

Cicero Inacio da Silva¹

Resumo

O remix tem ocupado um papel de interlocução cultural importante quando o assunto é originalidade, autoria, assinatura, apropriação, inapropriação e desapropriação, pois entre samplings e deslocamentos contextuais de vozes e sonoridades, o resultado estético e/ou a mensagem comunicacional de um remix normalmente entra em processo de crise identitária. A quem pertence a criação original de um remix? Quais os espaços de circulação do remix? Quem é o receptor do remix? O presente artigo é uma reflexão analítica em formato de entrevista com um dos mais importantes pensadores do remix, Eduardo Navas, professor da Penn State College of Arts and Architecture, responsável pelas disciplinas de cultural analytics e humanidades digitais. Na entrevista, Navas analisa as novas formas de interação entre a produção de mídias digitais e as tecnologias de apropriação, desenvolvendo uma acurada análise contextual dos objetos de mídia contemporâneos. Além de uma observação e olhar crítico sobre o remix, questões que tocam nos problemas da apropriação e desapropriação, conforme observadas por Lisa Oppenheim, são desconstruídas à luz dos conceitos delineados por Navas ao longo de sua carreira como pensador do remix. Navas foi orientando de doutorado de Lev Manovich na Universidade da Califórnia e é autor de inúmeros livros e centenas de artigos sobre remix.

Palavras-chave

Apropriação; Inapropriação; Desapropriação; Remix; Comunicação Digital.

¹ Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Membro do corpo docente do Campus São Paulo da Universidade Federal de São Paulo (Unifesp). E-mail: cicero.silva@unifesp.br

Appropriation's Making of

Cicero Inacio da Silva¹

Abstract

The remix has played an important cultural dialogue role when it comes to originality, authorship, signature, appropriation, inappropriation and expropriation, because between samplings and contextual displacement of voices and sounds, the aesthetic result and/or communicational message of a remix usually triggers an identitarian crisis. Who owns the original creation of a remix? What are the circulation spaces of a remix? Who is the addressee of a remix? This article is an analytical reflection in the form of an interview with one of the most important thinkers of Remix, Eduardo Navas, professor at Penn State College of Arts and Architecture, where he teaches on topics related to cultural analytics and digital humanities. In this interview, Navas analyzes the new forms of interaction between digital media production and appropriation technologies, developing an accurate contextual analysis of contemporary media objects. In addition to an observation and a critical look at the remix, issues that touch on the problems of appropriation and expropriation, as noted by Lisa Oppenheim, are deconstructed in the light of the concepts outlined by Navas throughout his career as a remix scholar. Navas was advised in his Ph.D. by Lev Manovich at University of California, and is author of several books and hundreds of articles about remix.

Keywords

Appropriation; Inappropriation; Expropriation; Remix, Digital Communication.

¹ PhD in Communication and Semiotics at PUC-SP. Currently he is a faculty member at Campus São Paulo, Federal University of São Paulo (Unifesp).
E-mail: cicero.silva@unifesp.br

Cicero Silva: Você observa alguma relação entre os conceitos de remix/*sampling* e os de apropriação, inapropriação e desapropriação propostos por Lisa Oppenheim em termos de produção cultural (música, design, arquitetura, literatura etc.)?

Eduardo Navas: Penso que a visão de Lisa Oppenheim sobre a apropriação funciona de forma similar ao que tenho escrito sobre o conceito. No meu primeiro livro, *Remix Theory* (2012), discuto a alegoria em relação à apropriação de acordo com a teoria de Craig Owens, que define a alegoria como necessária para a validação da obra de arte pós-moderna [1]. Honestamente, não usei os termos inapropriação ou desapropriação, mas com base na forma como Oppenheim os aplica, ambos parecem funcionar em um segundo nível de significação que se estrutura na apropriação como o processo fundacional de validação em si.

