



REMISTURA DE VÍDEO

Um estudo exploratório de diferentes estilos

CARLOS ALBERTO MENDES FELGUEIRAS E SOUSA

DISSERTAÇÃO SUBMETIDA COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE

MESTRE EM AUDIOVISUAL E MULTIMÉDIA

Orientadora

Doutora Patrícia Dias da Silva

IPL - Escola Superior de Comunicação Social

NOVEMBRO, 2014

Declaração

Esta dissertação é apresentada para cumprimento dos requisitos necessários para completar o 4º semestre e para obter o grau de mestre.

Declaro que este trabalho é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto, nas notas e na bibliografia.

Aos meus pais

Agradecimentos

Esta dissertação é o resultado de um esforço de trabalho, repartido por diferentes intervalos de tempo entre 2011 e 2014, pontuados pelo inestimável apoio de várias pessoas. Aproveito este espaço para realçar a minha profunda gratidão e respeito por todas elas.

À minha orientadora, Patrícia Dias da Silva, pela sua objectividade, rigor e sobretudo pelo método de trabalho que me incutiu, os quais, aliados à sua incansável persistência, dedicação e entusiasmo, levaram-me a manter focado no que é essencial e dispensar o acessório para esta investigação. O seu papel como orientadora foi fundamental para manter-me no rumo e fazer com que esta dissertação chegasse ao seu destino. Sem ela, esta dissertação não teria sido possível.

Aos meus coordenadores na RTP, Maria João Dias e José Carvalho que através de ajustes extraordinários ao meu horário laboral, permitiram-me ter o tempo necessário para ao longo de cinco anos concluir uma licenciatura e a presente dissertação de mestrado.

Aos meus amigos e colegas na RTP, André Pinto, Andreia Brito, Carla Pinto, Iolanda Ferreira, Mário Galego, Joana Jorge, Raquel Morão Lopes, Rita Colaço, Rita Roque, Rui Santos, Sara Sebastião, Sérgio Infante, entre outros, pelo contínuo apoio em diferentes fases mais ou menos emotivas que fizeram parte deste percurso. Foram todos essenciais para não perder o rumo neste trabalho. A vossa amizade há muito que ultrapassou o vínculo profissional e continua a enriquecer os meus dias.

Aos meus professores na ESCS, todos eles contribuíram para o conhecimento adquirido ao longo de 5 anos e que de alguma forma me inspiraram a nunca desistir. Destaco o apoio dos professores Pedro Pereira Neto e Jorge Souto, que na fase inicial, me ajudaram a balizar os objectivos e, com os seus estilos muito próprios, me convenceram a não adiar. Um agradecimento especial aos professores José Manuel Cavaleiro, Margarida Carvalho, Maria João Centeno e Ricardo Nogueira que

estiveram disponíveis para escutar as minhas ideias, dar-me a sua opinião e possíveis direcções para seguir com a minha investigação. Agradeço também ao professor Ricardo Rodrigues, cuja amizade já se instalou no meu quotidiano, que me deu o apoio necessário para dar mais um passo nesta viagem.

Aos meus colegas na ESCS, alguns mais próximos do que outros, mas que por mais que uma ocasião me permitiram ver para além das minhas limitações, através dos pontos de vista de cada um. Agradeço a amizade e a inspiração que o Alexandre Araújo e a Ana Catarina Sousa me foram dando desde o início do período curricular.

Ao Pedro Aires Marques, que a partir de Lisboa, Guimarães ou Helsínquia esteve presente com incontáveis manifestações de apoio e cuja partilha das suas frustrações e os progressos me lembravam que os obstáculos também fazem parte do percurso. Recordo com afecto as corridas que realizámos em Lisboa, para remover os bloqueios criativos e emocionais que nos impediam de avançar.

À Inês Torres Guilherme, cujo talento, criatividade, sentido de organização e desempenho são apenas superados pela sua pureza, gentileza e generosidade. O seu apoio e a sua disponibilidade para rever trabalho produzido com sugestões pertinentes, foram preciosos ao longo de incontáveis semanas.

À Carolina Montes, que me permitiu reconhecer capacidades que estavam escondidas em mim. Agradeço-lhe a clareza de espírito e a honestidade que me ajudaram a concluir este trabalho.

À Helena Gomes, que partilhou *in loco* as minhas demências criativas, com todas as frustrações, sobretudo aquelas que ocorreram em períodos mais conturbados e agitados emocionalmente. A sua presença quer com palavras, quer com silêncio foram determinantes para me ajudar a superar períodos em que não acreditei em mim.

Aos meus familiares, dos quais destaco os meus irmãos Manuel Paulo, João Manuel, Inês Patrícia, Ângelo Eduardo e respectivos companheiros bem como os meus sobrinhos, que sempre estiveram confiantes na minha capacidade em superar este desafio.

