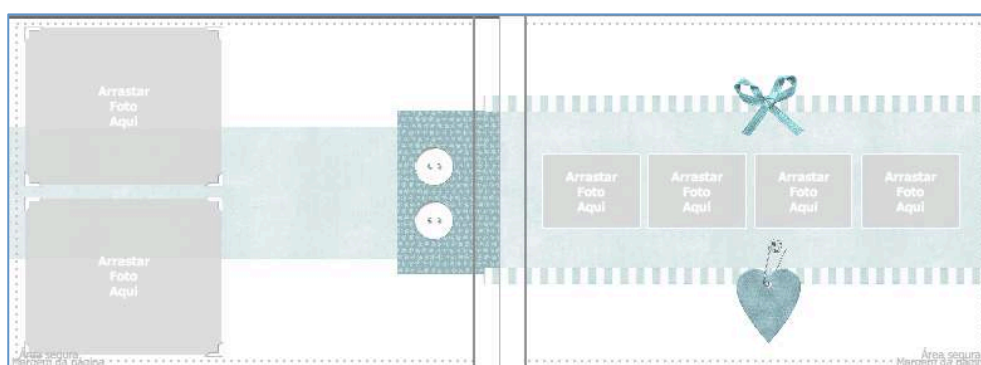
A ligação que há entre a estética da pós-modernidade e a operação de seleção, também é válida para a composição. Juntas, essas duas operações refletem e ao

⁹⁶ Texto original: “A remix occurs in digital media when the physicality of the real world is coupled with the intangible nature of online or digital worlds”.

mesmo tempo permitem a prática pós-moderna do pastiche e da citação. Elas trabalham em conjunto: usamos uma das duas operações para selecionar estilos e elementos da ‘base de dados da cultura’, e com a outra montamos novos objetos. Assim, juntamente com a seleção, a composição é a operação chave da autoria pós-moderna, baseada no computador (p. 141, grifo do autor, tradução nossa⁹⁷).

Desta maneira, entendemos que os fotolivros produzidos no D-Book reproduzem do meio analógico, objetos concretos como botões, etiquetas e laços, atualizando-os para o ambiente digital através da representações visuais (Figura 38).

Figura 38 – Eixo 2 | Representações de objetos de *scrapbooks*



Fonte: elaborada pela autora com recorte de telas do software D-Book.

Nestes modelos, o software imita os *scrapbooks* analógicos, não somente através do estilo visual, mas através dos procedimentos de montagem, que se assemelham nas ações de cortar/colar que também são atualizadas pelo meio digital pelo recurso intertextual do pastiche. Como vimos anteriormente no capítulo 3, a prática de *scrapbooking* já configura uma atividade de Remix, e quando praticada no formato digital, o que ocorre é uma espécie de *remix do remix*. Adiante, veremos que, apesar dos *templates* que imitam *scrapbooks* serem numerosos no D-Book, cada um dos percursos atualiza diferentes tipos de álbuns analógicos.

Considerando as categorias do Remix de Navas (2012), pudemos identificar no software o desdobramento de dois dos quatro tipos de Remix propostos pelo autor: Remix Seletivo e Remix Reflexivo.

Primeiramente, para compreendermos o Remix no objeto analisado é necessário lembrar que existe um conjunto de ações pré-programadas que o software carrega de antemão.

⁹⁷ Texto original: “The connection between the aesthetics of postmodernism and the operation of selection also applies to composing. Together, these two operations simultaneously reflect and enable the postmodern practice of pastiche and quotation. They work in tandem: one operation is used to select elements and styles from the ‘database of culture’; another is use to assemble them into new objects. Thus, along with selection, composing is the key operation of postmodern, or computer-based, authorship”.

Estas operações estão mais ou menos condicionadas às ações dos usuários. Isto porque em determinados momentos é o software que *agencia* ações no usuário para que o processo vá adiante, guiando-o através do sistema de Modelagem (como visto no Eixo 1). Em outros momentos, é o usuário quem dá os comandos e o software responde. Nesta dinâmica, por vezes o software é responsivo, por outra é ativo⁹⁸. É evidente que, essa distinção que fazemos entre momentos solicitados pelo software e momentos comandados pelo usuário é artificial e tem por objetivo perceber dentro da pesquisa justamente esse jogo de operações, que se entrelaçam durante os percursos.

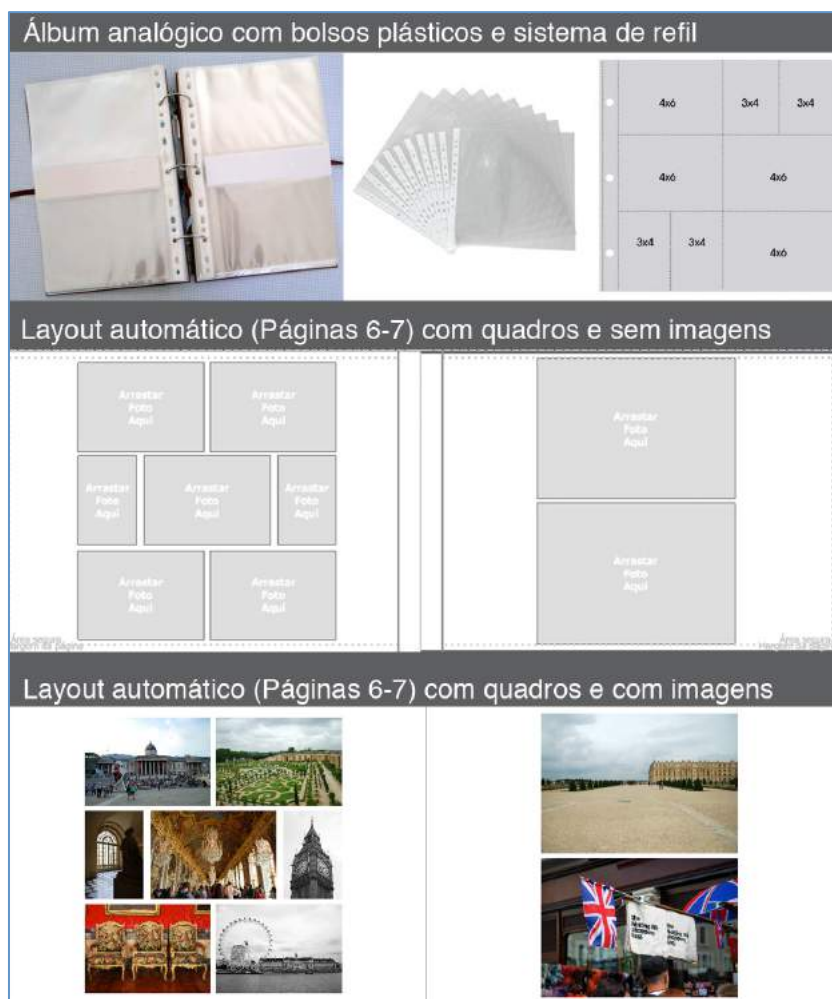
Em qualquer das três possibilidades de montagens o usuário pode interferir livremente nas composições propostas pelo software. No entanto, imagina-se que ao escolher uma montagem automática, o usuário não deseja praticar uma interferência profunda nas montagens propostas pelo programa.

O método de montagem verificado no Percurso 1 mostrou grande similaridade com a forma analógica de montar os álbuns com bolsos plásticos, conforme vimos na Figura 20, em que existem espaços pré-definidos para as imagens (quadros), mas sem a presença de elementos decorativos, como molduras e cantoneiras. Desta forma, tanto no formato analógico quanto no digital, existe um espaço previamente programado, a espera de uma imagem que se encaixe em seu formato. A montagem está condicionada à ordem cronológica e ao tamanho das imagens. Os álbuns analógicos deste tipo trabalham com um sistema de refile de páginas, que podem ser adquiridas de acordo com o tamanho das imagens.

Como podemos perceber na Figura 39, a seguir, o tipo de montagem proposta pelo Percurso 1 resulta na atualização de um modelo anterior, que apesar de estar relacionado a outro meio (digital) e à uma nova técnica, não é capaz de mudar a *forma* (FLUSSER, 2007) analógica, que permanece enquanto referencial.

⁹⁸ O termo ativo aqui aplicado não sugere que este software *age* sem a interferência do sujeito, mas que em determinados momentos ele responde montando os fotolivros *no lugar* do usuário.

Figura 39 – Eixo 2 | Percurso 1 – Pastiche do modelo analógico



Fonte: elaborada pela autora com imagem de Delcampe Collectors e recorte de tela do software D-Book.

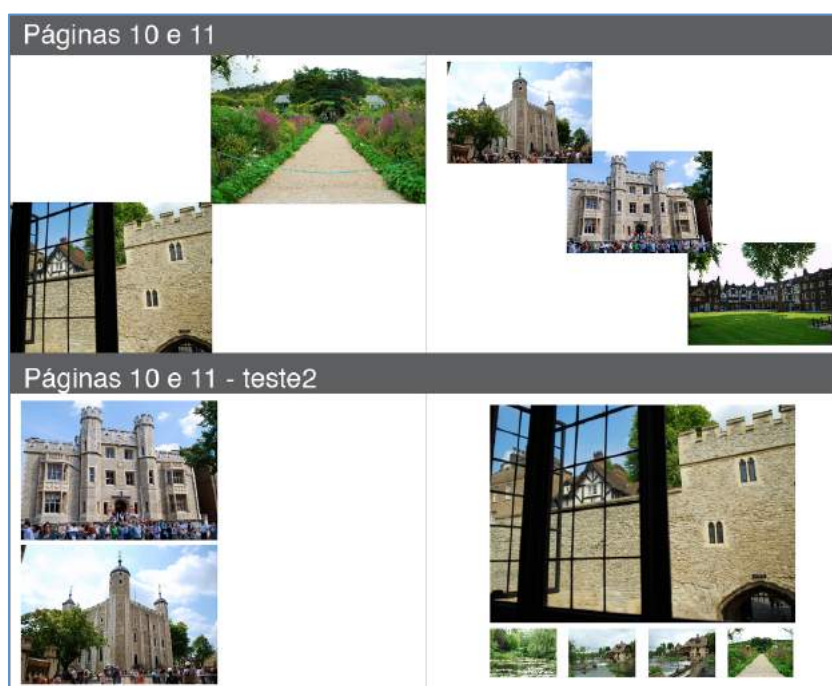
Neste primeiro percurso, fizemos dois testes com as mesmas configurações de ajustes (tamanho e formato do álbum, números de páginas e mesmas fotografias). Na Figura 40 abaixo, podemos perceber que o programa gerou páginas completamente diferentes no primeiro e no segundo teste, nem mesmo o número de fotografias é o mesmo, o que fez perceber que o programa executa uma espécie de *seletividade* das imagens que destina a cada página, em diferentes álbuns. Mesmo que estas seleções estejam previamente programadas, o resultado para o usuário é imprevisível.

A seletividade é ferramenta de todos os tipos de Remix, e está presente ao longo do processo de remixagem, inclusive antes das ações de *sampling*. Escolher o que, como e onde os elementos serão arranjados, é a atividade fundamental para as ações de *cut/copy/paste*. A

seletividade está presente nas formas analógicas e digitais dos álbuns de fotografia. Entretanto, se antes era necessário selecionar as fotografias que iriam compor um álbum analógico e montá-lo manualmente página a página, no Percurso 1 isto é feito através de um processo automatizado e não pensante. A parte humana do processo se restringe ao nível anterior à montagem, na seleção e curadoria das imagens que irão compor o fotolivro.

Como podemos perceber, nas montagens com layouts automáticos, sem a interferência do usuário, as ações de seletividade ficam restritas à destinação ordenatória das fotografias aos quadros previamente definidos, não podendo ser considerado que um Remix Seletivo – como definido por Navas (2012) –, tenha acontecido. Neste tipo de montagem, a seletividade é praticamente equiparada ao papel do *sampling*.

Figura 40 – Eixo 2 | Percurso 1 – Páginas 10-11 em diferentes testes



Fonte: elaborada pela autora com recorte de telas do software D-Book.

No entanto, não é possível ignorar que algum tipo de remixagem esteja acontecendo por parte do software. Mesmo que automaticamente, o programa *sampleia* as fotografias a fim de construir uma composição a partir de um formato *ready-made*: o *template*. Além disso, o software o faz de maneiras distintas, em diferentes tentativas⁹⁹.

⁹⁹ Foram feitos quatro testes de montagens automáticas, e nos quatro o software montou as páginas de maneiras diferentes. Não foi possível identificar quantos tipos de montagens distintas o software tem programados em seu sistema.

O fato de que o layout permanece aberto para as possíveis ações dos usuários, sugere que as ações de Remix estão latentes nestas páginas, podendo acontecer a partir de ações simples como adição e subtração de elementos externos. Assim, para que o Remix se apresente nestas montagens automáticas, seria necessário que o usuário manipulasse as composições de maneira a transformar a narrativa construída pelo *template*, adicionando ou subtraindo elementos, mudando imagens de lugar, a ação de seletividade passaria a configurar uma certa atualização da montagem.

Na Figura 41 a seguir, demonstramos como o layout automático precisa transformar-se para que o Remix se manifeste no Percurso 1. Para tanto, propomos um exemplo de Remix Seletivo e de Remix Reflexivo, praticando ações de seletividade, adição e subtração de elementos na página, e no caso do Remix Seletivo, a alegorização da imagem através de filtros.

No exemplo com Remix Seletivo, fotografias repetitivas foram extraídas, imagens com maior relevância para a narrativa foram deslocadas para quadros maiores e um fundo foi adicionado para unificar as imagens da segunda página, atualizando o layout proposto automaticamente pelo software.

Uma vez que o software constrói as composições baseando-se unicamente nos nomes dos arquivos, fotografias de diferentes momentos podem ser misturadas nas páginas, prejudicando o fluxo da história. Neste sentido, assim como na música, a prática do Remix Seletivo nestas montagens pode auxiliar na organização dos elementos, aprimorando o ritmo e do fluxo da narrativa, melhorando o encadeamento.

Quanto à aura do objeto original, esta estará mais relacionada com as fotografias do que propriamente com o fotolivro ou as composições das páginas. Utilizando o conceito de aura de Benjamin, quando Navas (2012) trata da aura dos produtos culturais no Remix, ele refere-se especialmente à sua autenticidade enquanto referente, uma vez que as manipulações do Remix podem dissipar o seu reconhecimento, caracterizando até mesmo como plágio o produto resultante do Remix. Sendo assim, consideramos que o Remix Seletivo praticado na Figura 41 mantém inalterado o caráter aurático das imagens que compõem os arranjos feitos pelo software.

Figura 41 – Eixo 2 | Percurso 1 – Remix Latente



Fonte: elaborada pela autora com recortes de telas do software D-Book.

Já na manipulação que propõe um Remix Reflexivo na Figura 41, a aura espetacular das fotografias é abalada, uma vez que, além da adição de um elemento que alegoriza a composição (um avião que simboliza a viagem de um lugar a outro), a aplicação de filtros que transformam completamente a escala tonal das imagens as distancia do seu referente/original. Este distanciamento através da alegorização das imagens, é justamente o que configura este exemplo como um Remix Reflexivo.

Desta maneira, identificamos no Percurso 1 a presença de elementos do Remix, como o *sampling* e a seletividade, mas entendemos que, quando praticados pelo software, sem a interferência do usuário, estes elementos não avançam para que o Remix se apresente, de forma que permanece *latente*, podendo expressar-se de maneira mais ou menos profunda, dependendo do tipo de intervenção.

No Percurso 2, a montagem mostrou uma grande semelhança com os álbuns de *scrapbooks*, onde são articuladas imagens com fundos, molduras e adornos¹⁰⁰ que compõem um layout híbrido. Em um primeiro momento há uma ação de seleção praticada pelo usuário na escolha do tema; em um segundo momento o próprio software sampleia automaticamente as imagens para acoplá-las nos *templates* disponíveis para aquele tema.

Na Figura 42 abaixo, as duas páginas são compostas por fundos, imagens, enfeites e molduras que já estavam destinadas a receber uma fotografia em cada página. Assim, há uma semelhança no modelo visual atualizado para o formato digital, mas há uma diferença no método de montagem, uma vez que no scrapbook analógico a distribuição das imagens é livre, enquanto no Percurso 2 do D-Book ele fica condicionado à quantidade de quadros.

Neste sentido, a página não se molda em razão do número de fotografias, mas apenas acopla as imagens destinadas a ela. Isso faz com que o *sampling* fique *condicionado* à quantidade de quadros que a página contém. Neste sentido, podemos pensar que o Remix fica subordinado à forma do *template*, gerando ações de *sampling*, *cut/copy/paste* que se adaptam a uma forma *ready-made*.

A esta característica do Remix que fica condicionado à forma do *template*, convencionamos chamar *formatividade* (conceito que inserimos no final do eixo anterior), e que ocorreria quando o conteúdo estivesse condicionado ao referente, ou seja, a imagem fica condicionada à forma. Neste caso, o molde formativo configura o Remix *em função* da sua estrutura.

¹⁰⁰ Nos *scrapbooks* o termo utilizado para designar estes enfeites é *Embellishments*.

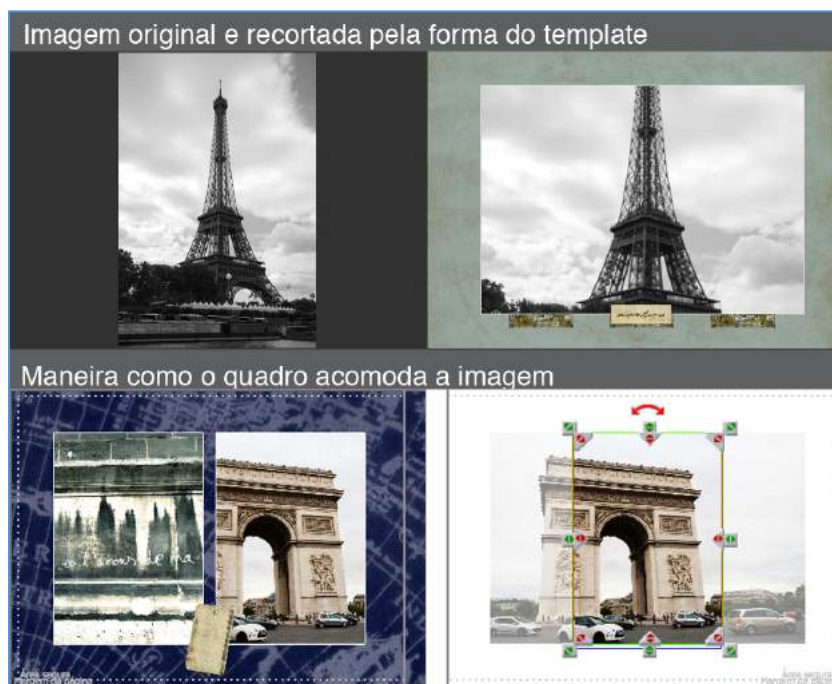
Figura 42 – Eixo 2 | Percurso 2 – Pastiche do modelo analógico



Fonte: elaborada pela autora com imagem de Delcampe Collectors e recorte de tela do software D-Book.