Na verdade, conheci Oppenheim em novembro de 2009, quando era escritor residente da Swedish Traveling Exhibitions na Suécia. Visitei o Mejan Labs, um espaço de exibição de Novas Mídias localizado em Estocolmo e ela estava na galeria na época. Conversamos um pouco e ela me levou para uma instalação em que estava trabalhando em outra galeria próxima. Com base em nossa conversa naquela tarde, tornou-se evidente para mim que sua abordagem era basicamente estrutural, seguindo muito os princípios da arte conceitual. Acabei escrevendo uma breve resenha sobre sua instalação, uma projeção de um filme em loop exibido no Mejan Labs intitulada *No Closer to the Source* [2]. Sua instalação era bastante simples, uma série de imagens do sol e da lua fotocopiadas repetidamente, a tal ponto que ambas se tornavam abstraídas quando os objetos se aproximavam. Ela alegou que as duas primeiras imagens foram tiradas em 20 de julho de 1969, o dia em que os EUA pousaram na lua. O projeto é um ato de apropriação que se apoia fortemente na alegoria de duas maneiras específicas. Primeiro, ela tirou duas únicas imagens historicamente importantes do sol e da lua, fotocopiou-as e as colocou em sequência para mostrar a deterioração de cada cópia, avançando em direção à abstração. Esse processo baseia-se na alegoria como uma experiência visual. Além disso, seu trabalho é validado alegoricamente pela referência histórica ao dia 20 de julho de 1969, como a data do pouso na lua. Esta instalação e grande parte dos outros trabalhos de Oppenheim segue o modelo conceitual estabelecido na prática artística, em que a apropriação é validada por meio de estratégias alegóricas. Com isso quero dizer que o trabalho apresentado deliberadamente aponta para a sua origem. Sem saber disso, o trabalho não tem sentido, pois sua validação ocorre ao

expor a contradição que pode estar em jogo na origem do que foi apropriado.

Considerando a afirmação de Oppenheim, meu argumento sobre a apropriação é que ela funciona na arte conceitual em parte de forma similar, mas ainda assim diferente de como funciona na remixagem como prática musical, para ser específico. No entanto, é importante observar que a apropriação não é equivalente ao remix, mas a apropriação é um elemento fundamental que torna o remix possível (e toda a comunicação quando você olha para o meu gráfico): alguém precisa se apropriar de algo que se considera possuir valor cultural para recontextualizá-lo. Isso pode se dar de várias formas, como arte, que geralmente é crítica, ou como *sampling* no remix, que pode ser usado para reflexão crítica ou como valor de entretenimento banal. Esse aspecto da alegoria como um meio de validar a obra de arte está de fato em jogo na mídia em geral, certamente em produções musicais, design, arquitetura e literatura, sobre as quais você especificamente perguntou.

Cicero Silva: Recentemente você lançou um livro chamado *Art, Media Design and Postproduction: Open Guidelines on Appropriation and Remix (Arte, Mídia Design e Pós-produção: Diretrizes Abertas sobre Apropriação e Remix)* (ainda sem tradução no Brasil), que oferece caminhos para o desenvolvimento de objetos de mídia digital com um profundo background analítico. No livro, você decidiu dividir o que chamou de “diretrizes” em três campos principais: Produção de mídia, Metaprodução e Pós-produção. Você poderia descrever por que escolheu esses conceitos para definir as etapas de produção de mídia relacionadas ao remix?

Eduardo Navas: Como explico nas respectivas seções do texto, os termos foram escolhidos porque, com base em minha pesquisa, representam o tipo de produção em jogo desde o início do século XX. A produção de mídia corresponde ao modernismo, a meta produção ao pós-modernismo e a pós-produção aos nossos tempos contemporâneos da cultura em rede. A produção de mídia está mais próxima da mídia analógica, também entendida como “reprodução mecânica”, de acordo com a teoria de Walter Benjamin. A meta produção, como o prefixo indica, aponta para um período posterior à produção da mídia, que abre o caminho em termos do pós-moderno em direção às nossas formas atuais de criatividade e comunicação, que por sua vez estão relacionadas ao termo pós-produção. Como explico ao longo do livro, o ciclo de reciclabilidade do material aumenta exponencialmente à medida que uma tecnologia mais eficiente é desenvolvida, o que é muito mais evidente em termos de pós-produção. Realizamos atividades de pós-produção com nossos telefones.