Aos meus pais, Carlos e Isabel, que me deram vida e sem os quais não teria conhecido nada do mundo que me fascina. Graças a eles pude aprender tanto e seguir os caminhos que me trouxeram até aqui e se possível continuar a descobrir.

Resumo

A remistura é uma técnica de expressão que consiste num processo de apropriação de fragmentos reconhecíveis para a criação de novas formas de sentido. As origens do termo *remistura* remontam ao início da década de 1970, na Jamaica, onde artistas musicais “desconstruíam” a música gravada por outros músicos. A partir de equipamentos analógicos, estes artistas criavam “versões” alternativas a partir das músicas originais. Embora o termo tenha origem no campo da música, as suas práticas remontam a processos de apropriação e colagem utilizadas por outros movimentos artísticos de vanguarda no início do século XX. Actualmente, o conceito de remistura parece ser ubíquo na cultura, na comunicação e na tecnologia, seguindo as lógicas de corte e colagem.

No domínio audiovisual, esta prática tem verificado aplicações que vão desde o uso lúdico ao activismo político, passando por expressões pessoais de criatividade. Do ponto de vista tecnológico, o gradual crescimento da Internet de banda larga, uma maior acessibilidade a ferramentas de registo de imagem (de dimensões cada vez menores) e a disseminação de programas de edição de vídeo contribuíram para criação de subformas de expressão, ou estilos, dentro do conceito alargado do que é a remistura de vídeo. Nesta investigação exploratória abordaram-se as práticas de *vidding*, *machinima*, legendagem e dobragem de remistura aplicadas ao caso português.

Palavras-Chave: Remistura Vídeo, *vidding*, *machinima*, legendagem de remistura, dobragem de remistura

Abstract

Remix is a form of expression that can be summarized as an appropriation process of recognizable fragments to create new meanings. Remix as a creative practice begun in the mid-1970s, in Jamaica, where musical artists “deconstructed” the recorded music of other artists. Through the use of analogue equipment, these artists would create alternative “versions” from the original music. Although the term has its roots in the realm of music, its practices go further back to the practices of appropriation and collage used by the former Avant-guard artistic movements in the beginning of the 20th century. Currently, the concept behind remixing seems to be spread in culture, communication, technology, following the practices of cut and paste.

In audiovisual media this practice has been used to entertain and to raise political awareness, as well as a personal form of creative expression. From a technological point of view, the gradual increase of broadband Internet, a greater accessibility to image recording tools as well as the widespread availability of editing suites, allowed the birth of new forms of expression, namely styles of Video Remix. In this exploratory research, the following video remix practices were studied using portuguese examples: *vidding*, *machinima*, remix subtitling and remix dubbing.

Key words: Video Remix, *vidding*, *machinima*, remix subtitling, remix dubbing

Índice

Declaração.....	ii
Agradecimentos.....	iv
Resumo.....	vii
<i>Abstract</i>	viii
Índice.....	ix
Índice de Figuras.....	xii
Glossário.....	xiii
Introdução.....	1
A importância do estudo da remistura de vídeo.....	5
Objecto de estudo e perguntas de partida.....	7
I. Diferentes concepções de Remistura.....	10
Introdução.....	11
1. A remistura na Era do <i>Software</i>	12
<i>Software</i>	15
Internet.....	16
Remisturabilidade.....	17
2. A estética da remistura.....	19
Cortar/ Copiar e Colar.....	21
<i>Sampling</i>	21
Evolução da remistura.....	23
Interesse pela remistura.....	25
Incentivo à remistura.....	26
3. O direito da remistura.....	27
Concepção de originalidade.....	28
Consumo analógico.....	29
O <i>Prosumer</i> e a Internet.....	31

Consumo digital.....	33
Choque legal entre formas de consumo.....	34
Aplicações construtivas da remistura.....	36
Conclusão.....	38
II. Estilos formais de remistura de vídeo.....	41
Introdução.....	42
4. Remisturas Discursivas.....	46
<i>Meme</i>	46
<i>Détournement</i>	48
4.1. Dobragem.....	49
Dobragem de remistura.....	51
Características comuns na dobragem de remistura.....	52
Caso português ilustrativo da dobragem de remistura.....	54
4.2. Legendagem.....	57
Legendagem de remistura.....	59
Características comuns da legendagem de remistura.....	62
Caso português ilustrativo da legendagem de remistura.....	63
5. Remisturas de fãs.....	67
5.1. <i>Vidding</i>	68
Temática e subgéneros do <i>vidding</i>	71
Características comuns do <i>vidding</i>	74
Caso português ilustrativo de <i>vidding</i>	74
5.2. <i>Machinima</i>	78
A origem de <i>machinima</i>	80
Distribuição e expansão de <i>machinima</i>	82