Aqui, narrativa e imagem estão subordinadas à forma (significante/referente), que neste caso ganha mais importância que o próprio conteúdo (significado), no sentido que são as imagens que precisam se adaptar ao *template*, e não o contrário. Na Figura 43 a seguir, o Remix Reflexivo se manifesta a partir da alegorização das composições. Na mesma imagem, podemos verificar como o carácter formativo do *template* condiciona a imagem ao quadro:

Figura 43 – Eixo 2 | Percurso 2 – Remix Reflexivo - Conteúdo (imagens) condicionados à forma (*template*)



Fonte: elaborado pela autora com recortes de tela do software D-Book.

Na Figura 43, percebemos que as imagens são recortadas de maneira a simplesmente preencher os quadros, sendo ignorado qualquer critério de enquadramento. Neste sentido, começamos a perceber o abalo do caráter aurático nestas imagens. Especificamente no caso destes recortes, a ação de *cortar* ganha um duplo sentido, uma vez que a ação de recorte não está somente na extração de elementos através do *sampling (cut/copy)*, mas no recorte fragmentado do próprio *sample*. Aqui, manifesta-se novamente um traço específico de um Remix que está condicionado à forma, quando as molduras encapsulam o conteúdo, descartando porções das imagens que fazem parte do seu discurso visual.

Desta forma, também se manifesta a ação de seletividade, quando o software seleciona partes da imagem que sobrarão visíveis nas molduras, excluindo pedaços que restam como fantasmas fora de quadro. Nestas montagens, a adição e subtração de elementos acontece já na montagem automática, diferente das montagens do primeiro percurso, onde estas adições e extrações aconteciam apenas através da interferência do usuário. Aqui o próprio software adiciona elementos que figuram em camadas acima e abaixo das imagens, tornando a fotografia um fragmento de uma composição híbrida.

Como podemos perceber, o Remix Reflexivo pode ser verificado nestas montagens automáticas com temas, uma vez que segundo Navas (2012, p. 75) este tipo de Remix alegoriza e estende a estética do *sampling*, desafiando a aura do objeto original e reivindicando uma certa autonomia dos produtos resultantes. No exemplo da Figura 43, o *sampling* é alegorizado e estendido através da sobreposição de elementos nas imagens, e do próprio corte feito nas fotografias. Desta forma, o resultado da montagem proposta pelo software distancia-se muito da simples justaposição das imagens originais, criando um discurso visual entrelaçado entre fotografias e elementos gráficos.

A reflexividade¹⁰¹ presente nestas montagens varia de acordo com que o reconhecimento da imagem original é desafiado pela transfiguração do *sample*. Na imagem da Torre Eiffel, embora partes importantes da imagem tenham sido extraídas pelo corte do quadro, ainda é possível reconhecer o monumento parisiense. Neste sentido, podemos pensar que a reflexividade está presente em um nível intermediário. Já na imagem do texto¹⁰² escrito em giz na parede, mais da metade do texto foi subtraído do quadro, tendo ficado impossível compreender o significado da frase. Este desfasamento do sentido da imagem abala significativamente a sua aura espetacular, tornando a reflexividade do Remix mais acentuada neste caso.

Constatamos que, no Percurso 2, sempre há o encapsulamento das imagens em função do quadro do *template*, provocando recortes nas fotografias. Entretanto, não são todos os recortes capazes de abalar a aura espetacular da fotografia, de forma que pudemos verificar o Remix Seletivo acontecendo nestes casos.

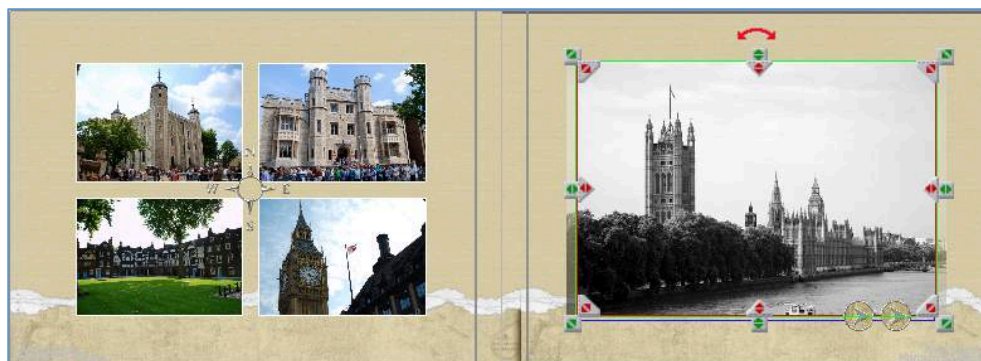
Na Figura 44, mostramos através da seleção da imagem na página da direita, que o recorte que a fotografia sofre não é capaz de abalar sua aura espetacular de maneira que dificulte o reconhecimento do original. A adição do fundo, do elemento na base imitando um mapa rasgado, e dos botões acima da fotografia da direita demonstram a seletividade praticada pelo software, bem como a adição de elementos para compor a montagem, configurando assim um Remix do tipo Seletivo. O Percurso 2 foi o único em que pudemos fazer um levantamento quantitativo acerca das manifestações dos tipos de Remix, uma vez que, no Percurso 1, ele está em estado de latência, e no Percurso 3 que veremos a seguir, a montagem é livre, fazendo com que o usuário pratique quantos remixes desejar. Desta maneira, verificamos que, nas 45 páginas criadas automaticamente pelo software, o Remix

¹⁰¹ A reflexividade aqui seria a relação do produto do remix com o objeto original, seus rastros, sua história, seu reconhecimento enquanto referente, conforme mencionamos no capítulo 2.

¹⁰² O texto escrito em giz na parede, na fotografia original é: “Antso, tu es l’amour de ma vie”. Com o recorte, o texto que sobra no quadro é: “es l’amour de ma”.

Seletivo se manifestou em 17 delas, e em 28 páginas pudemos verificar a presença do Remix Reflexivo, ou através dos recortes, ou através do conflito entre o sentido da imagem e do texto aplicado como *enfeite*, uma vez que consideramos que esta discrepância pode abalar consideravelmente a aura da fotografia¹⁰³.

Figura 44 – Eixo 2 | Percurso 2 – Remix Seletivo



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

No Percurso 3, o estilo de montagem dos fotolivros se assemelha à dos álbuns analógicos autocolantes, onde as imagens são distribuídas livremente em uma página em branco. Entretanto, a película que cobria as imagens nos álbuns analógicos foi atualizada pelo verniz que é lançado nas páginas dos fotolivros, após a sua impressão (Figura 45).

Neste percurso, o Remix sempre se manifestará em algum nível, uma vez que as ferramentas e os *samples* estão à espera de serem combinados. Neste caso, podem manifestar-se tanto o Remix Seletivo como o Remix Reflexivo, dependendo do tipo de montagem que usuário proponha.

Desta maneira, o Remix Seletivo pode acontecer como no exemplo que propomos na Figura 41, com a adição (aqui não há subtração porque parte-se do zero), combinação e atualização de signos, desde que a aura das imagens originais permaneça inabalada. O exemplo de ações propostas na Figura 41 demonstram o limite do Remix Seletivo neste software.

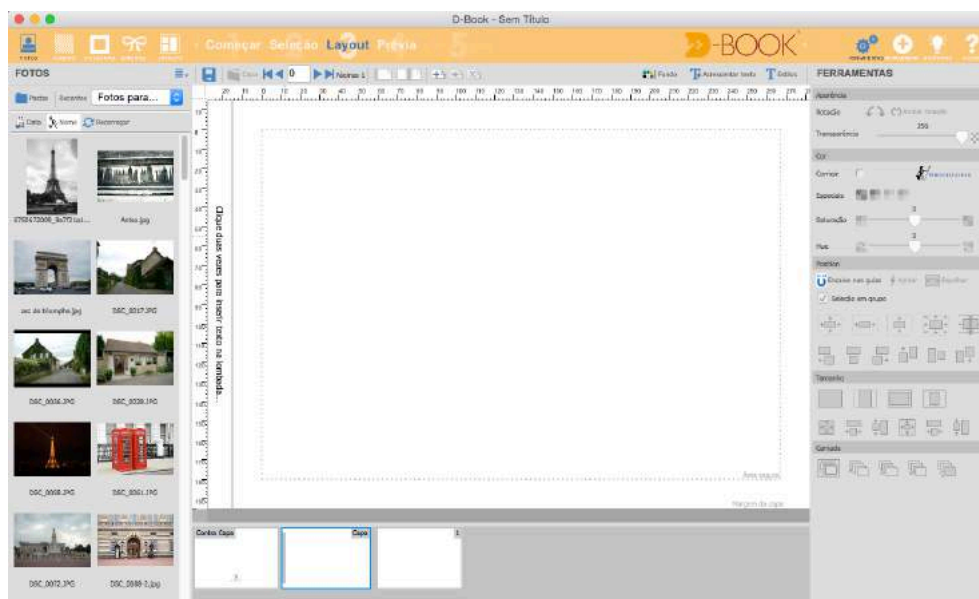
¹⁰³ Como podemos também verificar na Figura 43, em que um selo com a palavra *aventura* é aplicado em cima da imagem da Torre Eiffel. Esta questão da discrepância de sentido entre imagem e *template* foi discutida no primeiro eixo, quando tratamos do *Template* Co-Enunciador.

Figura 45 – Eixo 2 | Percurso 3 – Pastiche do modelo analógico



Fonte: elaborado pela autora com imagem de c Collectors e recorte de tela do software D-Book

A partir daí, toda montagem que o usuário possa propor, que acabe por alegorizar uma imagem ou abalar sua aura espetacular, conforme Navas (2012) revelará um Remix Reflexivo. Uma vez que o usuário parte de uma página em branco para a montagem do álbum, o *sampling* acontece de maneira visível, e é praticado pelo usuário, não pelo software. A pasta contendo as fotografias que nos dois percursos anteriores precisava ser apontada para que o software coletasse as imagens, agora fica disponível como uma biblioteca de *samples*, conforme pode ser visto à esquerda da Figura 46.

Figura 46 – Eixo 2 | Percurso 3 – Biblioteca de *samples* de imagens

Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

Nesta terceira opção de montagem, o Remix Reflexivo manifesta-se não somente na possibilidade de cortar e encapsular a imagem, mas também na possibilidade de ressignificá-la através de elementos que alegorizam profundamente o sentido da fotografia. Como podemos ver na Figura 47, a seguir, estas molduras encapsulam as imagens automaticamente, literalmente moldando a fotografia à sua forma¹⁰⁴. Diferente das molduras que simplesmente adornam pinturas e retratos, este tipo deforma a imagem, com o intuito de alegorizar o seu sentido através da intertextualidade. A partir desta transformação, a fotografia da Torre Eiffel ganha outros significados, como a tela de uma televisão ou o reflexo em uma gota d'água.

Esta alegorização da imagem só é possível porque os significados destas molduras estão fortemente presentes no imaginário das pessoas. Na página da direita, o desenho hiperestilizado da televisão desafia o reconhecimento do significado. Mesmo assim, é possível fazer a analogia, uma vez que a televisão enquanto *forma* é forte o suficiente no imaginário comum para que seja possível jogar com as suas representações.

O Remix vai sempre contar com a autoridade da composição original, seja em formas de amostras reais, ou na forma de referência (citação) [...]. O Remix é, no final, um re-mix – que é um rearranjo de algo já reconhecível; ele funciona em um meta-nível. Isto implica que a originalidade do Remix é inexistente, por isso, têm de reconhecer sua fonte de validação auto-reflexivamente. O Remix quando estendido

¹⁰⁴ Ao selecionar uma moldura para a imagem, ela opera estes efeitos automaticamente.

como uma prática cultural, como uma forma de discurso, é uma segunda mistura de algo pré-existente (NAVAS, 2012, p. 67, tradução nossa¹⁰⁵).

Figura 47 – Eixo 2 | Percurso 3 – Remix Reflexivo - Alegorização das fotografias através das molduras



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

Neste exemplo, a reflexividade se manifesta a partir da alegorização da imagem. É justamente o abalo da aura e o desafio do reconhecimento do original que impõe a busca pelo seu reflexo significante.

De outra maneira, como verificamos no primeiro percurso deste eixo (Figura 41), o Remix Reflexivo pode acontecer no D-Book através da adição de efeitos como filtros e transparências. Sobre os filtros dos *media softwares*, Manovich (2011) afirma que a maioria utiliza-se de metáforas da realidade. Ele usa como exemplo o filtro *Wind*, do Photoshop, em que linhas horizontais são aplicadas a uma imagem, simulando o efeito do vento.

Estamos todos familiarizados com os efeitos visuais de um vento forte em um ambiente físico (por exemplo, soprando através de uma árvore ou um campo de grama) – mas antes de conhecer este filtro, você provavelmente nunca imaginou que você pode *ventar* uma imagem (MANOVICH, 2013, p. 130, grifo do autor, tradução nossa¹⁰⁶).

¹⁰⁵ Texto original: “The remix will always rely on the authority of the original composition, whether in forms of actual samples, or in form of reference (citation) [...] The remix is in the end a re-mix—that is a rearrangement of something already recognizable; it functions on a meta-level. This implies that the originality of the remix is non-existent, therefore it must acknowledge its source of validation self-reflexively. The remix when extended as a cultural practice, as a form of discourse, is a second mix of something pre-existent”.

¹⁰⁶ Texto original: “We are all familiar with the visual effects of a strong wind on a physical environment (for instance, blowing through a tree or a field of grass) – but before you encountered this filter, you probably never imagined that you can ‘wind’ an image”.

Neste sentido, o nível de reflexividade se dá em função da intensidade da aplicação de alguns efeitos e filtros. Na Figura 48 a seguir, percebemos a simulação do envelhecimento de uma imagem através do uso de filtros e molduras.

Figura 48 – Eixo 2 | Percurso 3 – Alegorização da fotografia - (através de filtros e molduras)



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

Na imagem 2, a aplicação de um filtro sépia transforma a imagem e a desloca no tempo, transformando o seu discurso diegético. Já na imagem 3, a aplicação de mais uma moldura que simula as bordas rasgadas de uma fotografia amplifica a noção temporal do envelhecimento. Sobre o tempo representado nas imagens, Aumont (1993, p. 230) afirma: “as imagens também se incumbem [...] de fornecer informação sobre o tempo do acontecimento ou da situação que representam; é preciso, então, que esta informação seja representada de maneira inteiramente convencional, codificada”.

O autor classifica as imagens de duas maneiras quanto à sua condição temporal: as imagens não temporalizadas e as imagens temporalizadas. Imagens não temporalizadas seriam aquelas que existem idênticas ao longo do tempo, ou que se transformam tão lentamente que as mudanças são imperceptíveis ao espectador. Já as imagens temporalizadas seriam aquelas que “se modificam no tempo apenas em função do dispositivo que as produz e as apresenta” (AUMONT, 1993, p. 160).

Embora a definição de Aumont (1993) esteja relacionada com a imagem cinematográfica, e considere apenas a modificação do dispositivo como causa para a transformação do tempo, no caso do Remix Reflexivo, que acontece nas imagens apresentadas, podemos emprestar este conceito para mostrar a temporalização *adicionada* a partir do dispositivo eletrônico, através da ação de um usuário. Também sobre a inscrição do tempo nas imagens, Santaella e Nöth (1997) afirmam:

Só com o computador é que o tempo passou a ser introjetado dentro da imagem em si mesma, imagem que, finalmente, adquire o poder de se comportar exatamente como o som na natureza de puro tempo e para a qual caberia com justeza, do mesmo modo que sempre coube ao som, a caracterização de “pluralidade de devires imediatos” (SANTAELLA; NÖTH, 1997, p. 92, grifo do autor).

No caso da Figura 48, a reflexividade ao original é posta em xeque no momento em que o tempo relativiza-se, fazendo a imagem posterior parecer anterior (mais antiga).

Outra forma de representação relacionada com a simulação da passagem do tempo é o uso das vinhetas, amplamente utilizadas na fotografia no final do século XIX. No D-Book, as vinhetas podem ser adicionadas às imagens através das molduras, proporcionando uma sensação de passagem temporal lenta. Além da aplicação das vinhetas, a Figura 49 mostra uma fotomontagem de três fotografias, interconectadas pela proximidade dos quadros e pelo esmaecimento das bordas.

Nesta fotomontagem, a adição das vinhetas mais a alegorização das imagens através da sua fusão resulta em um Remix Reflexivo em que uma única imagem refere-se a três originais distintos. Certamente que esta fusão seria melhor executada tecnicamente em um software como o Photoshop, no entanto, aqui percebemos o *template* incorporando estas funções do Photoshop, automatizando-as de maneira simplificada. Isto demonstra uma pré-disposição destes *templates* para o Remix, ou seja, as ferramentas do D-Book (assim como as do Photoshop em um nível mais avançado) são programadas para potenciais ações de remixagens. Neste caso, as vinhetas presentes nas molduras *supõem* a prática de fotomontagens.

Da mesma forma, percebemos que as alternativas de montagens oferecidas pelo D-Book *projetam* um tipo específico de uso, e, conseqüentemente, um tipo de fotolivro. Entretanto, ainda no Percurso 3, *desafiamos* as funções do software, com a intenção de verificar a possibilidade de reproduzir outras formas de montagens em que o Remix pudesse se manifestar, mesmo que destes testes não surgissem páginas tradicionais de fotolivros, como projetadas pelo programa.

A partir disto, buscamos reproduzir algo semelhante às imagens estilo *Vaporwave*, como forma de remixar diferentes técnicas como a fotografia, colagem, fotomontagem e design gráfico, por entendermos que a co-presença destas técnicas resultam, muitas vezes, em modelos visuais híbridos, compostos pela justaposição de signos de diferentes naturezas.

Figura 49 – Eixo 2 | Percurso 3 – Fotomontagem com aplicação de vinhetas



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

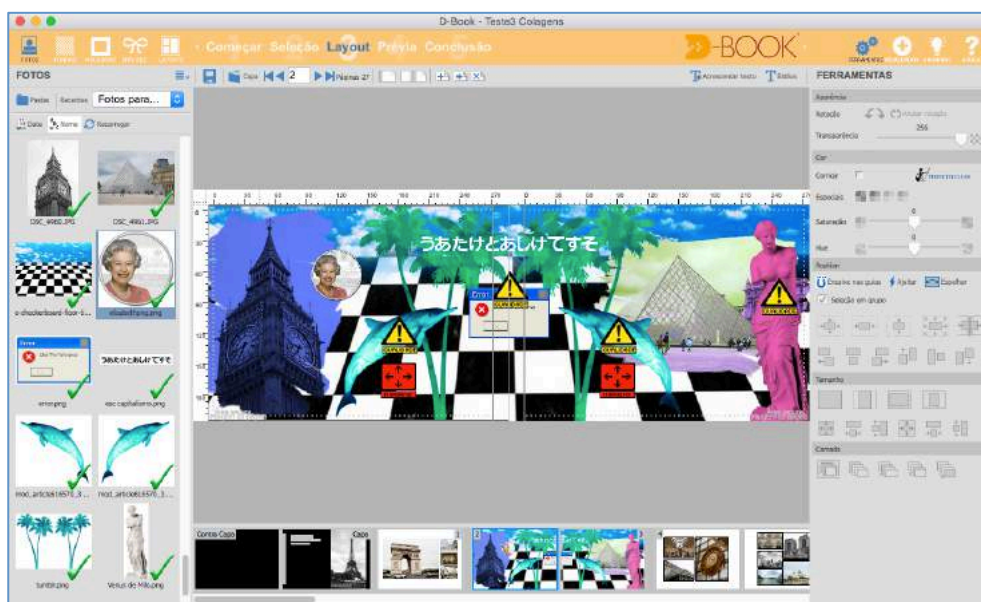
No sentido da visualidade, Santaella (2003, p. 135), define a hibridizade como “linguagens e meios que se misturam, compondo um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se juntam para formar uma sintaxe integrada”. A autora afirma que as razões para este fenômeno da hibridização estão relacionadas à mistura de materiais, suportes e meios, “disponíveis aos artistas e propiciadas pela sobreposição crescente e sincronização consequente das culturas artesanal, industrial-mecânica, industrial-eletrônica e teleinformática” (SANTAELLA, 2003, p. 135).