Podemos gravar um vídeo, editá-lo e enviá-lo para uma plataforma de mídia social ou enviá-lo a amigos e familiares. Esse aspecto da edição de um vídeo no passado só poderia ser realizado no estúdio de mídia. Agora, executamos a pós-produção em objetos de mídia de forma tão casual quanto o envio de um texto. Essa mudança afeta a maneira como o remix surgiu, primeiro como um conceito específico da música e, finalmente, evoluindo para ser amplamente aplicado na mídia e na cultura, até se tornar relevante para qualquer forma de criação ou comunicação.

Cicero Silva: Atualmente, estamos vendo cada vez mais disputas judiciais relacionadas ao remix, *sampling*, apropriação, desapropriação e expropriação do que nos anos anteriores. Junto com isso, também estamos percebendo que vários “criadores” de algumas performances musicais, que se tornaram virais, não foram reconhecidos pela sociedade como os inventores desse artefato cultural (estou pensando em Jalaiah Harmon e em sua performance *Renegade*) [3]. Você percebe isso acontecendo ou acha que nós, como sociedade, estamos trazendo novamente à tona conceitos que cercam a “originalidade” e seus derivados? Como equilibrar isso com ganhos de capital e reconhecimento cultural?

Eduardo Navas: o reconhecimento ou o crédito justo do trabalho de alguém sempre foi uma controvérsia básica na produção cultural. Quem recebe o crédito faz parte de um processo de seleção que possibilita a assimilação do material criativo emergente. Como você deu um exemplo de dança de rua, *The Renegade*, creditado a Jalaiah Harmon, a questão é desafiadora porque o remix, como uma forma concreta de produção, não está em jogo na dança, como é geralmente entendido através das formas de mídia que deixam objetos culturais como gravações musicais, filmes ou arte (digital ou analógica) como produtos finais.

Na dança, é o movimento que é “criado”. Isso significa que uma pessoa desenvolve uma sequência de ações que devem ser executadas ao vivo. A pessoa não pode esperar que alguém que realize o trabalho pague *royalties* sempre que ela executar a dança. Mas o que está em jogo é o reconhecimento de quem “criou” a dança, ou seja, quem criou a combinação específica de movimentos que forma *The Renegade*, neste caso. Os movimentos de dança estão mais próximos da enunciação sintagmática; isto é, o ato de falar. Pronunciamos palavras que ninguém é dono. Mas o que uma pessoa pode vir a ser dona é de uma organização específica de palavras (sentenças) que forneça uma experiência única que pode paradoxalmente ser considerada “original”. Isso é concretizado por escrito. Se for apenas falado, é gratuito para todos e não pode haver

direitos autorais, porque não há gravação oficial como um produto real. Os *rappers* sentem a tensão de suas rimas poderem ser roubadas até que eles sejam capazes de gravá-las para ter um reconhecimento adequado. Esta é a razão pela qual as batalhas de rap desafiam o processo de reconhecimento. Os *freestylers* que fazem performances podem usar frases que eles desenvolveram com cuidado enquanto ouvem com atenção outros artistas para ver se eles pegaram (roubaram) alguma frase deles ou de outros rappers da comunidade. Você pode ver o atrito com a originalidade em jogo nesses tipos de apresentações públicas. Isso tem ganhado destaque no *mainstream* com séries como *The Get Down* (2016), assim como *Hip Hop Evolution* (2016) da Netflix.