Comunidades em torno de <i>machinima</i>	83
Características comuns de <i>machinima</i>	84
Caso português ilustrativo de <i>machinima</i>	85
Conclusão.....	89
Conclusão.....	95
Fontes.....	104
Videografia.....	104
Webgrafia.....	107
Referências bibliográficas.....	112

Índice de Figuras

Figura 1: Cartaz do filme “La Dialectique peut-elle casser des briques?” realizado por René Vienet em 1973, um exemplo das práticas do movimento situacionista.....	48
Figura 2: “E se o Hitler tivesse sido feito nos Açores?”, exemplo de dobragem de remistura realizada em português por Helfimed.....	55
Figura 3: Cartão de Título “Le Squelette Joyeux”, de Auguste e Louis Lumière, 1897, uma forma de comunicação verbal introduzida nas primeiras películas.....	58
Figura 4: Cartão de Legenda “The Heart of an Outlaw” de D.W. Griffith, 1909, um exemplo de narração introduzida num filme mudo.....	58
Figura 5: “Dimitry and the bots in Silkroad”, exemplo de remistura construída com legendas em inglês sobre diálogos em russo.....	61
Figura 6: “Sim Heil: Der Untersim”, legendagem de remistura em inglês com base no filme alemão “A Queda: Hitler e o fim do Terceiro Reich”.....	63
Figura 7: “Hitler reage à crítica ao 1º episódio de ‘I Love It’”, exemplo de legendagem satírica realizada em português.....	64
Figura 8: “Mia e Manuel-Bem Longe de um Sonho Meu”, exemplo de <i>vidding</i> realizado com material fonte em português.....	76
Figura 9: “Second Life - O Novo Mundo”, o primeiro <i>machinima</i> realizado no <i>Second Life</i> por Hugo de Almeida.....	87

Glossário

DIY media – *Do It Yourself media*, termo para designar produções realizadas por amadores, com recurso aos meios de que dispõem.

Fandom – Universo de fãs em redor de um determinado produto da cultura *pop*, filmes, séries de televisão ou mundos virtuais. Cada produto tem o seu *fandom*. Os universos *Star Trek*, *Buffy*, *A Caçadora de Vampiros*, *O Senhor dos Anéis*, *World of Warcraft* estão entre os mais conhecidos pelas suas *fandom*.

Gamer – Designação dada aos jogadores de videojogos, antes da vulgarização destes estava associado a *role-playing games* e a jogos de estratégia.

Machinima – É um estilo de remistura vídeo, no qual o processo de criação de animações em tempo real é feito através do uso dos motores de videojogos 3D, em vez da utilização de programas de animação. O seu nome é uma conjugação das palavras “*machine*” e “*cinema*”.

Mashup – Forma de criar remisturas que implica a combinação de elementos provenientes de múltiplas fontes para a criação de um novo produto. Tanto se pode aplicar à arte (ex.: combinação de duas ou mais músicas diferentes para criar uma terceira obra derivada); como à tecnologia (ex.: uma aplicação informática que combine mapas com a informação dos horários de uma rede transportes é um *mashup*, na medida em que combina elementos de informação provenientes de duas fontes distintas). Um *mashup* é uma forma de remistura, embora nem todas as remisturas sejam *mashups*.

Meme – Termo criado por Richard Dawkins que se refere à taxa de propagação de uma ideia num determinado meio. Dawkins compara as ideias aos genes, com instinto de sobrevivência e de propagação. O termo é actualmente utilizado para se referir a uma ideia que é utilizada múltiplas vezes com conteúdos distintos (ex.: vídeos que satirizam qualquer situação tendo como pano de fundo o ataque de fúria

de Adolf Hitler no final da Segunda Guerra Mundial, retratado por Bruno Ganz no filme *A Queda: Hitler e o fim do Terceiro Reich*).

PRV – *Political Video Remix*. Refere-se à apropriação e transformação de mídia pré-existente, que permite aos seus criadores criticarem o poder instituído, desconstruírem mitos sociais e desafiar as mensagens das grandes empresas de *media* através do corte e dos fragmentos dos *media mainstream* e da cultura popular a eles associada.

Remixer – Termo atribuído aos praticantes de remistura, em qualquer expressão artística, seja vídeo, música, fotografia ou pintura.

Sampling – Obtenção de amostras a partir de uma obra ou da sua representação, sem danificar o material de origem. (ex.: excerto de uma música, detalhe de uma imagem num computador).

Scratch vídeo – Estilo de edição desconstrutiva, inspirada no *détournement* Situacionista, realizado a partir de vídeos apropriados dos *mainstream media*, tais como anúncios publicitários, noticiários ou séries de televisão, como crítica aos conteúdos exibidos na televisão.

Slash – É um estilo de produção criativa que caracteriza a sexualidade de personagens de determinadas obras de ficção – frequentemente tende-se a inverter a sexualidade da personagem (ex.: caracterizar uma personagem heterossexual como homossexual).