Como verificamos no capítulo 2, esta hibridização é característica comum nas manifestações do Remix visual desde a era vitoriana, atravessando os movimentos artísticos de vanguarda como Cubismo, Dadaísmo e Surrealismo, até chegar na pós-modernidade através da colagem digital, reflexo destes movimentos na contemporaneidade (KELSEY, 2007). Neste percurso, as dimensões da arte, do design e do artesanato estiveram representadas simultaneamente por estas práticas em seus respectivos espaços, na maior parte das vezes atravessados pela presença da fotografia.

O fato desta tentativa de reproduzir uma estética *Vaporwave* não estar prevista pelo software fez com que tivéssemos que *enganá-lo*, através da adição de elementos externos, construindo temas personalizados, enxertando fundos, enfeites e molduras *clandestinamente*

na pasta com imagens (como podemos verificar à esquerda da Figura 50), uma vez que o software não aceita a adição de elementos nas suas bibliotecas de *samples*.

Figura 50 – Eixo 2 | Percurso 3 – Adição clandestina de *samples* na pasta de imagens



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

Como podemos perceber na Figura 50, o modelo convencional de montagem foi rompido a partir de uma tentativa de simular as colagens do movimento *vaporwave*. Este processo demonstra que o Remix pode manifestar-se independente de o software ter sido programado para isto.

Logo o *Do it yourself* atingirá todas as camadas da produção cultural [...] o *consumidor em êxtase* dos anos 1980 desaparece diante de um consumidor inteligente e potencialmente subversivo: o usuário das formas. A cultura DJ nega a oposição binária entre a *enunciação do emissor* e a *participação do receptor* [...] o trabalho de um DJ consiste na concepção de um encadeamento em que as obras deslizam umas sobre as outras, representando ao mesmo tempo um produto, um instrumento e um suporte (BOURRIAUD, 2009, p. 41, grifo do autor).

Na biblioteca a esquerda podemos ver as fotografias em seu estado original, antes do processo de remixagem. A imagem do Big Ben é originalmente em preto e branco e a imagem do Museu do Louvre está com as cores originais da fotografia. Abaixo podemos ver o resultado da colagem digital (Figura 51).

Figura 51 – Eixo 2 | Percurso 3 – Montagem disruptiva com colagem digital estilo *Vaporwave*



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

Neste Remix Reflexivo, podemos identificar nitidamente a alegorização da imagem, incluindo individualmente as duas fotografias inseridas nas páginas. Os filtros aplicados nas fotografias alteram o discurso das imagens, deslocando-as para um ambiente estilístico pós-moderno. A aura do original está abalada não somente pela transformação dos tons da imagem, mas pela inserção das fotografias em molduras rabiscadas e pelo deslocamento do seu contexto original.

Sobre este caos visual característico das colagens digitais contemporâneas, Kelsey (2007) afirma que os próprios dispositivos já se encontram infectados pela cultura psicodélica e pelo “mau Surrealismo”.

Aqui não estamos apenas lidando com imagens prontas, mas com um programa *ready-made* e sua paleta *embutida* de efeitos. E o primeiro impulso é usar muito de uma vez, também muitas cores e muitas ferramentas, e empurrar o programa a um limite criativo e funcional que parece nunca vir. (KELSEY, 2007, p. 55, grifo do autor, tradução nossa¹⁰⁷).

Neste sentido, o D-Book promove, de certa maneira, a utilização exagerada de seus recursos visuais, através das próprias sugestões dos *templates*, compostos por sobreposições confusas de elementos que resultam em um layout excessivamente poluído, na perspectiva atual do Design Gráfico. Ao contrário das colagens digitais estilo *vaporwave*, em que o excesso pretende criticar ideologicamente alguns aspectos sociais, nas composições do D-Book, parece haver uma espécie de *ingenuidade plástica*, que pretende atender a um grande número de usuários de maneira popularresca.

¹⁰⁷ Texto original: “Here we are not only dealing with readymade images but with a readymade program and its built-in palette of effects. And the first impulse is to use too much at once, too many colors and too many tools, and to push the program to a creative and functional limit that never seems to come”.

Neste caso, as ações de seletividade e o *sampling* praticados pelos usuários menos experientes poderiam se dar de forma meramente casual, resultando em uma espécie de prática dadaísta involuntária.

Na Figura 52, demonstramos graficamente como o Remix se manifesta nos três diferentes percursos.

Figura 52 – Eixo 2 – Figura Síntese



Fonte: elaborada pela autora.

Ao final deste eixo, confirmamos a afirmação de Navas (2012) de que o Remix comporta-se como um vírus através das tecnologias digitais. Mesmo no Percurso 2, em que o usuário não participou da montagem do fotolivro, duas categorias do Remix puderam ser verificadas nas composições propostas *pelo software*. Destas manifestações, a maioria foi da ordem mais complexa dentre as identificadas no programa. Isto mostra que a ação do usuário, embora importante para conferir complexidade aos processos de montagem, não é fundamental para que o Remix se manifeste.

No eixo a seguir, buscaremos compreender com mais profundidade o perfil do usuário nos diferentes percursos, a partir dos modos como ele pode estar lidando com a incumbência de criar seus próprios fotolivros através do sistema de *templates*.

4.3.2.3 Eixo 3: Do usuário passivo ao usuário DJ: rupturas e mediações do sujeito *versus* máquina

A emergência da Cultura Remix através das novas tecnologias e nos meios ciberculturais revelou um usuário participativo e produtor de conteúdos informacionais

(LESSIG, 2008). A partir dessa perspectiva, considerar um usuário atuante no processo de construção de um fotolivro pode ser uma ideia bastante pertinente.

Nos anos 90, e, certamente, no início dos anos 2000, a noção de *sampling* tornou-se a intrincada e inegável forma de consumo disponível para os ouvintes que normalmente não seriam considerados produtores de conteúdo; os usuários que, de vez em quando, queriam ‘brincar de DJs’ (selecionando músicas nos seus iPods) ou de ‘remixers’ *blogando* sobre temas de seus interesses (NAVAS, 2012, p. 27, grifo do autor, tradução nossa¹⁰⁸).

Sob a perspectiva da Cultura Remix, podemos dizer que este comportamento participativo do usuário compõe um novo modo de lidar com os modelos de produção e consumo, conhecido como Cultura RW. A Cultura RW¹⁰⁹ preconiza um leitor/consumidor/usuário participativo na produção dos conteúdos que consome. Diferente do modelo RW, a Cultura RO é caracterizada por um consumidor¹¹⁰ passivo, limitado a absorver as informações e conteúdos culturais tal qual lhes eram impostos (LESSIG, 2008). O consumidor RW é ativo no processo de produção de produtos culturais, bem como na disseminação destes conteúdos para os demais.

Aqui ressaltamos que, nesta análise, o usuário do software também é produtor das fotografias. Deste modo, consideramos que, independente do seu desempenho no software, este usuário não pode ser considerado passivo em relação à produção de bens culturais. Da mesma forma, consideramos que, conforme Barthes (1984), a própria leitura é um processo ativo, uma vez que o leitor participa da obra quando a interpreta.

A respeito desta participação do homem na produção de produtos e saberes, Flusser (2007) já afirmou:

O que importa é que a fábrica do futuro deverá ser o lugar em que o *Homo faber* se converterá em *Homo sapiens sapiens*, porque reconhecerá que fabricar significa o mesmo que aprender, isto é, adquirir informações, produzi-las e divulgá-las (p. 43, grifo do autor).

Durante algumas décadas, a indústria evitou a descentralização da produção e o deslocamento dos polos de emissão de informações (LESSIG, 2008, p. 29). No entanto, o surgimento da internet e a cultura da apropriação tornaram irreversível a produção mais

¹⁰⁸ Texto original: “In the 90’s – and certainly in the early 2000’s – the notion of sampling became the intricate and undeniable default form of consumption available to average listeners who normally would not be considered content producers; users who, from time to time, may want ‘to play DJ’ by selecting music in their iPods, or ‘remixers’ by re-blogging on subjects of interest”.

¹⁰⁹ Esta denominação de Lessig (2008) está relacionada aos tipos de CDs e suas respectivas funções: o CD-R não pode ser reescrito, enquanto o CD-RW (ReWritable) pode ser regravado, ou seja, os conteúdos podem ser reescritos.

¹¹⁰ Quando nos referimos aqui a consumidor, falamos de consumo de produtos culturais e informacionais.

descentralizada de conteúdos culturais. Segundo Santaella (2003, p. 147), “as mídias digitais com suas formas de multimídia interativa estão sendo celebradas por sua capacidade de gerar sentidos voláteis e polissêmicos que envolvem a participação ativa do usuário”. Neste cenário, o empoderamento dos usuários é um terreno fértil para programas do tipo *easy-to-use*¹¹¹, como é o caso dos softwares de *templates*.

A proliferação da fotografia digital mediou o contato dos usuários leigos com os computadores, uma vez que era necessário saber lidar com a fotografia depois do clique. Ações como baixar as imagens, organizá-las em pastas, compartilhá-las em redes sociais, configuraram uma nova maneira de lidar com os conteúdos produzidos *by your self*. Softwares de montagens de imagens, de sons, blogs e páginas pessoais tornaram-se um espaço de produção e compartilhamento de conteúdos acessíveis a todo tipo de usuário.

A trivialidade da ação traz implícita, contudo, uma importante mudança de termos: aqui confundem-se os limites entre consumo e produção: “a tecnologização dos interiores [...] transforma a relação com os sons e as imagens, levando o indivíduo a se tornar uma mesa de montagem ou de mixagem, o programador de um *home movie*, o habitante de uma zona de rodagem fílmica permanente, a qual não é senão sua própria existência” (BOURRIAUD, 2009 apud IWASSO, 2010, p. 49, grifo do autor).

No D-Book, o usuário é *convidado* a interagir com os recursos do programa durante o processo de montagem. Conforme identificamos nos percursos, para que estas ferramentas sejam acessíveis a todo o tipo de usuário, é necessário que o software possa guiá-lo através do processo de construção dos fotolivros. A dinâmica de montagem acontece a partir de um esquema que direciona o usuário desde os primeiros comandos no software. Ao iniciar o programa, as telas que se apresentam demandam ações específicas que precisam ser acionadas para a continuidade do processo.

Uma vez que o software é destinado ao público em geral, incluindo amadores e profissionais, é necessário equiparar as ações destes usuários distintos através de técnicas como a Modelagem. Neste sentido, o software direciona o usuário através de ações semi-automatizadas, como a escolha do tamanho do álbum, por exemplo (vide Figura 31). Em um software de diagramação profissional como o InDesign, seria preciso que o diagramador determinasse manualmente as dimensões do fotolivro, configurando todas as variáveis necessárias para a criação das páginas do projeto. No caso do D-Book, o software oferece três opções de tamanho: pequeno, médio ou grande, e gera as páginas automaticamente.

¹¹¹ Optamos por utilizar as expressões *easy-to-use* e *by yourself* em inglês, por serem termos utilizados por Manovich (2013) em suas produções para designar um modelo de usabilidade de software.

Operações desse tipo fazem com que aconteça uma espécie de nivelamento dos usuários, enquadrando as ações que poderiam se pulverizar de diferentes maneiras no processo de montagem, gerando um número de variáveis nos fotolivros que inviabilizaria a industrialização destes objetos em larga escala.

Os softwares de *templates* normalmente operam com a lógica do tipo “arraste a foto aqui”, o que parece bastante convidativo para usuários menos experientes. Este tipo de recurso confere ao processo de montagem destes álbuns uma aura lúdica, onde o usuário atua como uma espécie de *jogador*. Embora estes softwares não operem nos sistemas clássicos da Teorias dos Jogos (com recursos explícitos de recompensas e simulações) estas dinâmicas reportam ao que Darley (2000, p. 173) define como *playfulness*¹¹². Esta expressão remete à uma ação de *brincar* com as interfaces digitais, onde uma dinâmica lúdica de ações e reações configuram uma espécie de jogo com o usuário¹¹³. Este recurso é largamente utilizado em softwares educacionais, desenvolvidos para auxiliar as atividades de ensino dentro e fora da sala de aula. Tais softwares são denominados *Softwares de Autoria*, uma vez que são programados para incentivar a interatividade e desenvolver em *colaboração* com o usuário soluções para determinadas questões pedagógicas. Por exemplo, no software Conhecer II (Mac System Educacional), o aluno cria um banco de dados sobre determinada disciplina, e a partir destes dados, o programa irá criar atividades de diferentes tipos, tais como Palavras Cruzadas, Jogo da Forca, Palavra Embaralhada, dentre outra (REIS, 2003).

Diferente do D-Book, o *Software de Autoria* trabalha com um sistema aberto, justamente para que possa ser alimentado por informações e conteúdos pedagógicos. Entretanto, os dois tipos de software assemelham-se no que diz respeito a sua usabilidade. Em ambos os casos, uma espécie de pacto é estabelecido entre o usuário e a máquina: o usuário é envolvido em um sistema de ações que estão previamente programadas, regulamentadas pelo sistema. Desta forma, o usuário também confere ao jogo – montar um fotolivro ou aprender uma lição de aula, determinada autoridade, uma vez que está condicionado à regras previamente estabelecidas.

Esta relação entre o usuário e o software nos remete ao conceito de homem-aparelho de Flusser (2002, p. 23), onde ele diz:

¹¹² Uma tradução aproximada desta expressão seria “brincabilidade”. A palavra *play*, em inglês, significa brincar e jogar, demonstrando a origem etimológica da expressão de Darley (2000).

¹¹³ Darley (2000) usa a palavra “espectadores” para referir-se às pessoas que estão interagindo com a Cultura Visual Digital e com as suas interfaces. O espectador é o equivalente a “usuário”, para a nossa pesquisa.

Estas pessoas não são trabalhadores, mas informadores. Pois atualmente a atividade de produzir, manipular e armazenar símbolos (atividade que não é trabalho no sentido tradicional) vai sendo exercida por aparelhos [...] A maioria da sociedade está empenhada nos aparelhos dominadores, programadores e controladores.

Para o autor, o conceito de aparelho é maior do que um simples artefato tecnológico, como a câmera fotográfica. Também os inclui, mas trata de um sistema que envolve desde a indústria até as imagens técnicas.

Para Flusser (2002), o fotógrafo *brinca* com o aparelho, procurando decifrar suas potencialidades, age como um jogador, em busca de um *lance novo* que este possa lhe ofertar. “Aparelho é brinquedo e não instrumento no sentido tradicional. E o homem que o manipula não é trabalhador, mas jogador: não mais *homo faber*, mas *homo ludens*. E tal homem não brinca *com* o seu brinquedo, mas *contra* ele” (FLUSSER, 2002, p. 24, grifo do autor).

Desta maneira, é preciso saber *jogar* com as regras do aparelho. Existe o que o aparelho permite fotografar, o que está intrinsecamente programado, e existe o que o fotógrafo consegue *negociar* com o que este aparelho lhe oferece de possibilidades. “As categorias estão inscritas no programa do aparelho e podem ser manipuladas” (FLUSSER, 2002, p. 30).

Flusser (2002) também alerta para a ingenuidade do homem, que muitas vezes enxerga no aparelho uma caixa mágica, com soluções programadas para a sua vida. Através do exemplo da câmera fotográfica, ele fala de um homem manipulado e robotizado, onde o aparelho tem o “poder de programar magicamente o comportamento humano” (FLUSSER, 2002, p. 66) Para Darley (2000, p. 173), não seria incorreto dizer que é o próprio homem que está “sendo jogado”.

Uma distinção deve ser feita: *hardware* e *software*. enquanto objeto duro, o aparelho fotográfico foi programado para produzir automaticamente fotografias; enquanto coisa mole, impalpável, foi programado para permitir ao fotógrafo fazer com que fotografias deliberadas sejam produzidas automaticamente. São dois programas que se co-implicam. Por trás destes há outros. O da fábrica de aparelhos fotográficos: aparelho programado para programar aparelhos... (FLUSSER, 2002, p. 26, grifo do autor).

Assim, consideramos os *media softwares* utilizados na pós-produção das imagens como pertencendo ao meta-conceito de aparelho de Flusser (2002), e que também configura uma espécie de sistema de *caixa-preta*, em que o usuário pode ser mais ou menos capaz de manipular os recursos programados, resultando em maior ou menor poder sobre o conteúdo.

Na observação empírica do software D-Book, percebemos que os três percursos de montagem inscrevem três perfis de usuários diferentes, e pelo fato de tratar-se de um software

de *templates*, do tipo *do it yourself*, vamos partir da premissa que estes usuários são os próprios autores das fotografias que compõem os fotolivros.

Podemos pensar que os softwares de *templates imaginam* um perfil de usuário, em função do sistema que está programado para ser desempenhado no processo de criação dos fotolivros, e em função do contexto cultural a que este usuário está inserido. Esta característica de *playfulness* pode explicar a enorme dedicação dos usuários em desempenhar atividades de Remix das mais variadas formas.

Embora para Lessig (2008) todo o usuário que participe da produção de conteúdos culturais esteja próximo do tipo RW, percebemos, nestas dinâmicas, um tipo de usuário que, embora esteja ele mesmo montando um fotolivro, também pode desempenhar um papel passivo em relação a estes processos de montagem. Entretanto, é importante ressaltar que antes mesmo de acessar o software para construir seus fotolivros, já existiu, por parte do fotógrafo, um ato de *enunciação*, que acontece no momento do clique.

Da seguinte maneira: para fotografar, o fotógrafo precisa, antes de mais nada, conceber sua intenção estética, política, etc., porque necessita saber o que está fazendo ao manipular o lado *output* do aparelho [...] O aparelho obriga o fotógrafo a transcodificar suas intenções em conceitos, antes de poder transcodificá-las em imagens (FLUSSER, 2002, p. 31, grifo do autor).

A intimidade do fotógrafo com o aparelho pode lhe conferir mais ou menos poder no gesto de fotografar. Quanto mais *domínio* dos recursos técnicos do aparelho, maior o seu poder sobre o objeto fotografado. No entanto, ao segurar a câmera para capturar uma imagem, qualquer indivíduo transforma-se em *enunciador*, vetor de significação, funcionário do aparelho (FLUSSER, 2002).