No início, com MCing, por exemplo, havia certas frases que eram usadas para levar as pessoas à pista de dança, como “Party people in the house! Make some noise!”. Outras frases populares foram “Let me hear you say Yeah! Throw your hands in the air, and wave them like you just don’t care!”. Variações dessas frases comumente compartilhadas em festas de dança acabaram chegando a gravações precoces de *hip hop*, como *The Roof is on Fire*, de Rock Master Scott and the Dynamic Three [4]. E são aceitos como públicos o suficiente para que alguém possa usá-los. No entanto, se uma parte de uma gravação de Rock Master Scott for usada em uma composição musical ou em outro formato de mídia sem permissão, é possível uma ação judicial. Não por causa da sequência da frase, que é reconhecida como de domínio público, mas por causa da interpretação da frase.

Voltando à sua pergunta sobre Harmon e sua dança *The Renegade*, ela não pode reivindicar direitos autorais sobre os movimentos, como um artista musical pode reivindicar sobre as letras. Então, o que está em jogo é o reconhecimento, que, como o artigo explica, pode se transformar em receita se a pessoa que inventou a dança se tornar popular nas mídias sociais e talvez até se tornar um influenciador. Mas isso tem mais a ver com a maneira como alocamos o crédito de certas coisas para certas pessoas, o que diz mais sobre políticas culturais ligadas à classe, raça, etnia e economia. Harmon pode ou não ter uma carreira como dançarina profissional, devido à maneira como ela se relaciona com as mídias sociais. É uma evolução social não muito diferente da maneira como as crianças negociam sua posição social no parquinho, assim como os adultos tentam descobrir como “fazer seu nome” enquanto vivem suas vidas, como diz o senso comum. A forma como isso se equilibra com os ganhos de capital mudou drasticamente e complica a maneira como as danças que se tornam virais são credenciadas a uma pessoa específica, porque agora o que os artistas vendem não é uma cópia real dos objetos, mas a circulação de seu material. Não é mais necessário comprar uma cópia de uma gravação de música, mas pagar

por um serviço de *streaming* como o Spotify ou o Amazon Music, que oferecem acesso ilimitado a milhões de músicas na ponta de nossos dedos. É por isso que o artigo também destaca a importância dos influenciadores como marcas próprias por direito. A receita não está mais em originais ou cópias, mas no *streaming* de conteúdo para um maior público possível. Seu exemplo de Harmon como dançarina oferece um desafio peculiar às mercadorias culturais que, por natureza, são efêmeras. Afinal, como você pode vender um movimento de dança?

Cicero Silva: Você propôs o conceito de “seletividade” relacionado ao remix, criando uma estrutura metodológica para o conceito que pode nos fornecer ferramentas e recursos confiáveis para pensar e analisar o remix. Como você vê seu diagrama de “seletividade” relacionado às ideias de Oppenheim sobre “... destilar e processar” (OPPENHEIM, 2014) um objeto cultural? Você acha que esses conceitos também poderiam estar relacionados ao processo de curadoria? Eles são semelhantes/familiares em alguns aspectos?

Navas: Os elementos da seletividade são usados em todos os aspectos da comunicação e produção criativa. Nesse sentido, sim, esses conceitos estão completamente relacionados ao processo de curadoria. Poderíamos também chamar a seletividade de *curatorship*. O termo curador é definido como “uma pessoa que seleciona conteúdo” [5]. Mas a seletividade, olhando mais detalhadamente, torna possível a curadoria, porque todos precisam selecionar para se comunicar, criar significado, desenvolver um trabalho e oferecer algo de valor para os outros (isso varia de frases simples em uma comunicação oral até prédios projetados por arquitetos renomados). A principal função de um curador é selecionar para uma finalidade específica e, no caso deles, uma instituição estabelecida. O termo implica uma posição de poder na qual a seletividade desempenhará um papel definitivo na definição dos resultados culturais.