Vidding - É um estilo de remistura de vídeo, onde excertos de sequências de filmes ou séries de televisão são combinados com uma canção para dar uma interpretação distinta da narrativa original. As imagens utilizadas são de reconhecimento fácil. Os seus produtores são chamados de *vidders* e as suas obras de *vids*.

Viral – Grau de propagação veloz de um produto num determinado meio. Um vídeo colocado numa plataforma de distribuição *online* com um número exponencial de visualizações ao longo de poucas horas é descrito como sendo viral.

Introdução

A remistura consiste na apropriação de elementos provenientes de uma obra pré-existente para criação de novos significados. Hoje em dia, é possível encontrarem-se obras remisturadas por profissionais, amadores, artistas, fãs, políticos ou grandes empresas. A sua terminologia é oriunda das experiências musicais realizadas na década de 70 do século XX, embora a sua génese derive de práticas artísticas do final do século XIX. Actualmente, a remistura recorre a técnicas mais sofisticadas (Navas, 2012b, p.3).

Recuando um pouco à origem das práticas que precedem a remistura, percebe-se que o Homem sempre se inspirou no que encontrava em seu redor para se expressar, quer fossem as suas práticas quotidianas ou a sua relação com o meio. No decurso de vários séculos, o progresso tecnológico levou ao surgimento de diferentes formas de expressão, dando origem às artes. No entanto, por limitações económicas, políticas e/ou tecnológicas, a expressão artística era restrita. A evolução das artes apresentou requisitos específicos nas diferentes Eras, na maioria dos casos limitadas a alguns nichos com poder e influência. Mencione-se, a título de exemplo, a Pintura durante o período do Renascimento. Os artistas dependiam do apoio dos mecenas e/ou outros grupos influentes, como a Igreja ou o Estado, que lhes encomendavam trabalhos específicos e, assim, lhes davam a possibilidade de terem meios para se expressar.

Avance-se um pouco no tempo e estabeleça-se um paralelo com as indústrias da música e do cinema, desenvolvidas ao longo do século XX. Desde a sua origem e até ao final do século, quem controlava estas indústrias detinha os meios económicos e técnicos para a realização de obras musicais e cinematográficas. Tinham também o controlo da contratação de artistas específicos, concedendo-lhes os meios para criarem as suas obras (Wikstörn, 2009, p.67). As indústrias culturais, como outras indústrias, dependem da rentabilização dos seus produtos para preservarem o sistema de controlo sobre os meios de produção e distribuição das obras de consumo produzidas. A hegemonia das indústrias culturais verificou-se enquanto estas estiveram restritas à sua expressão analógica¹.

¹ Entenda-se analógico por oposição ao digital. A título de exemplo, o engenheiro de som David Miles Hubber distingue as duas formas nestas palavras: *In the world of analog audio, signals are passed, recorded, stored, and reproduced as changes in voltage levels that continuously change over time. The digital (...) process (...) takes periodic samples of a changing audio waveform and transforms these*

Mesmo assim, desde o início do século XIX, ocorreram mudanças significativas que redefiniram a relação entre o Homem e as Artes, sendo fortemente influenciadas pela revolução industrial. Através da mecanização e automatização das operações, a Literatura, a Pintura, a Música e a Fotografia registaram avanços notáveis que, ao simplificarem a criação de reproduções de determinadas obras, facilitaram a massificação das produções artísticas.

A fotografia e o disco de 78 rpm marcaram os primórdios da reprodução da realidade do ponto de vista analógico. Estas duas formas de registo permitiram os primeiros passos na arte do fragmento², uma prática que evoluiu até ao *sampling*. No início do século XX, desenvolveram-se os movimentos artísticos de vanguarda, os quais, através da experimentação destas novas tecnologias, recorreram à apropriação para poderem combinar elementos de obras pré-existentes com novos elementos, de forma a expressarem novos significados.

No Cinema, durante os anos 1920, cineastas como Esfir Shub remontaram filmes oriundos da indústria de Hollywood para lhes modificarem o significado, colocando em prática aquilo a que Jonathan McIntosh (2012) designa por *Political Video Remix*.

A prática de apropriação noutras artes recorreu ao recorte directo de uma obra original, destruindo-a. Durante os anos 1950, na Literatura, autores como William S. Burroughs, inspirados pelos dadaístas, criavam obras literárias com base no recorte físico de frases provenientes de fontes textuais e combinavam-nas para criar novas narrativas, numa prática denominada como *cut-up technique* (Gibson, 2005).

Mais tarde, no final da década de 1960, no meio musical surgiram os gravadores multipista³, que permitiram a gravação e subsequente edição de elementos sonoros discriminados na criação de cada música. Estas técnicas revolucionaram a produção musical pela criação de múltiplas versões de músicas. Através da remoção de elementos e introdução de novos elementos foi possível alterar-se a sonoridade original de uma obra gravada em multipista. Segundo Eduardo Navas (2012b, p.20), terá sido por essa altura que surgiu o termo *remistura*, na Jamaica. Os artistas musicais apropriavam-se de

sampled signal levels into a representative stream of binary words that can be manipulated or stored for later processing and/or reproduction (Huber, 2005, p.217).