No Percurso 1, com layouts automáticos, o usuário torna-se passivo em relação à construção do fotolivro, delegando ao software a incumbência da composição das páginas e da narrativa. Este usuário estaria um passo adiante do que Lessig (2008) define como RO, em função de que embora tenha produzido as fotografias, é passivo em relação ao processo de montagem do fotolivro, simplesmente acatando as sugestões programadas previamente pelo software. Para este perfil de usuário, o mais importante parece ser a praticidade do processo, não parecendo relevante imprimir sua personalidade na montagem do fotolivro.

No entanto, não podemos esquecer que este usuário é autor das fotografias, e desta forma, não pode ser considerado totalmente passivo na produção do conteúdo como um RO. Assim, chamamos nesta pesquisa o usuário do Percurso 1 de *Click Only* (CO), ressaltando a seguinte questão com relação a esta definição: a expressão CO pode ou não refletir o perfil do

fotógrafo, sugerindo que um fotógrafo menos *manipulador* do aparelho resulte em um usuário do D-Book com o mesmo perfil. No entanto, o momento do clique é separado do momento da construção do fotolivro, e não necessariamente este usuário é passivo também como fotógrafo, pelo contrário, pode tratar-se de um fotógrafo que domina com excelência o aparelho fotográfico, mas demonstra outra postura frente ao D-Book, por desconhecimento da ferramenta. Desta maneira, a expressão CO sugere que a participação ativa do usuário cessa na sua atuação enquanto fotógrafo (clique).

Isto porque neste tipo de montagem, o software é protagonista na construção da narrativa e do layout – conforme vimos nas discussões do Percurso 1 nos eixos 1 e 2, compondo as páginas baseado apenas na maneira como foram salvas. Como consequência, erros grotescos de composição podem acontecer nestas montagens, como mostra a Figura 53, a seguir.

Figura 53 – Eixo 3 | Percurso 1 – Usuário *Click Only* (CO) - Montagem automática com erro de composição

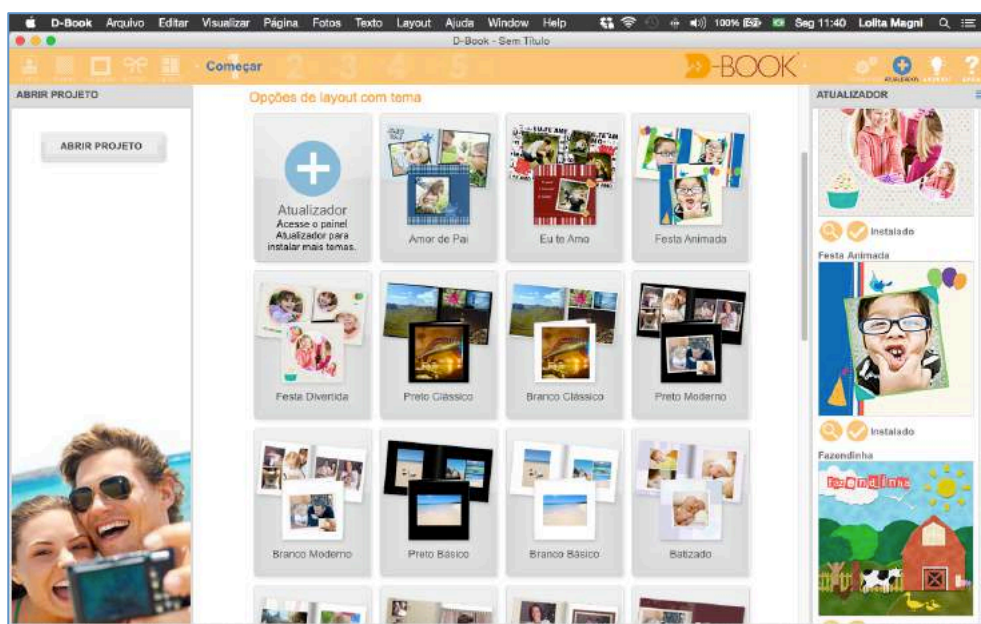


Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

Na Figura 53, a última imagem da página da esquerda foi diagramada pelo software de forma invertida, de lado. Para um usuário do tipo CO, inexperiente ou passivo na montagem do fotolivro, a simples ação de consertar este erro poderia parecer bastante complexa, uma vez que todas as outras fotografias da página teriam que ser redistribuídas em função desta mudança. Assim sendo, as alternativas seriam deletar a imagem, imprimir o fotolivro com a fotografia invertida ou consertar a composição, ação que o colocaria no caminho de um *enunciador* também no fotolivro, e não somente nas fotografias.

No Percurso 2, de layouts automáticos com temas, o usuário está um passo à frente do anterior, uma vez que se faz necessária uma ação de análise e escolha do tema que irá compor o fotolivro (Figura 54).

Figura 54 – Eixo 3 | Percurso 2 – Usuário *Click Sampling* (CS) - *Sampling* de temas para o software montar



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

Neste caso, uma ação proativa é executada quando o usuário precisa percorrer uma grande biblioteca de temas, praticando o *sampling* de forma a selecionar uma identidade visual para o álbum. Aqui, a ação de *sampling* se configura pelo fato de que o software irá retrabalhar este conteúdo, fazendo desta escolha mais do que uma simples seleção. Deste modo, o usuário sampleia *para* o software.

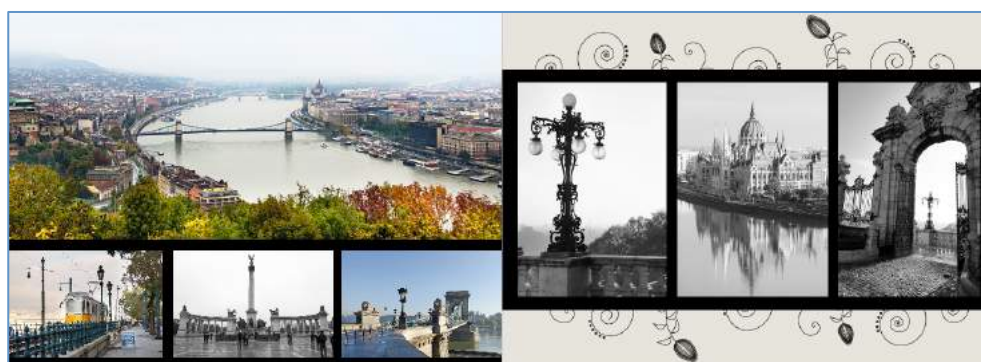
Entretanto, sua participação na montagem do álbum encerra-se aí. O restante das composições e outras ações de *sampling* serão arquitetadas pelo software através dos *templates* disponíveis para aquele determinado tema. Este usuário estaria para o nosso objeto em um perfil intermediário (mas bem mais próximo do primeiro) que convencionamos chamar de *Click and Sampling* (CS). Neste caso, o usuário busca a informação e sampleia (seleciona), mas não alcança o estágio de escrever/compor/montar o fotolivro, ele para em um nível anterior, conferindo ao programa a função de *co-produtor*, como no percurso anterior. “Trata-se de uma função nova, na qual o homem não é a constante nem a variável, mas está

indelevelmente amalgamado ao aparelho. Em toda função dos aparelhos, funcionário e aparelho se confundem” (FLUSSER, 2002, p. 24).

Já no Percurso 3, de páginas em branco, o usuário aproxima-se da figura do DJ, sampleando, mesclando e combinando elementos a fim de construir uma narrativa visual. Neste caso, a montagem do fotolivro depende totalmente das ações do usuário, que atua como um remixador de signos de naturezas diversas.

Este percurso é o mais estimulador do Remix, uma vez que todas as ferramentas e todos os *samplings* estão em estado de espera, aguardando as ações do usuário. Neste sentido, o software parece tornar-se mais *responsivo*, e conseqüentemente, o usuário torna-se protagonista, *operando* não somente o sistema, mas os signos que irão compor a narrativa (Figura 55).

Figura 55 – Eixo 3 | Percurso 3 – Usuário *Deep Writer* (DW) - Dupla produção, nas fotografias e na montagem



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

Ao falar da disseminação da prática de Remix nos espaços visuais, Bourriaud (2009, p. 39), afirma que “qualquer DJ hoje trabalha a partir de princípios herdados da história das vanguardas artísticas de desvio, *ready-mades* recíprocos ou ajudados, desmaterialização da atividade”. “A busca por uma forma autônoma e original é, portanto, substituída pela incursão em uma rede de formas já produzidas, conferindo ao artista a função de operador de signos e significados” (IWASSO, 2010, p. 50).

a prática do DJ, a atividade do internauta, a atuação dos artistas da pós-produção supõem uma mesma figura do saber, que se caracteriza pela invenção de itinerários por entre a cultura. Os três são *semionautas* que produzem, antes de mais nada, percursos originais entre os signos (BOURRIAUD, 2009, p. 14 apud IWASSO, 2010, p. 50, grifo do autor).

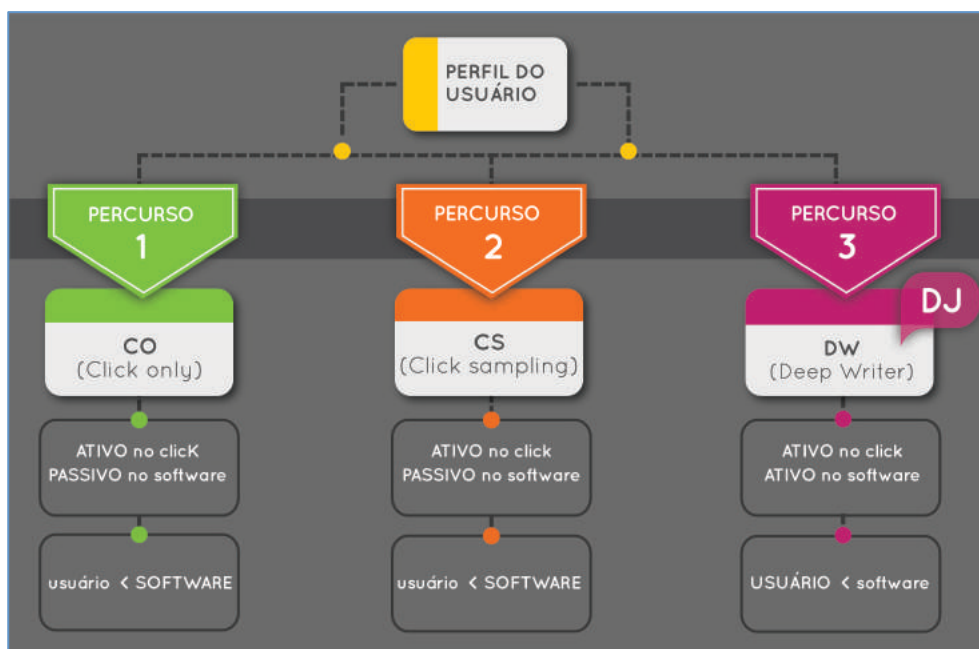
Este tipo de usuário proporemos chamar de *Deep Writer* (DW). Seria o usuário que escreve duplamente, no momento do clique e no momento de compor o fotolivro. O que caracteriza sua escrita profunda é justamente a proximidade das suas ações com a cultura DJ, a capacidade de empregar elementos de Remix na construção do fotolivro e o fato de gerar um produto que se distancia dos modelos (originais) propostos pelo programa. Quanto maior a sua aplicação em afastar-se do *template*, informando o programa com elementos externos, construindo a complexidade narrativa através do Remix de imagens, textos e outros elementos, mais profunda será a sua *escrita*.

Entretanto, conforme Flusser (2002), mesmo esta *escrita consciente* está condicionada às possibilidades do programa desde o momento fotográfico. Há uma limitação do aparelho nas ações do usuário que atravessam todo o processo de enunciação, da fotografia ao fotolivro, e que permanecem mesmo para este tipo de usuário. A diferença está no quanto este usuário será capaz de *jogar* com o software.

Neste sentido, entendemos que por mais profunda que seja a atuação do usuário DW neste processo, ainda assim restringe-se às fronteiras impostas pelo programa, que dita as regras do jogo através de um sistema que atravessa toda a extensão da cadeia de produção: desde as exigências de padronização da indústria, passando pelas limitações impostas pelo programa, resultando na *forma* muito semelhante dos fotolivros produzidos nestes softwares.

Na Figura 56, a seguir, podemos ver uma representação dos perfis dos usuários nos diferentes percursos.

Figura 56 – Eixo 3 – Figura Síntese



Fonte: elaborada pela autora.

4.3.2.4 Eixo 4: O Remix e a reinvenção do autor

Aparentemente, o debate sobre a questão da autoria é inerente à qualquer discussão que envolva a questão da apropriação e transformação de algum tipo de material produzido por outra pessoa.

Segundo Barthes (2004, p. 67), foi o Surrealismo que dessacralizou a imagem do autor, dando espaço ao que ele define como *Scriptor*, uma espécie de alegorista que atua recombinando significados pré-existentes. Para tanto, o *Scriptor* não estaria mais em condição anterior ao seu texto (ou obra), mas nasce ao mesmo tempo que ele, e desta forma “não existe outro tempo para além do da enunciação, e todo o texto é escrito eternamente aqui e agora” (BARTHES, 2004, p. 68).

Desta maneira, Barthes (2004, p. 68-69) define a obra como “um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escritas variadas, nenhuma das quais é original: o texto é um tecido de citações, saídas dos mil focos da cultura”. Neste estudo, entendemos que o conceito de *Scriptor* de Barthes (2004) aproxima-se da figura do DJ na Cultura Remix, que ora pode atuar como um alegorista, arquitetando conotações extraídas de determinado contexto cultural; ora pode atuar como um *bricoleur*, costurando fragmentos disponíveis em

um determinado ambiente. No caso do DJ/*Scriptor*, a enunciação nasce na fusão dos diversos fragmentos arranjados em uma nova obra, mas esta fala é compartimentada, resultado de diversas vozes. Neste sentido, podemos pensar que uma obra remixada *renasce* atualizada em algo novo, onde mais importa a enunciação em si do que a sua relação com a pessoa do autor.

Deste modo, o *sampling* seria, para este DJ/*Scriptor*, a *técnica de escrita*, através da qual os conteúdos atualizam-se, ganhando um caráter intertextual. Segundo Jenny (1979 apud SALES, 2007), essa noção de intertextualidade levanta, inevitavelmente, discussões acerca da questão da autoria. “Ora, se um discurso é retomado por outro, a autoria fica comprometida. Há que se detectar o grau de explicitação da intertextualidade, que pode ser definida como uma imitação e/ou paródia, citação, colagem, montagem ou mesmo o próprio plágio” (SALES, 2007, p. 155).

Para Barthes (2004), foi o positivismo que, permeado por uma ideologia capitalista, concedeu tanta relevância à pessoa do autor. Ainda no início do século XVIII, a criação da lei do *Copyright* teve como função regular os direitos dos autores sobre o monopólio das impressoras de livros (que mais tarde seriam as editoras).

De acordo com Lemos (2005), esta ideia de um autor iluminado, dono da sua criação, surgiu com a modernidade industrial, a fim de controlar a circulação de bens culturais, de forma que o autor cedesse o seu direito aos editores em troca de pagamento de *royalties*. O autor afirma que “este modelo manteve-se estável até o surgimento do pós-modernismo, com as atividades de apropriação” (LEMOS, 2005, p. 1).

Como vimos no capítulo 2, estas atividades de apropriação deram origem e são fundamentais para as práticas do Remix, que como forma de discurso, configura-se como uma costura de citações. Quando o Remix atinge um alto nível de complexidade alegórica (principalmente nos remixes Reflexivo e Regenerativo), seus fragmentos adquirem tal autonomia que os rastros da obra original se esmaecem, e abala-se também a sua aura, colocando em xeque a sua autoria. Segundo Navas (2012), é neste momento que o Remix torna-se discurso, e seus princípios entram em jogo como estratégias conceituais.

A partir dos movimentos artísticos que deram origem às práticas de apropriação na primeira metade do século XX, esta reflexão sobre o papel do autor na produção de bens culturais parece ter-se tornado fundamental. Segundo Navas (2012), estas formas de apropriação precisaram primeiro ser assimiladas culturalmente, para que pudessem ser então absorvidas como parte de uma condição pós-moderna.

As ações de colagem, fotomontagem, e o eventual desenvolvimento dos meios mistos, que assumiram formas convencionais de comunicação, eventualmente fora da arte durante a segunda etapa da reprodução mecânica (mais ou menos a década de 1910 a 1980), precisavam tornar-se convencionais, não só nas artes visuais, mas também na mídia *mainstream*, para que o Remix se tornasse um conceito comum na cultura de massa. O Remix, durante a terceira fase da reprodução mecânica (começando na música na década de 1980 e novas mídias no início dos anos 90), questionou o papel do indivíduo como gênio e único criador, que deveria *expressar a si mesmo* (NAVAS, 2012, p. 133, grifo do autor, tradução nossa¹¹⁴).

Desde a sua criação, a lei de direitos autorais sofreu inúmeras atualizações, até que no final dos anos 80, com a questão do Remix em pauta, o congresso americano definiu que toda a obra tem seus direitos autorais protegidos por lei no momento da sua criação (BETTIG, 1996).

Na Cultura Remix, os direitos de autor são bastante discutidos por Lessig (2008), que dedica-se a promover uma prática democrática a partir de uma produção cultural descentralizada e colaborativa, desde a esfera da música até os outros espaços da cultura, como o cinema, a arte e a fotografia. Para Manovich (2007) a música eletrônica e o software são as principais fontes de novas metáforas para o resto da cultura de hoje:

No entanto, ficamos com um paradoxo interessante: enquanto a esfera do Remix comercial na música é oficialmente aceita, em outras áreas culturais, é vista como uma violação dos direitos autorais e, portanto, como *roubo*. Assim, enquanto cineastas, artistas plásticos, fotógrafos, arquitetos e designers da Web rotineiramente remixam obras já existentes, isto não é admitido abertamente, e não existem termos próprios equivalentes à remixagem na música para descrever estas práticas (p. 3, grifo do autor, tradução nossa¹¹⁵).

Com a disseminação do Remix na cultura de massa, especialmente nos meios ciberculturais, os direitos autorais passaram a ser questionados e Lessig fundou a *Creative Commons*: organização não governamental que pretende regular a utilização e compartilhamento de obras protegidas por direitos autorais.

Através de licenças de uso mais flexíveis, os autores podem definir para que tipo de utilização sua obra estará disponível, garantindo os direitos de autoria e o controle do uso do

¹¹⁴ Texto original: “The acts of collage, photomontage, and the eventual development of mixed media, which took on conventional forms of communication eventually outside of art during the second stage of mechanical reproduction (more or less the 1910’s to the 1980’s), had to become conventional, not only in the visual arts but also in mainstream media, for remixing to become a common concept in mass culture. Remix during the third stage of mechanical reproduction (starting in music in the 1980’s and new media in the early ‘90’s) questioned the role of the individual as genius and sole creator, who would ‘express himself’”.