Os artistas costumam usar o termo curador para discutir sua prática, mas se considerarmos o papel do curador como uma pessoa que é mais ou menos um guardião de uma instituição, geralmente um museu, então o processo de seletividade é bem diferente daquele de um artista. De acordo com meu diagrama de seletividade, “destilar e processar”, conforme discutido por Oppenheim (OPPENHEIM, 2014), dá sustentação ao fluxo de elementos da seletividade em termos de implementação (ressignifique o que foi apropriado), contextualização (o que é implementado é compreendido de acordo com variáveis culturais específicas) e legitimação (aceitação

de uma obra como legítima ou ilegítima). O que os artistas estão fazendo quando produzem obras verdadeiras não é uma curadoria, como uma pessoa que possui uma formação adequada realiza para uma instituição, mas sim optando por desenvolver trabalhos com base no elemento fundamental da minha própria teoria da seletividade: apropriação [6]. Para complicar, os artistas podem se apropriar da curadoria como seu “meio”, mas mesmo assim não são curadores em si, porque o que os valida (legitimação como um processo da teoria da seletividade) é que eles são artistas, não curadores. Eles podem fazer isso, novamente falando, porque se apropriam em um meta-nível para produzir um trabalho que, como afirmei anteriormente, é alegórico. A autoridade do trabalho baseia-se no fato de confiar na curadoria como método para produzir um trabalho específico. Mais uma vez, o trabalho de Oppenheim toca no que aponto neste caso.

Cicero Silva: Mudando um pouco de assunto e, ao mesmo tempo, ainda pensando com as mesmas ferramentas metodológicas, considerando que você é membro do Laboratório de Estudos do Software/Analítica Cultural de Lev Manovich, você observa alguma relação entre remix/*sampling*/apropriação e a cultura do *software*? Se sim, de que maneira o *software* também pode ser remixado/apropriado sem ser considerado pirataria ou algo mais problemático?

Eduardo Navas: O *software* é remix em essência. Isso é verdade tanto no conceito quanto na forma. Em termos de sintaxe, para ser específico, podemos observar como a linguagem de programação C é a base das linguagens superiores que a seguem. Essencialmente, o que as linguagens superiores oferecem são ajustes para tornar a programação mais acessível ou intuitiva, além de otimizados para um propósito específico que o desenvolvedor em particular achou necessário ser elaborado. Em termos de conceito, todas as linguagens compartilham os mesmos elementos de construção: variáveis, *loops*, rotinas, sub-rotinas, funções etc. O *software* é interessante porque é construído com código, que está sendo cada vez mais aprendido por meio de bibliotecas de codificação que incentivam os usuários a copiar e colar algoritmos pré-escritos, que eles podem ajustar para suas necessidades específicas. Talvez a biblioteca de *scripts* mais amigável para pessoas nas artes e humanidades seja o Processing, que é construído sobre Java.

Historicamente, o software prosperou por causa do código aberto, então eu vejo como uma contradição quando uma empresa produz um código proprietário. A “pirataria” no *software* acontece o tempo todo. O *hacking* está vinculado a essa

atividade de uma maneira inequivocamente importante e, em última análise, benéfica para o desenvolvimento de *software* e o compartilhamento de ideias. Portanto, para responder sua pergunta diretamente, o *software* depende e avança a partir do fato de que será remixado. É a única maneira de melhorar. É disso que se trata uma nova versão de um *software*.

Cicero Silva: E para finalizar: atualmente estamos vivendo em uma sociedade global onde os setores conservadores de extrema direita estão dominando o debate. Nos EUA, Trump, no Reino Unido, Índia, Brasil, Hungria, Itália, Equador, Áustria, Austrália etc., todos seguem o mesmo padrão de compreensão cultural de raça, originalidade, criatividade etc. ligados à extrema direita. Você observa alguma influência desta mudança sociocultural e política nas criações de remix/*sampling*? Os criadores (músicos, designers, arquitetos e artistas da mídia) também estão mudando sua compreensão do remix/apropriação relacionado ao seu trabalho? Você vê algum sinal dessa mudança no remix, pois acreditávamos que, depois das horríveis experiências da Shoá, do fascismo etc., havíamos sido vacinados contra as “ideias originais sobre raça”, “purismo” etc. na cultura? Você vê alguma luz no fim do túnel?