² Cada vez que se tira uma fotografia ou se grava um som, está-se a colher um fragmento a partir de um todo.

³ Os gravadores multipista trabalham sobre o princípio de que a cada fonte sonora corresponde um registo de gravação discriminado. Cada um destes registos pode ser manipulado individualmente para se criar a mistura final da música consoante o gosto pessoal do produtor da obra.

gravações de outros artistas e davam-lhes um novo tratamento, chegando, em alguns casos, a alterar o seu sentido.

Navas estabelece ligações entre a reprodução mecânica de obras de arte e as práticas que originaram a remistura, como ela existe hoje em dia. Este académico recorre à Música enquanto objecto de estudo para compreender as origens e evolução do conceito de remistura (Navas, 2012b, p.20).

Na Música, graças ao advento tecnológico dos *samplers* e *sequencers*⁴, deu-se a criação de novos estilos musicais nos últimos 30 anos do século XX. Estes estilos resultavam da apropriação de excertos de obras pré-gravadas para a criação de novas obras – desde versões instrumentais de canções (onde a voz é retirada) a misturas complexas, com a combinação de elementos das versões originais, por vezes difíceis de detectar⁵. A utilização de elementos de outras obras não colocava em causa a integridade física do original (Navas, 2012b, p.20; Manovich, 2005).

Na Arte Vídeo, em 1978 Dana Birnbaum apropriou-se de imagens da série televisiva *Wonder Woman*⁶ e fez uma remistura que subvertia o subtexto e os significados ideológicos da personagem criada por William M. Marston (McIntosh, 2012).

É frequente encontrar o termo *mashup* associado à prática de remistura. Através da citação, alteração e recirculação de símbolos reconhecíveis na cultura pop e nos média, o *mashup* é, em certa medida uma forma de comentário a partir dos elementos que o compõem. No domínio da Fotografia, os irmãos Thomas Knoll e John Knoll desenvolveram o *Photoshop* em 1987⁷ (Manovich, 2013, p.146). Em 1990, a Adobe lançou este *software* de pós-produção fotográfica, que permitia a manipulação de uma imagem num computador, sem prejuízo do seu original. O caminho para os *mashups* fotográficos digitais estava aberto através da combinação de fragmentos de imagens

⁴ *Samplers* são aparelhos que registam excertos de áudio para serem tocados posteriormente. *Sequencers* registam na forma de dados actuações através do uso do teclado musical atribuindo-lhes sonoridades. Um *sequencer* pode gravar registos correspondentes a diferentes instrumentos, para serem tocados em simultâneo dando a ilusão de polifonia, segundo Paul White da revista *Sound on Sound*, disponível em http://www.soundonsound.com/sos/1995_articles/sep95/midibasics2.html.

⁵ Navas refere o trabalho de remistura de François Kevorkian em 1984, ao tema *Tour de France* composto pela banda alemã Kraftwerk em 1983 (Navas, 2012b, p.71).

⁶ *Technology and Transformation* é um exemplo de vídeo arte realizado por Dara Birnbaum, que manipula as imagens da série de televisão *Wonder Woman*, para estender temporalmente o processo de transformação da personagem principal, disponível no publicado por politicalremix em: <https://www.youtube.com/watch?v=k6xZOUXNyQg>.

⁷ Informação mais completa sobre a história do *Photoshop* numa entrevista de Thomas Knoll, disponível no vídeo publicado por The Luminous Landscape em <https://vimeo.com/73949178>.

distintas para a criação de novas composições visuais, sem prejuízo dos originais. Esta possibilidade vai de encontro ao que acontecia com os movimentos artísticos de vanguarda, onde práticas como a colagem implicavam a danificação da fotografia original.

As revoluções da Música e da Fotografia tardaram em chegar à Arte Vídeo, uma vez que a tecnologia para realizar o mesmo tipo de manipulação e flexibilidade de controlo requeria um processamento mais complexo. Esta limitação deve-se à quantidade de informação contida em cada excerto de vídeo digital. Em 1993, a Adobe lança o *software After Effects*, um entre vários programas de edição e pós-produção de vídeo. É neste âmbito que a Arte Vídeo sofre uma transformação, enquanto forma de expressão criativa, não só por artistas e profissionais, mas também por entusiastas, que passaram a ter meios economicamente mais acessíveis para realizarem as suas remisturas de vídeo (Manovich, 2013, p.243). Neste tipo de remisturas há, em alguns casos, uma forte ênfase em entreter o espectador. Tal como em outros tipos de remisturas, os vídeos *mashups* são produtos media construídos a partir de material pré-existente por criadores que pretendem explorar as possibilidades dos seus computadores e programas, através de uma expressão criativa⁸ (Häkkinen & Leppänen, 2013, p.3).