¹¹⁵ Texto original: “Yet we are left with an interesting paradox: while in the realm of commercial music remixing is officially accepted, in other cultural areas it is seen as violating the copyright and therefore as stealing. So while filmmakers, visual artists, photographers, architects and Web designers routinely remix already existing works, this is not openly admitted, and no proper terms equivalent to remixing in music exist to describe these practices”.

conteúdo. Atualmente a *Creative Commons* é uma regulamentação de reconhecimento internacional, vigorando em diversos países, inclusive no Brasil.

Na mesma direção, as empresas de software também passaram a disponibilizar licenças de uso mais acessíveis, ou como o movimento do Software Livre tem proposto, permitir modificações na estrutura e nos códigos do software de forma colaborativa, onde todos possam construir variações para um software a partir de um original ou em cima de modificações feitas por outros (SOFTWARE LIVRE BRASIL, 2015).

No caso do D-Book, embora o software pareça um bom exemplo da descentralização do sistema de produção, as políticas de uso são contrárias à ideia de liberação do polo de emissão (LEMOS, 2005), uma vez que operam no modelo *copyright*, em que não somente o software tem seus direitos protegidos, como os fotolivros produzidos nele só podem ser impressos pela gráfica que *emprestou* o programa.

Aqui, precisamos ressaltar que, diferente da discussão clássica sobre a autoria na Cultura Remix, em que se destaca a apropriação de bens culturais e a sua transformação em algo novo, prejudicando assim, o autor original, o nosso objeto empírico não trata de *remixar* um fotolivro já existente. No entanto, entendemos que algum tipo de apropriação acontece nas montagens em que são utilizados materiais (*templates*) programados por outra pessoa, bem como não podemos negar que nas montagens automáticas executadas pelo programa, a autoria parece ser composta por algum tipo de interdependência na produção entre o usuário e o software.

Desta maneira, a questão da autoria nestes fotolivros parece totalmente atravessada pela arquitetura do sistema de montagem e de compra, uma vez que todo o processo de criação está subordinado às regras de utilização e à forma pré-construída do *template*.

Desde o início da montagem, o autor precisa criar de acordo com as poucas opções oferecidas pelo software, bem como o sistema de modelagem de ações tem a função de dar limite ao processo de criação. Assim, o autor do fotolivro precisaria criar dentro de um universo de alternativas inscritas e limitadas, como se mais estivesse *jogando* com as possibilidades do programa, do que propriamente criando algo autêntico, nos termos de Flusser (2002), conforme já discutimos anteriormente.

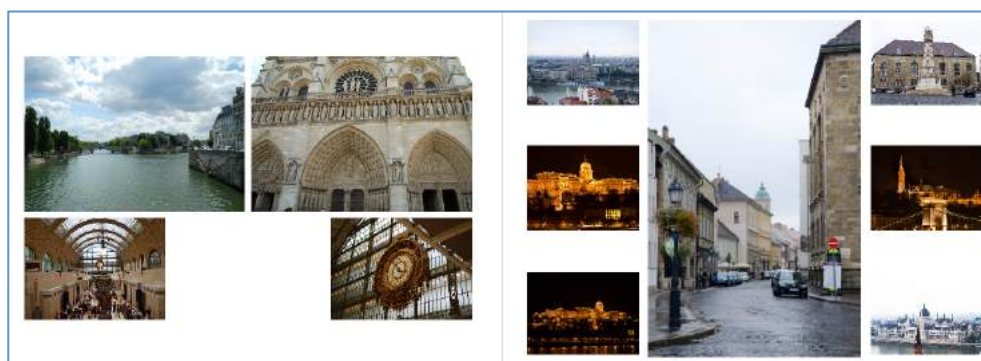
Deste modo, nestes processos de criação, parecem surgir dois polos de enunciação simultâneos: do fotógrafo/usuário e do software/programador, com protagonismo ora de um lado, ora de outro. Como verificamos anteriormente, em alguns percursos de montagem, o software torna-se protagonista na ordenação da narrativa, articulando as fotografias automaticamente, através das construções arquitetadas por algum programador.

Assim sendo, não há como negar a presença de algum tipo de *produção*, mesmo que programada, por parte do sistema. Importante ressaltar que, entendemos por *produção do software*¹¹⁶ esta capacidade de compor o fotolivro através de suas ações previamente programadas, inscritas em seu sistema, sem a interferência criativa do usuário, em alguns casos. Isto nos remete ao que Flusser (2002) descreve sobre o funcionamento do aparelho fotográfico, e que aqui se aplica ao D-Book: “as superfícies simbólicas que produz estão, de alguma forma, inscritas previamente (programadas, pré-escritas) por aqueles que o produziram” (p. 23).

No Percurso 1, uma vez que o software assume o protagonismo na construção das composições da página, passa a *dividir* com o fotógrafo/usuário a autoria do fotolivro, permanecendo exclusiva ao fotógrafo apenas a autoria das imagens. Para tanto, buscamos as reflexões de Cirne (1972) sobre os quadrinhos, onde ele afirma que a articulação e a organização dos quadros é aspecto fundamental em uma narrativa visual, em que elementos como tempo, duração e ênfase, são salientados ou diminuídos em função da justaposição dos mesmos (Figura 57).

Como nos Softwares de Autoria, o próprio programa remixa as informações adicionadas pelo usuário (no caso as fotografias), entregando uma montagem que o usuário não prevê, conforme verificamos na Figura 40, em que o software produziu as páginas de maneiras diferentes em duas tentativas distintas.

Figura 57 – Eixo 4 | Percurso 1 – Protagonismo de *produção* do software – Nível 1



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

¹¹⁶ O termo mais desejado para este caso seria *escrita do software*, por entendemos que o software articula, mesmo que por ações programadas, uma história através dos elementos de que se utiliza. Segundo a etimologia, *escrita* consiste em um sistema de signos gráficos ou de outra natureza para representar qualquer coisa. Como exemplo, podemos pensar que o Código Morse representa uma espécie de escrita. Entretanto, entendemos que o programa não *escreve* no sentido culturalmente canonizado, principalmente pela literatura, que relaciona a escrita com algum tipo de ação humana. Desta forma, utilizamos o termo *produção* no lugar de *escrita*.

Na montagem acima, o programa definiu automaticamente a posição das imagens nas páginas, misturando fotografias de três cidades diferentes, aproximando-as com base nos nomes dos arquivos, embora não estejam na ordem exata. Não fica claro porque o software destina determinada fotografia a um quadro específico. Este é um momento de *cegueira* do software, em que ele torna-se caixa-preta para o usuário. Sobre isso, podemos refletir com a seguinte afirmação de Flusser (2002):

Domina o aparelho, sem, no entanto, saber o que se passa no interior da caixa. Pelo domínio do *input* e do *output*, o fotógrafo domina o aparelho, mas pela ignorância dos processos no interior da caixa, é por ele dominado. Tal amálgama de dominações – funcionário dominando aparelho que o domina – caracteriza todo funcionamento de aparelhos. Em outras palavras: funcionários dominam jogos para os quais não podem ser totalmente competentes (p. 25, grifo do autor).

Desta maneira, como verificamos anteriormente no perfil de usuário CO neste tipo de montagem, a escrita do fotógrafo situa-se no clique, na produção das imagens, pois imagina-se que sua competência em manipular a câmera seja superior à competência de manipular o software.

Já no Percurso 2, o software *produz* em um nível acima do percurso anterior, quando articula mais do que simplesmente quadros, inserindo molduras, fundos e textos que servem de apoio à narrativa. Já constatamos que estas composições são falhas, na maior parte das vezes, o que não deixa de caracterizar esta ação como uma *produção*, ainda que ruim.

Como vimos na descrição do *corpus* de análise, nos Percursos 1 e 3, pudemos escolher o número de páginas que iriam compor o álbum, já no Percurso 2, o software definiu autonomamente o número de páginas necessárias para acomodar as imagens. Isto porque, como os *templates* estão prontos, o software precisa preencher estes modelos com as imagens, e não consegue *jogar* com o seu próprio programa, a fim de acomodá-las em 25 páginas, como nos outros dois percursos. Por exemplo, as duas páginas da Figura 58, a seguir, contam com quatro quadros apenas, que já se encontravam prontos, programados. Desta forma, o software não consegue aumentar o número de quadros para acomodar 100 imagens em 25 páginas, então para este percurso, o software criou 45 páginas.

Figura 58 – Eixo 4 | Percurso 2 – Protagonismo de *produção* do software – Nível 2



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

Na imagem anterior, novamente as imagens estão cortadas, encapsuladas dentro do quadro. Desta maneira, o programa não só é protagonista na produção da história do fotolivro, como interfere na imagem original, transformando o discurso das fotografias em função da forma.

Já no Percurso 3, constatamos que o usuário, enquanto autor das imagens e da narrativa, pode desdobrar-se em diversas facetas, dependendo do tipo de apropriação que fizer do programa. Conforme visto anteriormente, neste percurso, relacionamos o usuário com a figura do DJ, que atuaria como um remixador das possibilidades do software *mais* o material por ele produzido: as imagens.

Em qualquer dos desdobramentos que este autor possa produzir o seu fotolivro neste percurso, dificilmente abandonará esta característica típica do DJ, de combinar fragmentos a fim de construir novos sentidos. Neste percurso, diferente dos anteriores, o autor faz mais do que uma combinação aleatória de quadros com imagens e fundos, ele constrói uma complexidade narrativa.

A essência da arte do DJ é a capacidade de misturar elementos selecionados em formas ricas e sofisticadas. Em contraste com a *cortar e colar*, metáfora da interface gráfica moderna (IGU), que sugere que os elementos selecionados podem ser simplesmente, quase mecanicamente, combinados, a prática de música eletrônica ao vivo demonstra que a verdadeira arte está nas *mix* (MANOVICH, 2001, p. 135, grifo do autor, tradução nossa¹¹⁷).

Neste sentido, assim como o DJ combina e manipula elementos para construir uma *experiência*, o autor neste percurso poderia atuar como o *montador* (no cinema), articulando as imagens de forma a construir uma narrativa mais instigante. Segundo Capanema (2014, p.

¹¹⁷ Texto original: “The essence of the DJ’s art is the ability to mix selected elements in rich and sophisticated ways. In contrast to the ‘cut and paste’ metaphor of modern GUI that suggests that selected elements can be simply, almost mechanically, combined, the practice of live electronic music demonstrates that true art is in the ‘mix’”.

2), nós estamos habituados a relacionar a montagem com a linguagem cinematográfica, quando, de fato, a lógica da montagem estaria ligada à toda estética moderna do fragmento para composição.

Da mesma maneira, Leone e Mourão (1993, p. 9) afirmam que a montagem não é alguma coisa específica do cinema, “se tomada sob o ponto de vista articulatório, verificaremos que ela pertence a todo o universo da arte”.

Em seu ensaio “Palavra e Imagem”, de 1937, Eisenstein salienta alguns pontos fundamentais sobre a sua complexa teoria da montagem. Segundo o autor, no âmbito do cinema, a montagem propusera uma nova gramática visual, através da qual manifesta-se uma dialética não linear, como resultado da combinação de pedaços/imagens fílmicos, que justapostos criam um novo conceito discursivo. Eisenstein (2002, p. 14) assegura que essa combinação vai além da mera soma de imagens e planos: “ela resulta em algo novo, uma nova forma narrativa que vá além da simples coesão discursiva, mas que contenha o máximo de emoção e vigor estimulantes”. Do mesmo modo que os outros autores, Eisenstein (2002) defende que o princípio da montagem não se limita à esfera do cinema, podendo estar presente em toda forma de criação artística.

Benjamin (apud BÜRGER, 1993) também afasta o conceito de montagem como *técnica operatória* do cinema, para posicioná-la como *princípio artístico*, típico dos movimentos de vanguarda. Sobre isso Bürger afirma:

Não é por acaso que a montagem – descontando os *precursores* sempre descobertos a posteriori – aparece historicamente ligada ao cubismo, o movimento que dentro da pintura moderna destruiu conscientemente o sistema de representação em vigor desde o Renascimento (1993, p. 122, grifo do autor).

Nesta pesquisa, estendemos o conceito de montagem para as narrativas com imagens fixas, uma vez que através de uma construção engendrada entre as fotografias e os quadros, seria possível aprimorar estas histórias, imprimindo fluxo e ritmo. Desta maneira, entendemos que a diferença entre a montagem com imagens estáticas e a montagem cinematográfica está no fato de que, nas narrativas com imagens fixas, não conta-se com elementos utilizados pelo cinema para dar ênfase a determinado momento da trama, como o som, alguns tipos de enquadramentos, etc.

Nas narrativas com fotografias, o clímax precisa ser construído através de elementos que *simulam* estes recursos, como o tamanho do quadro, o espaço/intervalo entre as fotografias, o número de imagens justapostas em uma mesma página, a aplicação de filtros, etc. É justamente neste arranjo que o Remix pode se manifestar através do autor/montador: na

complexificação do discurso das imagens. Neste sentido, a montagem ficaria subordinada à enunciação, e não mais à forma, como nos percursos anteriores (Figura 59).

Figura 59 – Eixo 4 | Percurso 3 – Autor montador



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book

Na Figura 59, um Remix Seletivo manifestou-se através da montagem: uma seleção foi praticada na imagem, de maneira a *extrair* os elementos que não interessavam para a narrativa, e com isso, o sentido da fotografia foi atualizado. Entretanto, as montagens nem sempre manifestam um Remix Seletivo, pelo contrário, sua natureza não-linear e não-sincrônica normalmente são de ordem Reflexiva, o que normalmente acontece nas montagens cinematográficas.

Na página esquerda um corte foi aplicado na fotografia original, além de um filtro em preto e branco. Estas alterações causaram uma mudança no discurso da fotografia, e a sua justaposição com a imagem da outra página *reforça* a ideia de um tempo pretérito, além da ênfase no cavaleiro, extraindo os outros personagens que, com seus trajes modernos, posicionavam a fotografia no presente. Neste caso, a forma (o quadro recortado) funciona em função do discurso, e não o contrário, como nos percursos anteriores. “A montagem, portanto, implode o fotográfico enquanto elemento isolado e referente de um real, causando, em

primeira instância, uma desordem na sua representação, para reordená-lo como plano limitado por um corte inicial e um final” (LEONE; MOURÃO, 1993, p. 61).

Aqui, não temos corte inicial e final, há um único corte, e este está mais para *recorte* do que propriamente o corte institucionalizado pela linguagem cinematográfica. De qualquer maneira, o recorte da imagem é capaz de, em certos casos, produzir efeito semelhante ao corte cinematográfico, uma vez que manipula a dimensão espaço-temporal da narrativa¹¹⁸.

Ainda no Percurso 3, em outras situações, o usuário poderia agir como uma espécie de *bricoleur*, pois este é o único percurso que o liberta da produção/montagem do software. Nos percursos anteriores, o *template* afastava a questão da bricolagem justamente por estar *programado*, o que segundo Lévi-Strauss (apud AVERSA, 2011), descaracteriza a atividade do *bricoleur*, uma vez que, como vimos no capítulo 1, o autor afirma que a bricolagem caracteriza-se pela ausência de planejamento prévio.

Desta forma, no Percurso 3, o *template* não impede a bricolagem, mas para que possa ser considerado um *bricoleur*, o usuário não pode, neste caso, se utilizar dos blocos prontos de layouts. Ele precisaria montar o álbum pela combinação dos elementos das bibliotecas, produzindo de forma autônoma, embora com os recursos restritos que o software oferece.

Canevacci (1996, p. 30) afirma que, para Lévi-Strauss, o *bricoleur* “é a pessoa que executa um trabalho com as próprias mãos, utilizando meios diferentes daqueles usados pelo profissional”. Com este exemplo, Lévi-Strauss compara o *bricoleur* ao engenheiro, demonstrando a condição *amadora* do *bricoleur* quanto aos seus métodos de elaboração, intelectuais ou práticos. Neste sentido, o engenheiro atuaria a partir do planejamento e do conhecimento científico, desenvolvendo os recursos (matéria-prima) para a realização do seu projeto. Já o *bricoleur* atuaria simplesmente arranjando materiais disponíveis, em um universo limitado de recursos e de ações.

Para Aversa (2011, p. 1047), a partir do conceito de Lévi-Strauss podemos dizer que o *bricoleur* “inventa as maneiras de fazer, a partir de materiais colhidos ou achados e os dispõem conforme a sua necessidade expressiva e com liberdade de criação”.

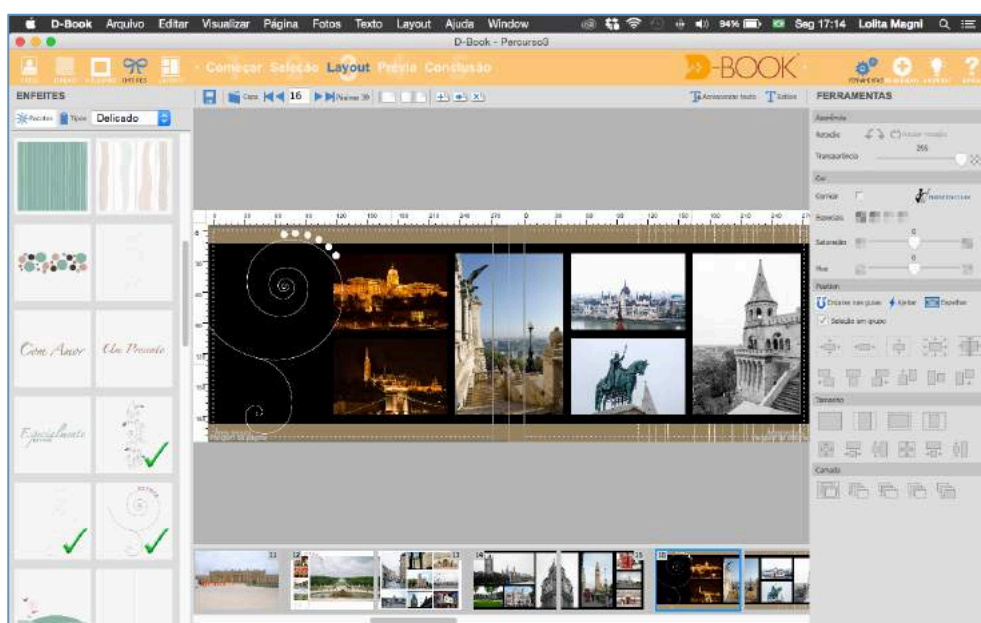
Quando Lévi-Strauss usa a imagem da bricolagem para distinguir o pensamento mítico do pensamento científico, mostra que o primeiro se apoia no signo e o segundo se vale dos conceitos, afirmando que o signo pretende ser integralmente transparente à realidade, enquanto que o primeiro aceita, e exige mesmo, que uma certa densidade de humanidade seja incorporada a essa realidade. Observa ainda que

¹¹⁸ Metodologicamente, entendemos a limitação das imagens escolhidas em demonstrar a ação da montagem na trama visual, uma vez que fotografias de determinados rituais estabelecidos no imaginário social, como casamentos ou aniversários, configurariam material melhor para a articulação da narrativa do que fotografias de viagem.

as criações da bricolagem se reduzem sempre a um arranjo novo de elementos, já que novos universos nascem de seus fragmentos (WALTY; SANTOS; FERREIRA, 2004, p. 64).