Eduardo Navas: Hoje o remix é mais aceito no mundo todo. Quando comecei a apresentar minha pesquisa sobre remix em 2006 as pessoas eram mais resistentes ao que eu propus. Havia a sensação de que algo tinha que ser original. Agora, porque existem tantos documentários sobre remix e cultura de remix, as pessoas têm um entendimento implícito de que construímos algo a partir dos que os outros já produziram.

O remix como uma ação não pertence a ninguém. Pode ser usado por pessoas com ideologias opostas. As *fake news* (notícias falsas) são baseadas em remixar fatos para que se ajustem a uma certa visão de mundo. O que vemos neste processo é o desacoplamento do significante de seu significado. Isso é algo que Baudrillard (BAUDRILLARD, 1981) notou em sua teoria dos simulacros há algum tempo. Algumas pessoas acharam suas premissas polêmicas e o rejeitaram, mas agora acho que sua premissa básica se tornou o fundamento de nossa realidade. Estamos operando em uma situação em que as pessoas se sentem confortáveis em receber um signo e desacoplam o conceito da forma, reconfigurando os dois para que ele corresponda ao que desejam confirmar. Hoje é mais fácil porque paramos de trabalhar com o conceito de uma forma original. A produção digital privilegia a cópia. Com computadores, não há originais. É tudo dado. A mídia que já nasceu digital é baseada no princípio

de que o que é criado pode ser replicado sem perda de qualidade. Obviamente, podemos compactar um arquivo que alterará sua configuração de dados, mas isso é opcional. Quando salvamos um arquivo, estamos basicamente reescrevendo sobre outro arquivo pré-existente. Agora, isso é diferente de uma versão que decidimos compartilhar. Por exemplo, ao trabalhar em um arquivo digital (como esta entrevista), as edições podem ser salvas como versões e podemos rastrear o início de um arquivo digital. Mas sabemos que podemos compartilhar qualquer versão como cópia, e essa cópia será exatamente a mesma em um disco rígido ou em outro. Ambos são cópias. Pode-se considerar um original porque foi criado primeiro, mas não porque é formal e tecnicamente diferente. Esse aspecto da cultura digital não tem precedentes e diz de nossa capacidade de criar versões da realidade que ideologicamente parecem tão reais quanto as outras versões, podendo ser aceitas como “reais”.

Estamos realmente vivendo no hiper-real hoje. Neste sentido, o desafio do remix como uma ferramenta crítica para a reflexão humanística é o de que precisamos entender que a abordagem das práticas críticas prévias em relação a paródia, e a apropriação por ativistas, como as do The Yes Men [7], são mais difíceis de aceitar como paródias críticas. Costumo discutir o projeto deles no The New York Times, que apresentou artigos sobre notícias que nunca aconteceram, como o fim da Guerra do Iraque [8]. Por causa do desacoplamento do significante do significado, qualquer pessoa que queira atacar o trabalho criativo do The Yes Men pode recontextualizar o documentário deles sobre a paródia do The New York Times para parecer que eles realmente estavam falando sério sobre a criação de um jornal *fake*. Se as pessoas que acessam esse conteúdo não fazem uma pesquisa sobre o The Yes Men, é provável que elas acreditem que o que o The Yes Men fez foi *fake news*. Eles suspenderão o significante crítico que valida o trabalho do The Yes Men para fazer com que o trabalho se encaixe em uma realidade específica com a qual os espectadores se sintam confortáveis. Tudo isso está funcionando em uma segunda ordem de significação, como Baudrillard argumenta em seus escritos. O real não é o mais importante, mas sim a realidade que você cria para sua própria realidade.