Paralelamente, a evolução da Internet levou ao desenvolvimento de um repositório universal de textos, sons, músicas, imagens e vídeos. Artistas, profissionais, criativos, entusiastas, estudantes e cidadãos comuns passaram a ter acesso a obras em formatos que facilitavam a sua manipulação para a criação de produtos derivados, entre os quais as remisturas.

O propósito de aplicação da remistura não é apenas uma variante de comunicação. Tem várias motivações e, hoje em dia, é facilitada por um ubíquo acesso a meios técnicos e às respectivas “matérias-primas” criativas, que permitem uma disseminação exponencial desta prática. A prova disso é visível, diariamente, através das novas remisturas que surgem na Internet, inspiradas em trabalhos criados pelos media, artistas, *vloggers*, entre outros. Em determinadas semanas, não é difícil encontrar a apropriação de trabalhos que são recombinações com notícias destacadas pelos media⁹ e noutros

⁸ Por exemplo, a edição de fotografias ao ritmo de uma música para a produção de uma nova obra, ver capítulo 5 a propósito de *vidding*.

⁹ **Rádio Comercial | Ciúme da Mulher** – a música da demissão de Paulo Portas – trata-se de uma remistura musical criada por Vasco Palmeirim para a rúbrica das manhãs da *Rádio Comercial*, adaptação de um tema musical popular da cantora Ágata – tema original *Perfume de Mulher*. Disponível no vídeo publicado pela Rádio Comercial em <http://www.youtube.com/watch?v=c-1AFXPe-Wg>.

projectos media alternativos¹⁰; ou encontrar campanhas políticas que sejam alvo de crítica com recurso à publicação contínua de remisturas feitas por adversários¹¹, comediantes¹² e cidadãos comuns¹³. Outros exemplos incluem os trabalhos de homenagem a autores e às suas obras (ver mais adiante *Fanlore*); ou trabalhos propostos pelos próprios artistas, que incitam a sua base de fãs a criar versões das suas obras¹⁴; ou inclusive replicações de remisturas, habitualmente designadas por *memes*.

A criação de obras com elementos protegidos por *copyright* tem implicações legais, na medida em que a originalidade passou a ser colocada à prova com a existência de obras derivadas. Como se poderá ler no capítulo 3, juristas como Lawrence Lessig (2008) reflectem sobre a problemática da originalidade, formulando as seguintes questões: como se pode afirmar que uma obra é original quando é composta por excertos de produtos criados por outrem? E, por outro lado, como se pode ignorar a originalidade do génio aplicado na combinação de elementos para criar novas estéticas?

A importância do estudo da remistura de vídeo

A remistura de vídeo é uma das formas de expressão que tem ganho crescente destaque desde o ano 2000. Caracteriza-se pelas suas múltiplas variantes, as quais são utilizadas por diferentes grupos de pessoas, que se associam em comunidades ou se expressam anonimamente através de redes sociais. Estamos perante uma cultura

¹⁰ **Harlem Shake – Miguel Relvas ISCTE – Speaky TV** - um *meme* alusivo ao Harlem Shake, feito a partir de planos de Miguel Relvas provenientes de diferentes fontes, editadas ao ritmo do tema "Harlem Shake", do DJ americano Baauer. Disponível no vídeo publicado por Speaky TV em <http://www.youtube.com/watch?v=OpFgfJey7L8>.

¹¹ **Vote Different** – criada por ParkRidge47, alcunha de Phil de Vellis oriundo de Washington DC, um partidário da campanha de Barack Obama. Realizado por altura da sua nomeação pelo partido Democrático para as eleições de 2008 para Presidente dos Estados Unidos. O *spot* consistiu numa remistura do anúncio original criado para o lançamento em 1984 de um novo computador da Apple, no qual a IBM era implicitamente criticada com referências à distopia de Orwell no livro 1984 (Vellis, 2011). O *spot* original chamava-se *Think Different*. Publicado por ParkRidge48, disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=6h3G-lMZxjo>.

¹² **Paulo Futre apresenta o seu projecto (por Rui Unas)** - uma dobragem de paródia realizada por Rui Unas com imagens da conferência de imprensa dada por Paulo Futre, que falava enquanto membro da campanha de Dias Ferreira candidato à presidência do Sporting Clube de Portugal. Publicado por Rui Unas disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=8IcJ4PUqD9A>.

¹³ **Relvas Corridinho do ISCTE** - uma sequência cíclica de um plano de Miguel Relvas a ser resgatado pelos seguranças numa saída conturbada de uma conferência do ISCTE, realizada com imagens da TVI 24 editadas ao som de um tema popular alusivo ao corridinho da madeira (dança popular portuguesa). Disponível no vídeo publicado por Allan Caeiro em <http://www.youtube.com/watch?v=q5RSapTqk7g>.