Neste sentido, podemos considerar que, no Percurso 3, é possível identificar no autor do fotolivro as duas facetas levantadas por Lévi-Strauss (apud AVERSA, 2011): enquanto fotógrafo, estaria próximo do engenheiro, produzindo através de um universo conceitual, visando a *representação*; de outra forma, enquanto usuário amador do software, agiria como o *bricoleur*, produzindo de acordo com os recursos disponíveis, e visando a *utilização* (Figura 60).

Figura 60 – Eixo 4 – Percurso 3 – Autor *bricoleur*



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

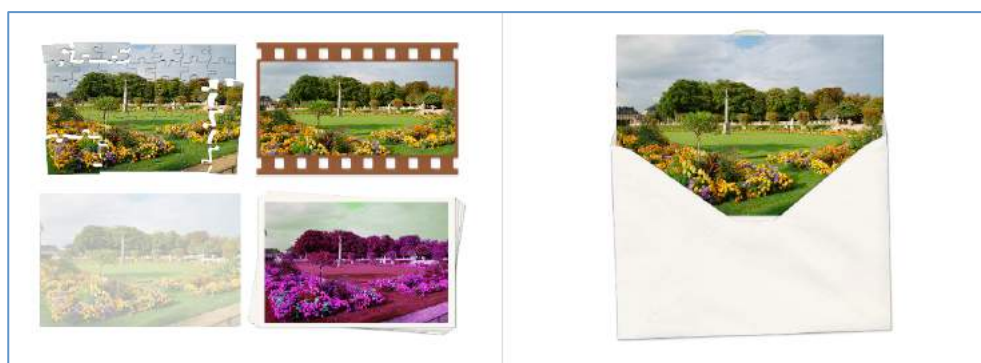
Desta forma, a bricolagem se coloca, para a montagem do fotolivro no Percurso 3, como uma técnica de construção, uma vez que o *autor/bricoleur* precisa *jogar* com as limitações do software.

Não se pode abrir mão do elemento lúdico que marca esse tipo de composição. Nesse sentido, vale ainda lembrar De Certeau, que, conforme observa Silviano Santiago (2000), ao falar de bricolagem, “desloca o eixo da produção de mercadorias”, para o da sua recepção, o consumo, evidenciando sobretudo *maneiras de lidar com*” (WALTY et al., 2004, p. 64, grifo do autor).

De outra forma, neste percurso, o autor também poderia fazer o papel de alegorista, imprimindo sua escrita através da reflexividade, inerente a qualquer movimento de alegorização da imagem dentro deste software. Desta maneira, o autor alegorista poderia construir o fotolivro através de uma dupla enunciação: a da imagem e a dos elementos que transfiguram seu sentido.

Na Figura 61, o sentido da imagem é acoplado ao sentido dos filtros e molduras. Como podemos ver, a fotografia transforma-se em quebra-cabeças, fotograma, e até mesmo um cartão postal dentro de um envelope.

Figura 61 – Eixo 4 | Percurso 3 – Autor alegorista



Fonte: elaborada pela autora com recorte de tela do software D-Book.

Peter Bürger (1993, p. 118) usa o conceito de alegoria em Benjamin para dizer que “o alegórico cria sentido ao reunir esses fragmentos de realidade isolados. Trata-se de um sentido dado, que não resulta do contexto original dos fragmentos”. Para Owens (2004), estas duas leituras simultaneamente ativas, bem como a tensão entre elas, é que definem a alegoria.

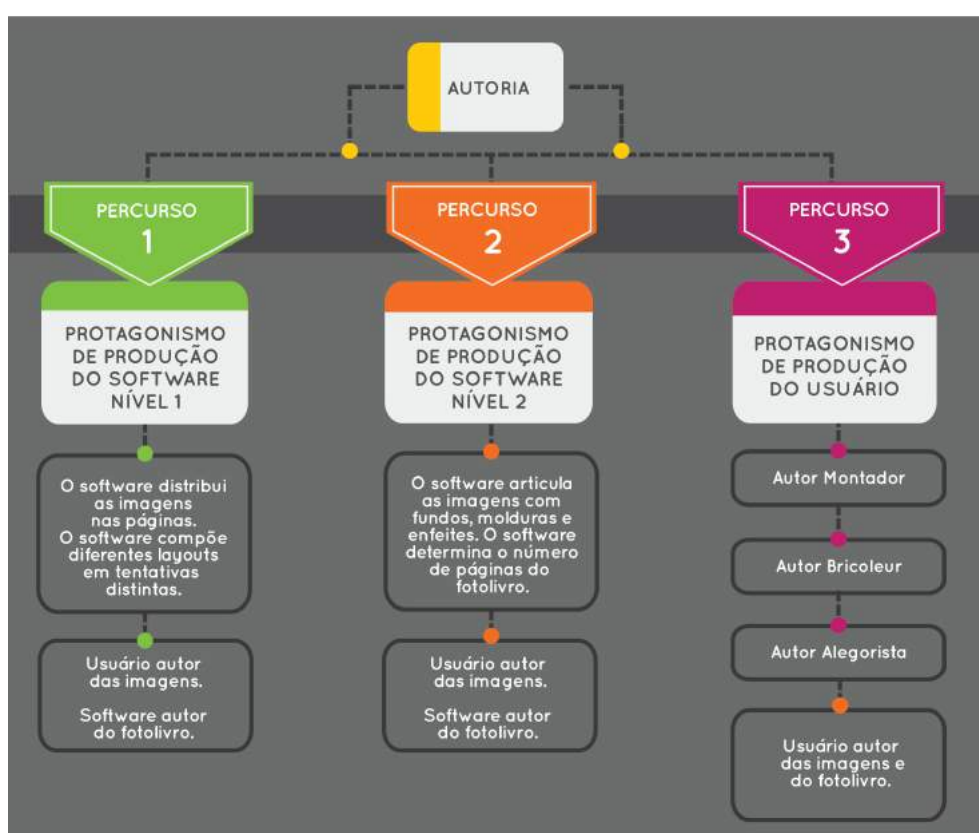
Para Benjamin (apud BÜRGER, 1993), o alegorista trabalha o signo de maneira inorgânica, uma vez que para que seja possível ressignificá-lo, é preciso antes *matá-lo*, através do esvaziamento do seu sentido original. Desta forma, de acordo com Benjamin, as fotografias da Figura 61 não seriam mais materiais vivos, inteiras de significado, mas foram arrancadas do seu verdadeiro contexto em prol da alegorização: “O alegórico arranca um elemento à totalidade do contexto social, isola-o, despoja-o da sua função. A alegoria, portanto, é essencialmente um fragmento, em contraste com o símbolo orgânico” (BENJAMIN apud BÜRGER, 1993, p. 118).

Seja como montador, *bricoleur* ou alegorista, percebemos que o autor do Percurso 3 é ativo enquanto enunciador nestas composições. Da mesma forma, o Remix permeia todas as

possibilidades de montagens neste percurso, uma vez que qualquer destas técnicas necessita que o usuário pratique o *sampling* para produzir o fotolivro.

Diferente daqui, os Percursos 1 e 2 mostraram um protagonismo absoluto por parte do software nas montagens, *reivindicando* para si a autoria do fotolivro, deixando para o usuário apenas a autoria das fotografias. Neste sentido, o software invade o espaço da produção e da escrita, borrando as fronteiras da enunciação. Na Figura 62 podemos verificar uma síntese do Eixo 4.

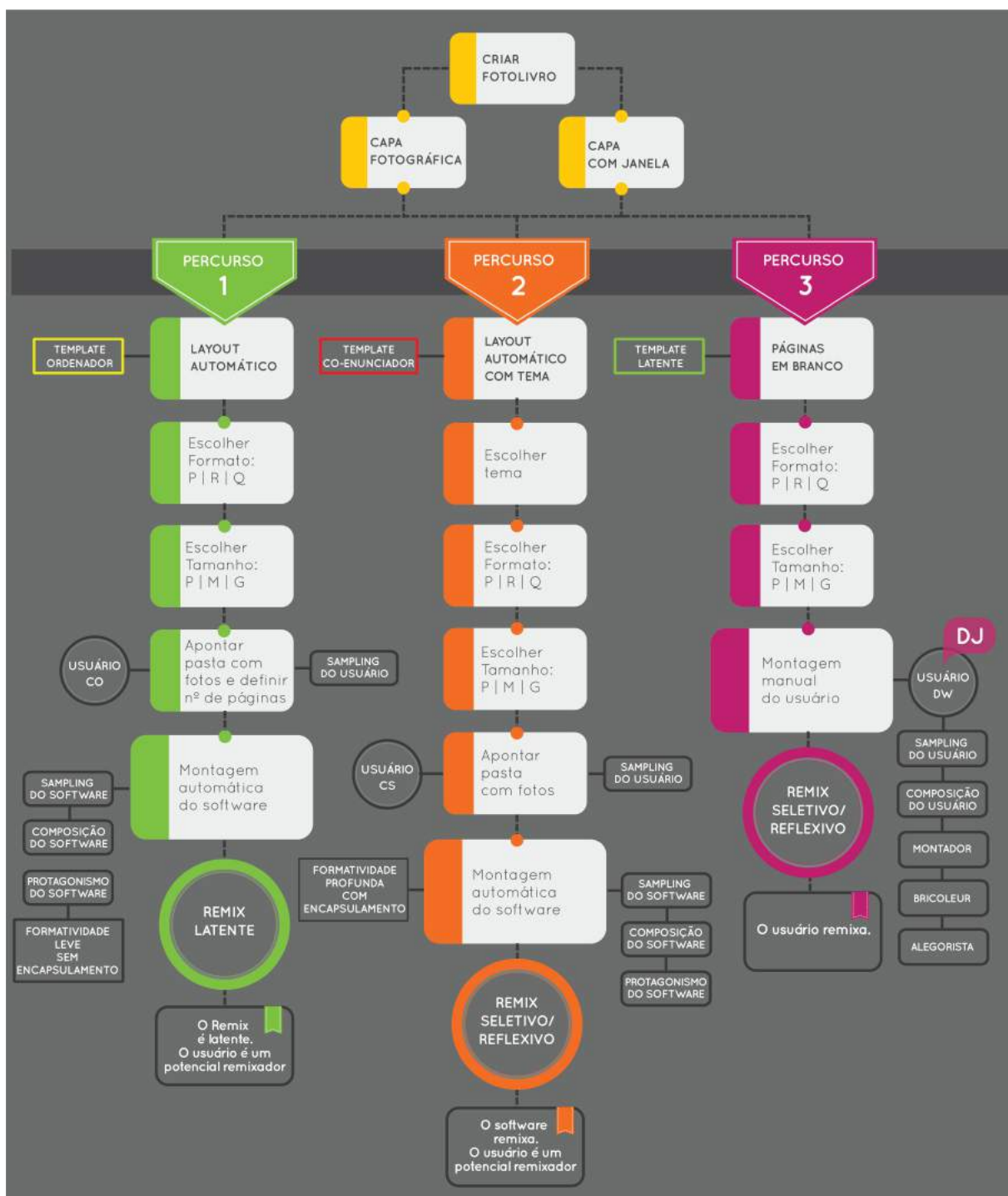
Figura 62 – Eixo 4 – Figura Síntese



Fonte: elaborada pela autora.

Como forma de reunir os achados dos quatro eixos de análise, propomos, no mapa abaixo, uma síntese completa das incursões nos diferentes percursos (Figura 63).

Figura 63 – Mapa síntese dos achados da análise através dos percursos



Fonte: elaborada pela autora.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em um primeiro momento, julgamos importante ressaltar o modo como esta pesquisa reflete, ao longo do seu desenvolvimento, a natureza heterogênea própria do Remix, bem como a hibridez que perpassa as atividades que envolvem algum tipo de apropriação. Como um paradoxo, entendemos que esta característica do Remix não parece impedir que sua presença esteja cada vez mais homogeneizada nas formas de lidar com os artefatos culturais na pós-modernidade.

Retomando nosso processo de compreender o Remix nos espaços visuais que envolvem a fotografia, entendemos que a visualidade contemporânea conserva e amplifica uma estética híbrida que os movimentos artísticos da modernidade foram capazes de antever e revelar. No decorrer deste caminho, enxergamos a fotografia como elemento essencial para o avanço do Remix como prática cultural, enquanto forma primária de *sampling*, e a partir de uma técnica que facilitou a reprodutibilidade das imagens. Neste sentido, o Remix seria como um sintoma decorrente do desenvolvimento da reprodução mecânica, uma vez que todo o material necessário para representar o mundo parece já ter sido gravado, estando disponível para ser retrabalhado.

Esta ubiquidade do Remix, no entanto, colocou-se como um desafio no desenvolvimento desta análise, uma vez que olhar para este amplo fenômeno cultural aplicado a um objeto empírico que não pertence especificamente ao ambiente da música, onde o Remix é mais amplamente reconhecido, tornou mais complexa a aproximação entre as dimensões teórica e empírica.

Neste sentido, as características inerentes ao Remix apontadas pela perspectiva de Navas (2012), como a intertextualidade e o seu caráter alegórico, precisaram ser convocadas por um viés que incorporasse o aspecto da visualidade, fundamental para a compreensão das possíveis maneiras do Remix expressar-se nas montagens analisadas.

Mais do que as constatações alcançadas através dos eixos de análise, os movimentos de investigação do software mostraram um agenciamento das ações humanas através de um sistema de programação, absolutamente compatível com a concepção de Flusser (2002) sobre a relação do homem com o aparelho.

Neste tensionamento, entendemos que a prática do Remix no software D-Book configura-se como uma espécie de *jogo contra* o aparelho, no sentido que este software não foi originalmente pensado para promover o Remix, ao contrário, foi desenvolvido para enquadrar as ações dos usuários em um sistema que delimitasse o processo de produção dos

fotolivros para a padronização da indústria. Isto demonstra a forma orgânica como o Remix se espalha através dos meios digitais, como um vírus mesmo, conforme definiu Navas (2012), presente nos mais diversos espaços da cultura, mesmo que de maneira *clandestina*. A possibilidade de *enganar* o aparelho a fim de reproduzir remixes dos mais variados estilos, como as colagens digitais inspiradas na estética *Vaporwave*, demonstram como o Remix pode existir em estado de latência nos ambientes de caráter digital.

Retomando nossas incursões no software, a fim de desdobrar os quatro eixos de análise, através dos três percursos de montagem, avançamos na busca de compreender as questões específicas levantadas em cada eixo.

O primeiro eixo demonstrou que, no caso do D-Book, o usuário parece estabelecer um acordo com o programa: ao mesmo tempo em que o sistema de *templates* e a sua natureza *easy-to-use* simplificam o processo de montagem, esta mesma autonomia confisca do usuário a emancipação autoral sobre o fotolivro. Este aspecto ficou claro na maneira como o *template* figurou-se nos dois primeiros percursos, agenciando as montagens e subordinando as imagens à formas *ready-made*. Isto demonstra que a presença do *template*, nestas montagens, sempre impõe algum tipo de formatividade, que acabou por refletir-se até mesmo em algumas manifestações do próprio Remix no segundo percurso.

Como percebemos na análise do segundo eixo, foi possível constatar manifestações do Remix até mesmo nas montagens automáticas do software, mostrando que sua expressão pode se dar de forma autônoma à composição do usuário. Neste ponto, salientamos esta intrigante presença do Remix nos modelos automáticos de montagens, uma vez que, embora estas composições tenham sido programadas por alguém, não foram programadas com a finalidade de promover o Remix. Entretanto, nestas ocasiões, o Remix acontece em formas que vão além do *shuffle* aleatório entre imagens e quadros, de modo que pudemos identificar claramente algumas das categorias propostas por Navas (2012).

Desta maneira, identificamos o Remix acontecendo nas montagens automáticas do segundo percurso, de forma insubordinada tanto ao software quanto ao usuário, no sentido que manifesta-se de maneira espontânea, nos momentos em que os quadros alegorizam as imagens através do encapsulamento. Aqui, entendemos que o Remix foi capaz de surgir no momento mais *caixa-preta* do software, quando a articulação da montagem torna-se invisível para o usuário.

Embora as duas categorias do Remix identificadas na análise tenham surgido tanto nas montagens automáticas com temas (Percurso 2) quanto nas montagens livres do usuário (Percurso 3), entendemos que o nível de seletividade e reflexividade alcançados no Percurso 3

são mais avançados (vide Figura 41, Figura 47, Figura 48 e Figura 51) o que nos faz concluir que a intervenção do usuário é capaz de gerar remixes mais complexos. Esta constatação ratifica a relação que estabelecemos entre o usuário do Percurso 3 e o DJ, no sentido que, segundo Manovich (2001), a ação do DJ é que enriquece o Remix, sua performance, sua criação, é que fazem das combinações de materiais verdadeiros *remixes*, conforme buscamos demonstrar no terceiro eixo.

Ainda no que se refere às características do usuário, analisadas no eixo 3, ressaltamos a fronteira que se destaca entre o usuário no seu papel de fotógrafo e enquanto manipulador do software. Neste sentido, consideramos que, independente da qualidade das suas imagens, já podemos considerar que há uma *produção* deste usuário como fotógrafo antes de chegar no D-Book. A partir daí, o seu desempenho no software pode ser dividido em três tipos, que estão relacionados aos três modelos de montagens. Evidentemente, os processos mais automatizados refletiram um usuário mais passivo, enquanto o terceiro percurso revelou um usuário ativo na produção do fotolivro. Isto demonstra a eficácia do sistema de modelagem de ações no D-Book, uma vez que a estrutura dos modelos de montagem refletiu três perfis de uso diferentes, condizentes com as três alternativas de construção.

No primeiro percurso, o usuário é totalmente passivo em relação à produção do fotolivro, ficando a montagem por conta do software. No segundo percurso, o usuário coloca-se um passo à frente do primeiro, em função de uma pequena ação de *sampling* que executa, na escolha da identidade visual (tema) que irá compor o fotolivro, mas ainda se mostra passivo no processo de composição das páginas. Aqui, consideramos que esta única ação de *sampling* por parte do usuário já foi capaz de desencadear duas formas de Remix nas composições construídas *pelo software*, que não se apresentaram nas montagens do primeiro percurso. Entretanto, precisamos considerar também que, caso o software tivesse eleito aleatoriamente um tema para o fotolivro, o Remix teria se manifestado da mesma forma, não podendo ser conferido ao sujeito, especificamente, o desencadeamento do Remix.

Já no Percurso 3, consideramos que o usuário produz duplamente: nas fotografias e no software, pois dedica-se na articulação dos elementos que podem compor o fotolivro. Neste percurso, ficou clara a diferença entre o Remix promovido pelo software e o Remix promovido pelo sujeito, uma vez que as combinações orquestradas pelo usuário no terceiro percurso engendraram maior complexidade nos remixes, em comparação aos do Percurso 2.

No quarto eixo, em que analisamos a questão da autoria, verificamos que, nos primeiros dois percursos, a autoria do fotolivro fica condicionada ao modelo do *template*, podendo o usuário ser considerado autor somente das fotografias.