Cicero Silva: Ah, mais uma pergunta: eu estava lendo sua entrevista para a Norient Beta e me deparei com esta afirmação sua: “É como um vírus, ele descobrirá o caminho.” (NAVAS, 2018) [9] Quais são seus pensamentos sobre a cultura remix e a pandemia de Coronavírus em termos de produção cultural? Você vê algo mudando na maneira como as pessoas interagem com a arte da mídia digital e os objetos culturais que estão criando atualmente? (eu estou pensando nos usuários do Zoom, TikTok etc.

que estão em confinamento).

Navas: É interessante que você faça essa pergunta porque tenho pensado muito sobre a pandemia do COVID-19 e minhas declarações sobre remix e vírus. Na verdade, igualei remix a vírus em meu primeiro livro, *Téoria do Remix*, no qual afirmo “... Remix é mais como um vírus que se transformou em formas diferentes de acordo com as necessidades de diferentes culturas” (NAVAS, 2012, p. 10). Outro momento em que discuti remix e vírus foi no meu ensaio *Cultura regenerativa*. Naquela ocasião, considerei o fluxo de som e a urgência dos seres humanos em tentar controlar as coisas ao seu redor: “O processo de gravação do som, em certo sentido, é impulsionado pelo interesse humano em domesticar o ruído. De fato, os humanos se esforçam para domesticar tudo ao seu redor, incluindo o meio ambiente, plantas, animais e o vírus. E é com o vírus que os humanos parecem manter um relacionamento contencioso.” [10] E, mais recentemente, mencionei vírus na entrevista da Norient a que você se refere; como você citou, explico que o remix encontrará uma saída.

Comecei a fazer referências a remix e a virus no sentido de analogia. Eu penso sobre a relação deles há algum tempo, desde 2006, quando eu estava pesquisando minha dissertação sobre remix e prática artística que evoluiu para uma avaliação mais ampla sobre cultura e mídia; que, por sua vez, resultou no meu primeiro livro em 2012. De qualquer forma, não estou sozinho em considerar a relação dos vírus com a produção cultural. Esse conceito remonta ao final do século XIX. Em 2013 fiz uma resenha de um livro de Tony Sampson intitulado *Virality: Contagion Theory in the Age of Networks* (*Viralidade: Téoria do Contágio na Era das Redes*) [11]. No livro, Sampson revisita o trabalho de Gabriel Tarde, que analisou como as ideias se espalham como um vírus. As teorias de Tarde têm algumas limitações, porque ele via a imitação como uma variável cultural que deveria ser combatida. Ele propôs maneiras de alcançar algum tipo de pureza, mantendo a imitação à distância, o que hoje se choca com a nossa aceitação de que mudanças constantes fazem parte da natureza e da cultura, como explico na resenha do livro. Mas, no entanto, acho que a contribuição de longo prazo de Tarde é que ele faz uma conexão clara entre evolução natural e cultural. O livro eloquentemente traça a maneira como as ideias na cultura se espalham de maneira semelhante aos vírus na natureza. Gilles Deleuze de fato usou um pouco de Tarde para desenvolver suas teorias sobre o rizoma com Felix Guatarri. Se você fizer alguma pesquisa sobre Tarde, notará que o trabalho dele está sendo revisitado. Sampson realiza sua exegese principalmente com uma atualização de como o conceito de viralidade pode funcionar com o que hoje é chamado de novas teorias do

materialismo.