¹⁴ **Remix NIN** – projecto de remistura de temas da banda Nine Inch Nails, promovido pela própria banda. Disponível através do sítio de Internet: <http://remix.nin.com/>.

comunitária que usufrui de mecanismos tecnológicos para expressar as suas convergências e divergências. A facilidade de interligação entre pessoas de diferentes cidades, países e/ou culturas, levou à criação de comunidades virtuais onde os indivíduos colocam em comum aquilo que os une e os separa. Comunidades de fãs, como é o caso de *Fanlore*¹⁵, oferecem *locus* virtuais para que estes se reúnam, para falarem de produtos artísticos ou da cultura pop, bem como das práticas que lhes estão associadas. Em alguns casos, pode ter como finalidade a exposição das suas próprias obras inspiradas num mesmo objecto de interesse.

Actualmente, o YouTube é o sítio mais comum¹⁶ para a publicação de um vídeo pessoal, seja este original ou adaptado. Criar e partilhar vídeos remisturados é uma manifestação social, quer por reverência, discordância, elogio, citação, crítica política ou expressão pessoal.

As implicações das práticas da remistura não se restringem ao campo artístico e comunicacional. A utilização de materiais protegidos por direito de autor levou a discussão até ao domínio jurídico. Durante décadas, as grandes empresas viram os seus lucros aumentar, graças ao consumo directo dos fãs, ávidos por terem um registo físico. Passados alguns anos do advento digital, explodiu a partilha de músicas, filmes, séries de TV, entre outros. A percepção geral é a de que a compra do suporte físico para ter acesso a estes produtos musicais e de vídeo baixou, presumivelmente levando a que os lucros das empresas diminuíssem (Wikström, 2010, p.60). Através de acções legais, estas empresas de produção, musical e visual têm exercido pressão para que haja um aumento do controlo sobre os direitos de autor. Na remistura, este facto torna-se relevante se se considerar que as obras resultantes dessa prática são construídas com base em excertos de obras pré-existentes, algumas com um sucesso considerável. A apropriação para criação de produtos derivados, versões e remisturas não tem sido tolerada por essas empresas. No domínio anglo-saxónico, através da noção jurídica de *Fair Use* e da criação de licenças criativas¹⁷, fizeram-se avanços para regulamentar os

¹⁵ **Fanlore** é um sítio web destinado às bases de fãs de comunidades diferentes, para que estes tenham um espaço para promoverem os seus trabalhos, actividades, terminologia. A missão de *Fanlore* é promover um espaço para que fãs de múltiplas comunidades possam ter um espaço para gravar e partilhar as suas histórias, experiências e tradições, quer para eles e outros fãs, como descrito na sua página de Internet, disponível em <http://fanlore.org/wiki/Fanlore>About>.

¹⁶ Segundo Alexa, a 15 de Outubro de 2014, o YouTube era o terceiro sítio mais visitado da Internet no mundo, apenas superado pela Google e pelo Facebook, disponível em <http://www.alexa.com/topsites>.

¹⁷ **Licenças Creative Commons** – “situam-se entre os direitos de autor (todos os direitos reservados) e o domínio público (nenhum direito reservado). Têm âmbito mundial, são perpétuas e gratuitas. Através das licenças *Creative Commons*, o autor de uma obra define as condições sob as quais essa obra é partilhada,

usos que um autor deseje atribuir a terceiros, permitindo assim que outros possam usar fragmentos do seu trabalho ou não.

Como se verá no capítulo 3, ao nível educacional, existem algumas instituições de ensino, sobretudo nos Estados Unidos, com uma linha pedagógica que promove a pedagogia de *critical media* - através da apropriação de produtos oriundos dos media, os alunos são ensinados a criar curtas-metragens reflexivas e informativas sobre temáticas de interesse social (Faden, 2009; Williams, 2013). Alguns docentes optam pela utilização de trabalhos de composição visual, como forma de expressão em complemento às recensões ou dissertações para abordar um determinado tópico de investigação académica. Nestes casos, a remistura pode funcionar como uma ferramenta de citação, na qual o autor de uma obra faz referência a um dado aspecto, da mesma forma que faria citando textualmente o que determinado autor disse sobre o mesmo assunto, sendo que no primeiro caso o material de citação é visual ou sonoro, e não apenas textual.

Seja em que campo for, a apropriação de vídeos, a manipulação visual e a expressão através da recombinação de elementos têm tido um maior protagonismo e, como tal, um estudo às suas práticas ganha relevância.