Já o usuário/DJ, que constrói seus próprios fotolivros no Percurso 3, pode se desdobrar em várias facetas, enquanto autor destas histórias com fotografias. Através da articulação entre os quadros, as imagens e os elementos gráficos que o D-Book oferece, o autor do terceiro percurso pode ser por vezes um montador, um *bricoleur*, um alegorista, ou tudo isso no mesmo fotolivro.

Por outro lado, com exceção do caso em que *enganamos* o software, o usuário limita-se a construir com um sistema limitado e pré-fabricado de signos, o que demonstra que a autoria dos fotolivros produzidos no D-Book sempre estará fracionada entre o usuário/fotógrafo e o software/programador, além da inegável presença das designações da indústria nos formatos e modelos que facilitem a produção em larga escala.

No mesmo caminho, a cultura *do it yourself* engendra outro paradoxo neste caso: embora o fazer do fotolivro pelo próprio consumidor suponha uma descentralização dos processos de produção, o condicionamento da compra pela gráfica que oferece o software está na contramão da democratização do uso dos artefatos culturais, conforme propõe Lessig (2004, 2008). Deste modo, entendemos que a cultura do remix se mostra, cada vez mais, como uma nova forma do sujeito lidar com o massivo acúmulo de conteúdos de toda ordem, resultado da possibilidade de gravar e armazenar todo o tipo de informação através das tecnologias digitais.

Consideramos também, como resultado da análise empírica, que o Remix é um tema para ser investigado ainda sob muitos prismas e em muitos espaços, bem como entendemos que desta pesquisa sobram questões a serem aprofundadas, como o aspecto da formatividade, por exemplo, que apresentou-se como um traço capaz de condicionar o Remix às formas estruturais dos meios. Por fim, entendemos que esta problematização do Remix com imagens nos convida a seguir investigando e contribuindo para uma compreensão do caráter transformador destas práticas, bem como para a atualização do olhar comunicacional sobre este tema.

REFERÊNCIAS

- AIRTIGHTINTERACTIVE. **ImageGlitcher**. 2016. Disponível em: <<https://www.airtightinteractive.com/demos/js/imageglitcher/>>. Acesso em: 17 mar. 2016.
- APPLE. **Fotos**. 2016. Disponível em: <<https://www.apple.com/br/osx/photos/>>. Acesso em: 11 abr. 2016.
- ARRUDA, M. A. P.; MELLO, J. G. A estética do Vaporwave: deterioração da superfície dos produtos midiáticos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: UFRJ, 2015. p. 1-13.
- AUMONT, J. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 1993.
- AVERSA, P. C. Bricolagem: procedimento artístico e metodológico. In: ENCONTRO NACIONAL DA ANPAP, 20., 2011, Rio de Janeiro. **Anais...** Rio de Janeiro: ANPAP, 2011. p. 1038-1050. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/ceav/paula_carpinetti_aversa.pdf>. Acesso em: 23 fev. 2106.
- BARTHES, R. **A Câmara Clara**: nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- _____. A Mensagem Fotográfica. In: _____. **O Óbvio e o obtuso**: ensaios críticos III. Lisboa: Edições 70, 1982. p. 13-25.
- _____. **O Rumor da Língua**. São Paulo: Brasiliense, 2004.
- BENJAMIN, W. **Magia e Técnica, Arte e Política – Obras Escolhidas I**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- _____. **Rua de Mão Única**. São Paulo: Brasiliense, 1995.
- BERMINGHAM, A. **Women's work**: albums and their makers. Nova York: MetMuseum, 07 mar. 2010. (Palestra). Disponível em: <<http://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2010/victorian-photocollage>>. Acesso em: 18 fev. 2016.
- BERNARDO, J. F. **Colagem nos meios imagéticos contemporâneos**. 2012. 161 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2012.
- BETTIG, R. V. **Copyrighting Culture**: The Political Economy of Intellectual Property. Colorado: Westview Press, 1996.
- BOURRIAUD, N. **Pós-produção**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- BRUCKER-COHEN, J. Aesthetics of Remix: networked interactive objects and interface design. In: NAVAS, E.; OWEN, G.; BURROUGH, X. **The Routledge Companion to Remix Studies**. Nova York: Routledge, 2015. p. 481-493.
- BRUNELLI, R. **Template Matching Techniques in Computer Vision**: Theory and Practice.

Hoboken: Wiley, 2009.

BÜRGER, P. **Teoria da Vanguarda**. Lisboa: Vega, 1993.

CANEVACCI, M. **Sincretismos**: uma exploração das hibridações culturais. São Paulo: Studio Nobel, 1996.

CAPANEMA, L. X. L. A televisão expandida: das especificidades às hibridizações. **Revista de Estudos da comunicação**, Curitiba, v. 09, p. 193-202, 2009.

CEIA, C. Sobre o conceito de alegoria. **Matraga**, Rio de Janeiro, n. 10, ago. 1998. Disponível em: <<http://www.pgletras.uerj.br/matraca/nrsantigos/matraca10ceia.pdf>>. Acesso em: 15 jan. 2016.

CHALFEN, R. **Snapshot Versions of Life**. Ohio: Bowling Green State University Popular Press, 1987.

CHIARELLI, D. T. A Fotomontagem como Introdução à Arte Moderna: Visões Modernistas sobre a Fotografia e o Surrealismo. **ARS (USP)**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 67-81, 2003.

CHURCH, S. H. A Rhetoric of Remix. In: NAVAS, E.; OWEN, G.; BURROUGH, X. **The Routledge Companion to Remix Studies**. Nova York: Routledge, 2015. p. 65-76.

CIRNE, M. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1972.

COLLECTIONS COUNTWAY. **Photograph Album of J. Collins Warren**. 2016. Disponível em: <<http://collections.countway.harvard.edu/onview/items/show/12796>>. Acesso em: 03 fev. 2016.

COTTINGTON, D. **Cubismo**: movimientos en el arte moderno. Madrid: Ediciones Encuentro, 1999.

DARLEY, A. **Visual Digital Culture**: Surface Play and Spectacle in New Media Genres. Nova York: Routledge, 2000.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DESIGN HISTORY. **A short introduction to graphic design history**. 2015. Disponível em: <<http://www.designhistory.org>>. Acesso em: 01 dez. 2015.

DICIONÁRIO CAMBRIDGE. **Sample**. 2016. Disponível em: <<http://dictionary.cambridge.org/us/dictionary/english/sample>>. Acesso em: 01 abr. 2016.

DICIONÁRIO PORTUGUÊS. **Samplear**. 2015. Disponível em: <<http://dicionarioportugues.org/pt/samplear>>. Acesso em: 28 maio 2015.

DICTIONARY OF CANADIAN BIOGRAPHY. **Notman, William**. 2016. Disponível em: <http://www.biographi.ca/en/bio.php?id_nbr=6336>. Acesso em: 28 maio 2015.

DIGIPIX. **180° Slim**. 2015a. Disponível em: <<http://www.digipix.com.br/explore/fotolivros/180slim.asp>>. Acesso em: 07 maio 2015.

_____. **Download D-Book®**. 2015b. Disponível em:
<<http://www.digipix.com.br/ajuda/downloaddbook.asp>>. Acesso em: 07 maio 2015.

EISENSTEIN, S. Palavra e Imagem. In: EISENSTEIN, S. **O sentido do filme**. São Paulo: Zahar, 2002. p. 13-50.

ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL. **Apropriação**. 2016a. Disponível em:
<<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3182/apropriacao>>. Acesso em: 18 jan. 2016.

_____. **Dadaísmo**. 2016b. Disponível em:
<<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo3651/dadaismo>>. Acesso em: 15 jan. 2016.

FABRIS, A. Entre arte e propaganda: fotografia e fotomontagem na vanguarda soviética. **Anais do Museu Paulista**, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 99-132, 2005.

FELICIANO, L. A. **Álbuns de casamento em dois movimentos**: fragmentos visuais de um ritual. 2005. 170 f. Dissertação (Mestrado em Multimeios) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

FLUSSER, V. **Filosofia da Caixa Preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

_____. **O Universo das Imagens Técnicas**: elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FOLHA DE SÃO PAULO. **A hora e a vez de Aline**. 2009. Disponível em:
<<<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0901200907.htm>>>. Acesso em: 11 abr. 2016.

FULLER, M. **Software Studies**: a lexicon. Massachusetts: MIT Press, 2008.

GARVEY, E. G. **Writing with scissors**: American scrapbooks from the Civil War to the Harlem renaissance. Nova York: Oxford University Press, 2013.

GLOBAL CANON. **Canon Camera Museum**. 2015. Disponível em:
<http://www.canon.com/camera-museum/history/canon_story/1976_1986/1976_1986.html>. Acesso em: 18 ago. 2015.

GOOGLE. **Software para fazer colagens arte**. 2016a. Disponível em:
<https://www.google.com.br/?gws_rd=ssl#q=software+para+fazer+colagens+arte>. Acesso em: 21 mar. 2016.

_____. **Software para fazer colagens**. 2016b. Disponível em:
<https://www.google.com.br/?gws_rd=ssl#q=software+para+fazer+colagens>. Acesso em: 21 mar. 2016.

HARPER, A. **Vaporwave and the pop-art of the virtual plaza**. Dummy, 2012. Disponível em: <<http://www.dummymag.com/features/adam-harper-vaporwave>>. Acesso em: 03 mar. 2016.

HONOLULU MUSEUM OF ART. **Ejiri in Suruga Province**. 2014. Disponível em: <<http://honolulumuseum.org/art/9072>>. Acesso em: 03 fev. 2016.

INSTITUTO MOREIRA SALLES. **Os fotolivros do IMS**. 2013. Disponível em: <<http://www.blogdoims.com.br/ims/os-fotolivros-do-ims>>. Acesso em: 11 mar. 2016.

IWASSO, V. R. Copy/Paste: algumas considerações sobre a colagem na produção artística contemporânea. **ARS (USP)**, São Paulo, v. 15, p. 36-53, 2010.

JORNAL O GLOBO. **Conheça os ‘seapunks’, os novos ‘punks’ que vieram do mar**. 2012. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/conheca-os-seapunks-os-novos-punks-que-vieram-do-mar-3929941>>. Acesso em: 01 mar. 2016.

JUSTO, J. S. **Olhares que contam histórias: a fotografia como memórias e narrativas da família**. 2008. 139 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Universidade Estadual Paulista, Assis, 2008.

KELSEY, J. Albert Oehlen. **Parkett**, Nova York, n. 79, p. 49-65, 2007. Disponível em: <http://www.parkettart.com/downloadable/download/sample/sample_id/68>. Acesso em: 03 fev. 2016.

KODAK. **Kodak of 1988**. 2015a. Disponível em: <<http://www.kodaksefke.nl/kodak-original-1888.html>>. Acesso em: 12 maio 2015.

_____. **No. 1 Brownie (1901)**. 2015b. Disponível em: <<http://www.kodaksefke.nl/1-brownie.html>>. Acesso em: 12 maio 2015.

LANGFORD, M. A Short History of the Photographic Album 1860-1960. In: _____. **Telling Pictures and Showing Stories: Photographic Albums in the Collection of the McCord Museum of Canadian History**. Montréal: McCord Museum of Canadian History, 2005. p. 1-15. Disponível em: <http://www.mccord-museum.qc.ca/notman_doc/pdf/EN/ENG-ALBUMS-final.pdf>. Acesso em: 21 mar. 2015.

_____. **Suspended conversations: the afterlife of memory in photographic albums**. Montreal: McGill-Queen's University Press, 2001.

LEMONS, A. Ciber-Cultura-Remix. In: ARAÚJO, D. C. **Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

LEONE, E.; MOURÃO, M. **Cinema e Montagem**. São Paulo: Ática, 1993.

LESSIG, L. **Cultura Livre: Como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade**. Tradução de Fábio Emilio Costa. 2004. Disponível em: <<https://www.ufmg.br/proex/cpinfo/educacao/docs/10d.pdf>>. Acesso em: 21 mar. 2015.

_____. **Remix**. Londres: Bloomsbury Publishing, 2008.

_____. **The Future of Ideas: The Fate of the Commons in a Connected World**. Londres: Vintage – Random House, 2002.

LIDWELL, W.; HOLDEN, K.; BUTLER, J. **Princípios Universais do Design**. São Paulo: Bookman, 2010.

LOMOGRAPHY. **Retrato do inventor**: Steven Sasson, inventor da câmera digital. 2015. Disponível em: <<http://www.lomography.com.br/magazine/70975-retrato-do-inventor-steven-sasson-inventor-da-cmera-digital>>. Acesso em: 13 ago. 2015.

MACHADO, A. Fotografia em Mutação. **Nicolau**, Curitiba, n. 49, p. 14-15, 1993.

MACHADO, T. Alegorias Benjaminianas no Museu: As neovanguardas e a crítica ao cubo branco. In: SEMINARIO INTERNACIONAL POLÍTICAS DE LA MEMORIA, 3., 2010, Buenos Aires. **Anais...** Buenos Aires: Centro Cultural de la Memoria Haroldo Conti, 2010. p. 1-13.

MANOVICH, L. **Cultural software**. Manovich, 2011. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/cultural-software>>. Acesso em: 13 jan. 2016.

MANOVICH, L. **Inside Photoshop**. Manovich, 2011. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/inside-photoshop>> . Acesso em: 13 jan. 2016.

_____. **Remixability and modularity**. Manovich, 2005. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/remixability-and-modularity>>. Acesso em: 13 jan. 2016.

_____. **Software takes command**. Nova York: Bloomsbury, 2013.

_____. **The Language of New Media**. Massachussets: MIT Press, 2001.

_____. **What comes after Remix?** Manovich, 2007. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/what-comes-after-remix>>. Acesso em: 13 jan. 2016.

MAUAD, A M. Através da Imagem: Fotografia e História, Interfaces. **Tempo**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p. 73-98, 1996.

MCCORD MUSEUM. **Notman photographic archives**. 2015. Disponível em: <<http://www.mccord-museum.qc.ca/en/notman-photographic-archives>>. Acesso em: 15 maio 2015.

MET MUSEUM. **Playing with Pictures**. 2010a. Disponível em: <<http://www.metmuseum.org/about-the-museum/now-at-the-met/features/2010/playing-with-pictures>>. Acesso em: 16 fev. 2016.

_____. **Playing with Pictures: The Art of Victorian Photocollage**. 2010b. Disponível em: <<http://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2010/victorian-photocollage>>. Acesso em: 16 fev. 2016.

_____. **Society Cut-ups: Victorians and the Art of Photocollage**. 2011. Disponível em: <<http://www.metmuseum.org/metmedia/video/collections/ph/victorian-photocollage-2>>. Acesso em: 18 fev. 2016.

MYCENTURY TV. **Cold War Music**. 2015. Disponível em: <<http://www.mycentury.tv/gallery/bulgaria/communist-youth/itemlist/tag/Sofia.html>>. Acesso em: 03 ago. 2015.

NATIONAL PORTRAIT GALLERY. **Search the Collection**. 2015. Disponível em: <<http://www.npg.org.uk/collections/search/person/mp65535/disderi>>. Acesso em: 11 maio 2015.

NAVAS, E. Regressive and reflexive mashups in sampling culture. In: SONVILLA-WEISS, S. (Org.). **Mashup Cultures**. New York: Springer-Verlag, 2010. p. 157-177.

_____. **Remix Theory: the aesthetics of sampling**. Bergen: Springer-Verlag/Wien, 2012.

_____. **Turbulence: Remixes + Bonus Beats**. Turbulence, 2007. Disponível em: <<http://www.turbulence.org/texts/nmf>>. Acesso em: 22 mar. 2016.

NEIGHBORHOODBRAINS. **New Track: Giraffage – “Money”**. 2011. Disponível em: <<http://www.neighborhoodbrains.com/tag/chillwave/>>. Acesso em: 01 mar. 2016.

NEIRA, M. G.; LIPPI, B. G. Tecendo a colcha de retalhos: a bricolagem como alternativa para a pesquisa educacional. **Educação e Realidade**, Porto Alegre, v. 37, n. 2, p. 607-625, maio/ago. 2012.

OTT, K.; TUCKER, S.; BUCKLER, P. P. **The Scrapbook in American Life**. Filadélfia: Temple University Press, 2006.

OWENS, C. O Impulso Alegórico: sobre uma teoria do pós-modernismo. **Revista do mestrado de História da Arte EBA UFRJ**, Rio de Janeiro, 2. sem. 2004.

PELED, Y. Ready Made: Inclusão Ruidosa. In: ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 16., 2007, Florianópolis. **Anais...** Florianópolis: Clicadata Multimídia Ltda, 2007. p. 1724-1733.

PLAZA, J. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagem Máquina: a era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Editora 34, 1993. p. 72-90.

PORTAL EDUCAÇÃO. **O que é Template?** 2013. Disponível em: <<http://www.portaleducacao.com.br/informatica/artigos/39828/o-que-e-template>>. Acesso em: 19 abr. 2016.

REDIFF. **Money**. 2006. Disponível em: <<http://www.rediff.com/money/2006/aug/07kodak.htm>>. Acesso em: 18 ago. 2015.

REIS, G. A. **O design e a fotografia no álbum de casamento**. 2011. 160 f. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2011.

REIS, R. M. V. **Softwares de Autoria: possibilidades e limites da interação e multimediação como concepção pedagógica**. 2003. Monografia (Especialização em Informática Educativa) - Universidade Federal do Ceará, Ceará, 2003.

REVISTA CAPITOLINA. **Vaporwave: tudo o que é sólido se desmancha no ar**. 2015. Disponível em: <<http://revistacapitolina.com.br/vaporwave-tudo-o-que-e-solido-se-desmancha-no-ar/>>. Acesso em: 01 mar. 2016.

ROCHA, R. M. Cultura da visualidade e estratégias de (in)visibilidade. **E-Compós**, 14 (2), dez. 2006. Disponível em:

<<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/view/115>>. Acesso em: 20 fev. 2016.

SALES, P. A. S. Para (além da) ode: o pastiche em Memorial do Fim. **ÍCONE - Revista de Letras**, São Luís de Montes Belos, v. 1, p. 152-170, dez. 2007.

SÁNCHEZ-BIOSCA, V. **Una cultura de la fragmentación: Pastiche, Relato y Cuerpo en el cine y la televisión**. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana (Conselleria de Cultura), 1995.

SANTAELLA, L. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Leitura de imagens**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

SANTAELLA, L.; NÖTH, W. **Imagem: cognição, semiótica e mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1997.

SIEGEL, E. **Society cut-ups: victorians and the art of photocollage**. Nova York: MetMuseum, 07 mar. 2010. (Palestra). Disponível em: <<http://www.metmuseum.org/metmedia/video/collections/ph/victorian-photocollage-2>>. Acesso em: 18 fev. 2016.

SILVA, A. **Álbum de familia: la imagen de nosotros mismos**. Norma: Santa Fé de Bogotá, 1998.

SÓCLICK. **Diagramação de álbuns**. 2016. Disponível em: <<http://soclick.com.br/novo/diagramacao-de-albuns/>>. Acesso em: 11 abr. 2016.