Mas, voltando à sua pergunta, argumento repetidamente toda vez que menciono o vírus em relação ao remix, ao som ou à cultura em geral, que existe uma conexão simbiótica entre os dois. As pessoas tendem a pensar que a cultura é separada da natureza, uma feita pelo homem e a outra, bem, feita naturalmente (ou feita por Deus para os crentes). Quando afirmo que o remix vai descobrir o seu caminho, quero dizer que ele funciona praticamente como um vírus. Não desaparecerá, mas se ajustará à situação. O remix sempre estará conosco de alguma forma. Embora em termos de ação permaneça sempre o mesmo, ele muda constantemente como um elemento cultural que pode ser usado por qualquer pessoa para criatividade e comunicação. Ninguém possui o remix, ninguém pode reivindicá-lo. Quando alguém tentar fazer isso, o remix evoluirá. Ele permanece fluido e sempre à margem. Ele nunca faz parte do *mainstream* e, ao mesmo tempo, apoia completamente o *mainstream*, principalmente em termos de viralização on-line. Os princípios do remix são o que tornam a comunicação em rede relevante, e ele dá retorno monetário real para as grandes corporações. O remix é o paradoxo que sustenta nossa realidade atual. Ele é, ao mesmo tempo, o falso e o real e é adaptável a grandes, e ao mesmo tempo horríveis, realidades. Cabe a nós implementá-lo para avançar como uma sociedade global que se preocupa com todos que dela participam. Este é talvez o maior desafio que enfrentamos como seres humanos.

Notas

[1] Ver capítulo Allegory in Remix no livro *Remix Theory* de Eduardo Navas, editado pela Springer.

[2] Eduardo Navas, *A Visit to Mejan Labs: Notes on Sweden's Approach to Art and Exhibitions*, 21 de Novembro, 2009. Disponível em: <<https://remixtheory.net/?p=405>>. Acesso em: 29 jul. 2020

[3] Disponível em: <<https://www.nytimes.com/2020/02/13/style/the-original-renegade.html>>. Acesso em: 29 jul. 2020

[4] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-Vv_LwwwpmU> . Acesso em: 29 jul. 2020

[5] Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/curadoria/>>. Acesso em: 29 jul. 2020

[6] Uma versão da minha teoria está on-line em *The Elements of Selectivity: After-thoughts on Originality and Remix*. Disponível em: <https://remixtheory.net/wp-content/uploads/2017/12/Elements__Selectivity.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2020

[7] Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=LiWlvBro9eI>>. Acesso em: 29 jul. 2020

[8] Disponível: <<https://www.theguardian.com/media/2008/nov/12/new-york-times-spoof>>. Acesso em: 29 jul. 2020

[9] Disponível em: <<https://norient.com/academic/sampling-stories-vol-15-eduardo-navas>>. Acesso em: 29 jul. 2020

[10] Entrevista de Eduardo Navas sobre *Regenerative Culture*, para a Norient. Disponível em: <<https://norient-beta.com/academic/regenerative-culture-part-15>>. Acesso em: 29 jul. 2020

[11] Eduardo Navas, *Book Review of Virality: Contagion Theory in the Age of Networks*, Disponível em: <https://www.huffpost.com/entry/virality-book_b_2946287>. Acesso em: 29 jul. 2020

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacres et simulation**. Paris: Éditions Galilée, 1981.

MANOVICH, Lev. Remix strategies in social media. NAVAS, Eduardo; GALLAGHER, Owen; BURROUGH, Xtine (eds.), **The Routledge Companion to Remix Studies**. Nova Iorque: Routledge, 2015, p. 9-10.

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

NAVAS, Eduardo, GALLAGHER, Owen, BURROUGH, Xtine (eds.). **Keywords in Remix Studies**. Nova Iorque: Routledge, 2017.

NAVAS, Eduardo. **Art, Media Design, and Postproduction: Open Guidelines on Appropriation and Remix**. Nova Iorque: Routledge, 2018.

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

NAVAS, Eduardo. **Remix Theory**. Disponível em: <https://remixtheory.net>. Acesso em: 02 abr. 2020.

NAVAS, Eduardo. **Sampling Stories**. Berna, 10 mar. 2018. Disponível em: <https://norient.com/academic/sampling-stories-vol-15-eduardo-navas>. Acesso em: 02 abr. 2020.