SOFTWARE LIVRE BRASIL. **Notícias**. 2015. Disponível em: <<http://softwarelivre.org>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

SONTAG, S. **Sobre Fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

TARGA, R. S. **Fotografias online: como o compartilhamento na internet influencia a fotografia**. 2010. 115 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

TATE MUSEUM. **Images**. 2016. Disponível em: <http://www.tate.org.uk/art/images/work/T/T06/T06951_10.jpg>. Acesso em: 03 fev. 2016.

TECMUNDO. **A história da interface gráfica**. 2011. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/historia/9528-a-historia-da-interface-grafica.htm>>. Acesso em: 19 abr. 2016.

THE NEW YORK TIMES. **Kodak's First Digital Moment**. 2015. Disponível em: <http://lens.blogs.nytimes.com/2015/08/12/kodaks-first-digital-moment/?smid=tw-share&_r=0>. Acesso em: 18 ago. 2015.

THE WALL STREET JOURNAL. **Is Chillwave the Next Big Music Trend?** 2010. Disponível em: <<http://blogs.wsj.com/speakeasy/2010/03/13/is-chillwave-the-next-big-music-trend/>>. Acesso em: 01 mar. 2016.

TOMAZONI, M. A. *Álbuns da cidade de Caxias (1935-1947): as reformas urbanas fotografadas*. 2011. Dissertação (Mestrado em História) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011.

WALTY, I. L. C.; SANTOS, M. do C. de O. M. dos; FERREIRA, T. M. De lixo e bricolagem. *Alceu*, Rio de Janeiro, v. 5, n. 9, p. 62-76, 2004.

WARBURG. **Detalhes da obra**. 2016. Disponível em: <<http://warburg.chaa-unicamp.com.br/obras/view/9376>>. Acesso em: 03 fev. 2016.

YOUTUBE. **Bang Bang. (You Shot Me Down) Kiil Bill**. 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZxJrdCIejus>>. Acesso em: 11 abr. 2016.

_____. **Cher - Bang Bang (My Baby Shot Me Down) (The Farewell Tour)**. 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aYB0CnUaoI4>>. Acesso em: 11 abr. 2016.

_____. **Coldplay - Viva la Vida (Telemetry Remix)**. 2008. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LSNyWGc0gsU&list=RDLSNyWGc0gsU&index=1&nohtml5=False>>. Acesso em: 11 abr. 2016.

_____. **David Guetta - Shot Me Down ft. Skylar Grey (Lyric Video)**. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3x2ABSAMVno>>. Acesso em: 11 abr. 2016.

ZANI, R. Intertextualidade: considerações em torno do dialogismo. *Revista Em Questão*, Porto Alegre, v. 9, n. 1, p. 121-132, jan./jun. 2003.

ZERWES, E. Um soldado na frente de batalha, um cientista no laboratório. A vanguarda de Aleksandr Rodchenko entre a cultura visual e a cultura política. *Anais do Museu Paulista*, São Paulo, v. 23, n. 1, p. 29-66, jan./jun. 2015.

APÊNDICE A – CAPTURA DE TELAS (PANORAMA INICIAL)

Anexo1 | Capturas de telas:

PANORAMA INICIAL


As imagens deste e dos próximos anexos compõem capturas de telas completas e pormenores de telas capturadas durante os percursos de montagem. Nas ocasiões em que se faz necessário demonstrar as bibliotecas e ferramentas, utilizamos a captura de tela inteira. Já nas ocasiões em que necessitamos demonstrar detalhes das imagens, executamos um recorte para uma melhor visualização. As telas que estão marcadas com o sinal , são aquelas presentes no texto, com a devida indicação da Figura correspondente. Quando o sinal aparece mais de uma vez, significa que esta tela está conemplada em mais de uma Figura no decorrer da análise.

Figura 23

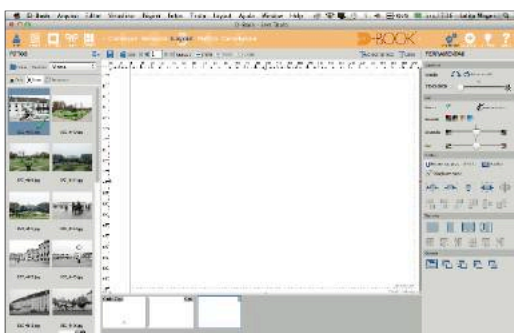


Figura 24

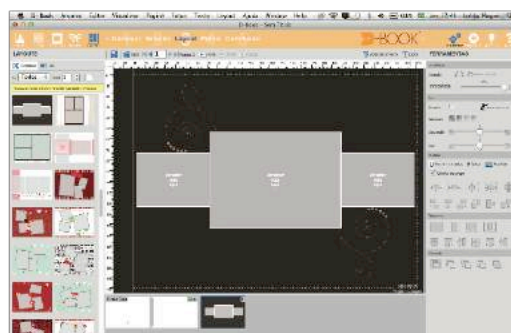
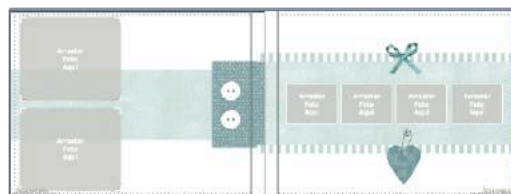


Figura 30



Figura 34



APÊNDICE B – CAPTURA DE TELAS (PERCURSO 1)

(continua)

Anexo2 | Capturas de telas (iniciais):

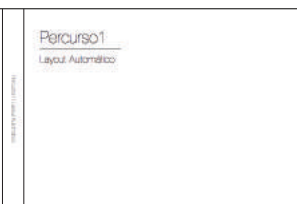
PERCURSO

1

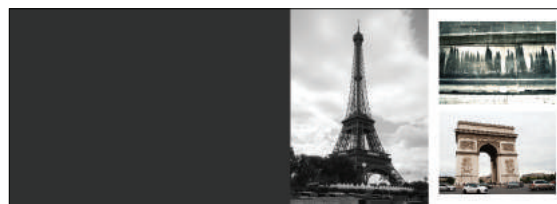
Contracapa



Capa



Página 1



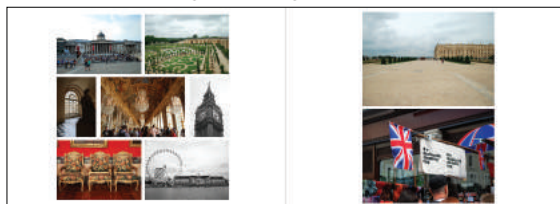
Páginas 2-3 (Figura 37)



Páginas 4-5 (Figura 31 e 48)



Páginas 6-7 (Figuras 31 e 35)



Páginas 8-9



Páginas 10-11 (Figura 36)



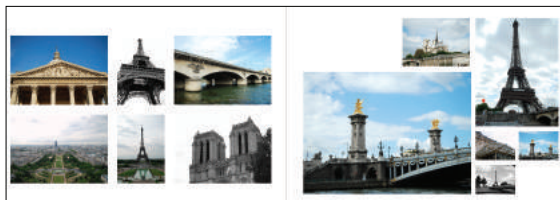
Páginas 12-13 (Figura 31)



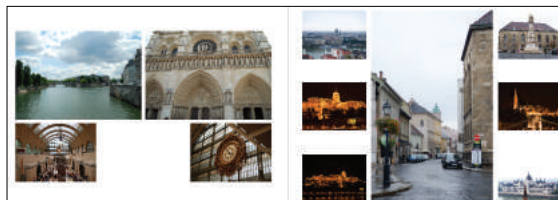
APÊNDICE B – CAPTURA DE TELAS (PERCURSO 1)

(continuação)

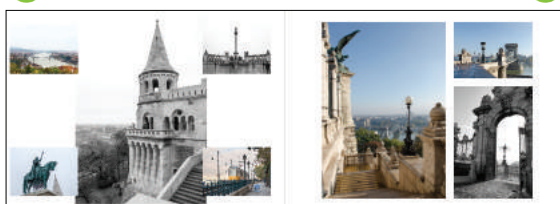
Páginas 14-15



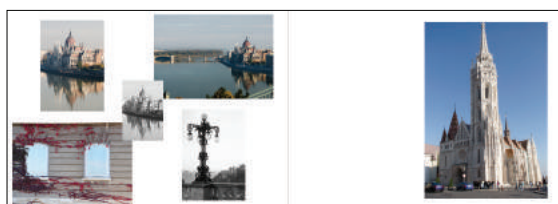
Páginas 16-17 (Figura 51)



Páginas 18-19 (Figura 26)



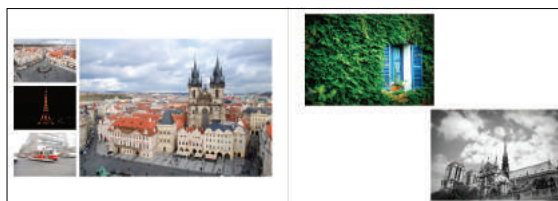
Páginas 20-21



Páginas 22-23 (Figura 31)



Páginas 24-25 (Figura 31)



APÊNDICE B – CAPTURA DE TELAS (PERCURSO 1)

(conclusão)

Capturas de telas (retorno testes):

Figura 35



Figura 36

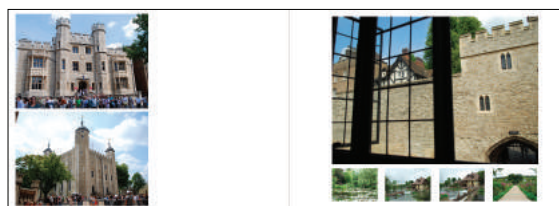


Figura 37



Figura 37



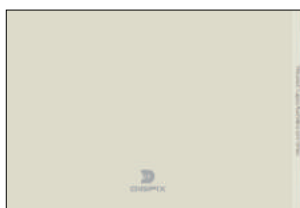
APÊNDICE C – CAPTURA DE TELAS (PERCURSO 2)

(continua)

Anexo3 | Capturas de telas iniciais:

PERCURSO
2

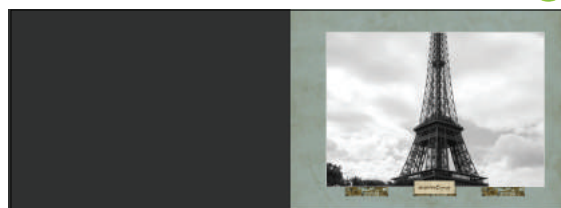
Contracapa



Capa



Página 1 (Figura 39)



Páginas 2-3 (Figura 39)



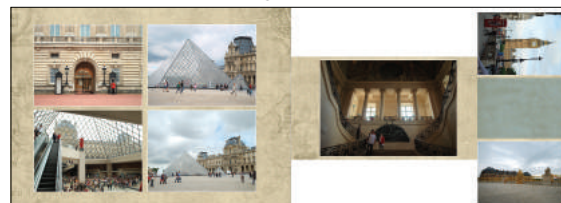
Páginas 4-5



Páginas 6-7



Páginas 8-9



Páginas 10-11



Páginas 12-13



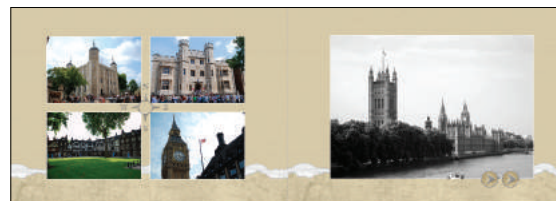
APÊNDICE C – CAPTURA DE TELAS (PERCURSO 2)

(continuação)

Páginas 14-15



Páginas 16-17 (Figura 40)



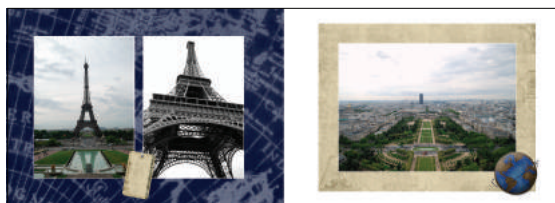
Páginas 18-19



Páginas 20-21 (Figura 38)



Páginas 22-23



Páginas 24-25 (Figura 52)



Páginas 26-27



Páginas 28-29



Páginas 30-31



Páginas 32-33



APÊNDICE C – CAPTURA DE TELAS (PERCURSO 2)

(continuação)

Páginas 34-35



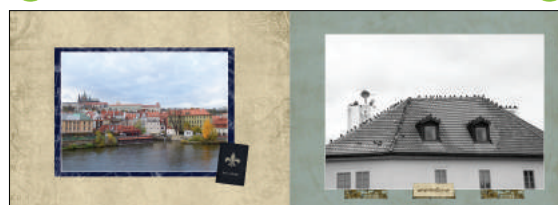
Páginas 36-37



Páginas 38-39



Páginas 40-41 (Figura 32)



Páginas 42-43 (Figura 27)



Páginas 44-45



APÊNDICE C – CAPTURA DE TELAS (PERCURSO 2)

(conclusão)

Capturas de telas (retorno testes):

Figura 38



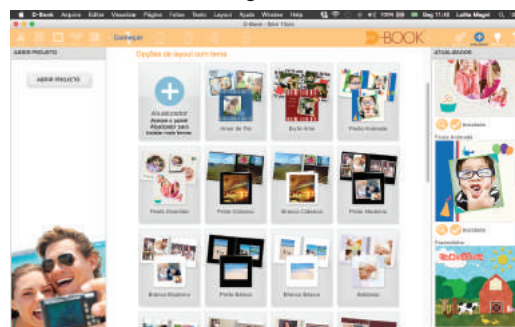
Figura 39



Figura 40



Figura 49



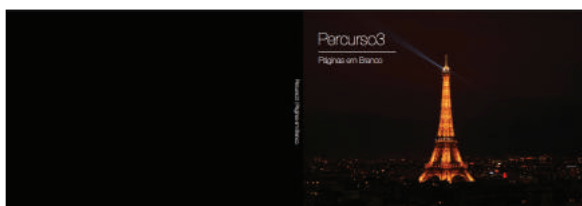
APÊNDICE D – CAPTURA DE TELAS (PERCURSO 3)

(continua)

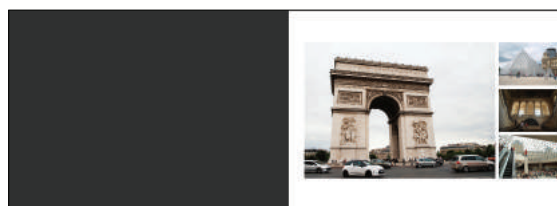
Anexo4 | Capturas de telas (iniciais):

PERCURSO
3

Contracapa

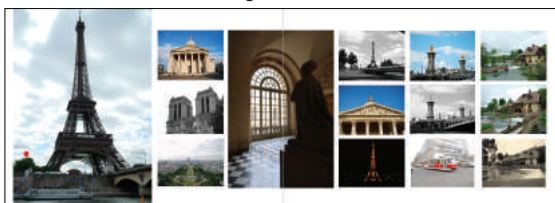


Capa

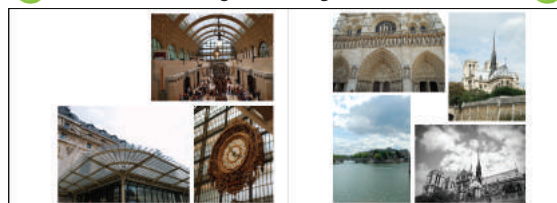


Página 1

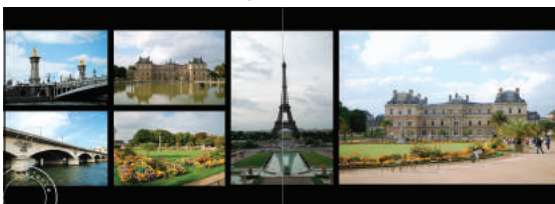
Páginas 2-3



Páginas 4-5 (Figura 41)



Páginas 6-7



Páginas 8-9



Páginas 10-11



Páginas 12-13



APÊNDICE D – CAPTURA DE TELAS (PERCURSO 3)

(continuação)

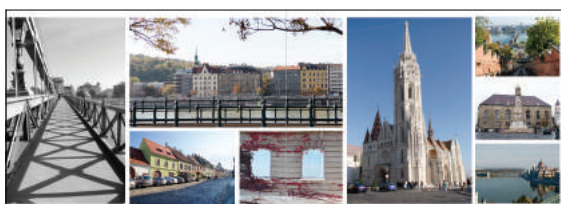
Páginas 14-15



Páginas 16-17 (Figura 54)



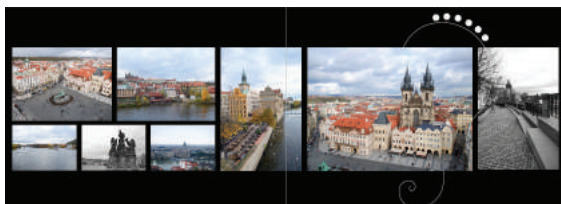
Páginas 18-19



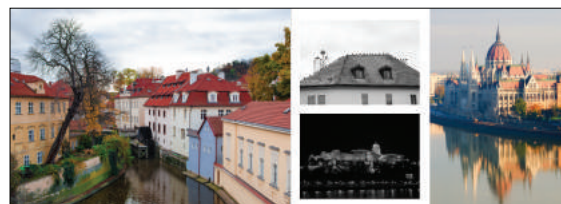
Páginas 20-21 (Figura 50)



Páginas 22-23



Páginas 24-25



APÊNDICE E – CAPTURA DE TELAS (PERCURSO 3)

(continua)

Capturas de telas (retorno testes):

Figura 28

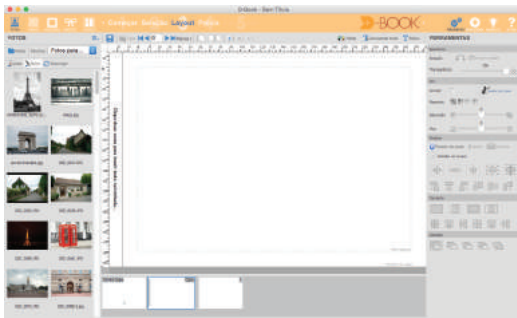


Figura 33



Figura 43



Figura 44



Figura 45



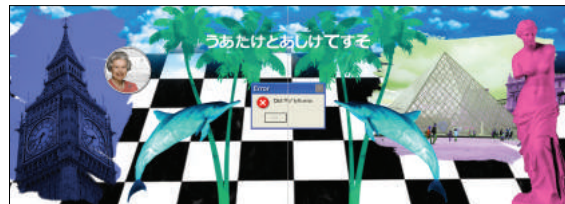
Figura 45



Figura 46



Figura 47



APÊNDICE E – CAPTURA DE TELAS (PERCURSO 3)

(conclusão)

Figura 53



Figura 53



Figura 54

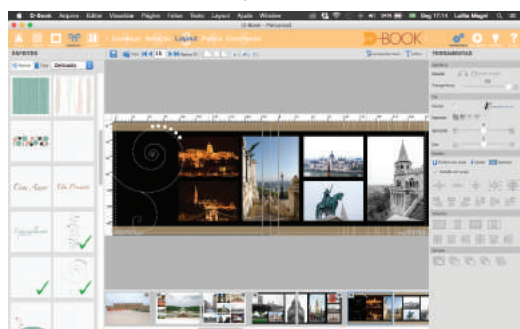


Figura 55