Objecto de estudo e perguntas de partida

Este trabalho parte de uma reflexão sobre diferentes concepções em torno da prática de remistura, ligadas a um olhar sobre as suas origens e pretende estabelecer uma relação entre estas perspectivas e as práticas efectivas. A remistura enquanto forma de expressão tem ganho um destaque global. No entanto, tendo em conta as restrições de uma investigação de mestrado e o seu carácter exploratório, este trabalho focar-se-á sobre aspectos formais de remistura, em particular sobre quatro estilos de remistura vídeo realizadas em Portugal – as dobragens de remistura, as legendagens de remistura, o *vidding* e o *machinima*. Para cada um destes estilos identificaram-se as suas origens e caracterizaram-se os aspectos formais que as definem, recorrendo a exemplos ilustrativos oriundos de Portugal e de outros países.

de forma proactiva e construtiva, com terceiros, sendo que todas as licenças requerem que seja dado crédito ao autor da obra, da forma por ele especificada.” Como descrito no seu sítio de Internet, disponível em <http://creativecommons.pt/>.

As perguntas de partida para esta investigação foram formuladas da seguinte forma:

Que conceitos de remistura são apresentados por alguns dos seus estudiosos?

Qual a origem de cada um dos estilos de remistura vídeo estudados?

Existe alguma relação entre os diferentes estilos de remistura vídeo e como se caracteriza essa relação?

O objecto deste estudo é a remistura vídeo e quatro dos seus estilos formais específicos. Trata-se de um trabalho introdutório, com características exploratórias e ilustrativas, recorrendo a vários exemplos e analisando casos realizados por portugueses. Esta dissertação está compreendida em duas secções.

A primeira secção está dividida em três capítulos, cada um centrado em trabalhos de autores com ângulos de análise distintos a propósito da remistura. No primeiro capítulo serão abordadas algumas das ideias de Lev Manovich sobre o papel que a tecnologia teve na remistura; o segundo capítulo incidirá sobre a origem e o desenvolvimento da remistura de acordo com a investigação que Eduardo Navas fez sobre a estética da remistura na música; no terceiro capítulo serão considerados aspectos relacionados com o direito de autor, em particular sobre as noções de *originalidade* e *apropriação* bem como algumas das implicações legais segundo as ideias de Lawrence Lessig, com o apoio de outros investigadores como Vince Campanelli e dos debates contemporâneos sobre este tópico.

A segunda secção destina-se à explanação sobre uma selecção de estilos formais de remistura de vídeo. Assim, no quarto capítulo serão apresentados os argumentos que permitem agrupar as práticas de dobragem e legendagem enquanto estilos de remistura discursiva. No quinto capítulo os estilos *vidding* e *machinima* são abordados, apresentando argumentos que permitem agrupá-los enquanto trabalhos de remistura realizados por fãs. Como já foi referido, serão apresentados exemplos que ajudem a compreender os aspectos mais relevantes destes estilos, e para cada um será destacado um exemplo ilustrativo português.

A remistura permite ao consumidor sair do seu papel passivo e, através da manipulação dos produtos audiovisuais, é possível atribuir narrativas alternativas a estes produtos que, embora tenham sido concebidos à luz de uma verdade única, continuam a ser reformulados para expressarem novos sentidos. No final desta dissertação, pretende-

se resumir o conceito de remistura bem como dos quatros estilos associados ao domínio vídeo e correlacionar os casos ilustrativos dos estilos de remistura com as tipologias apresentadas por alguns dos académicos estudados, com propostas para estudos futuros que determinem o impacto que este género de práticas tem, quer como ferramenta de expressão quer como uma nova forma de consumo activo de produtos dos *media*.

I.

Diferentes concepções de Remistura

Introdução

A noção de remistura não é recente. Académicos, artistas, praticantes e entusiastas dedicaram ensaios, estudos e investigações para compreenderem as origens desta prática enquanto forma de expressão. De um ponto de vista conceptual, há quem lhe atribua uma importância holística¹⁸ (Ferguson, 2010), no sentido de que toda a actividade humana deriva da sucessiva apropriação e recombinação para criação de novos significados. Porém, esta dissertação está restrita ao estudo da remistura, em particular sobre uma selecção de estilos de expressão formal na área do vídeo. Como se verá mais adiante na segunda secção, estes estilos de remistura têm as suas origens em diferentes décadas do século XX, mas têm ganho protagonismo enquanto forma de expressão desde o ano 2000. A remistura, em sentido lato, não está restringida apenas a artistas e profissionais. Entusiastas e fãs encontram na remistura uma forma de mostrarem o seu apreço por uma obra, o seu descontentamento por um dado evento social, de afirmarem a sua pertença a um grupo ou a desconstrução de verdades únicas.

Ao longo desta secção serão expostas algumas das ideias defendidas por Lev Manovich, Eduardo Navas e Lawrence Lessig sobre o tema da remistura. Manovich (2005; 2007; 2013) escreveu extensivamente sobre a tecnologia, nomeadamente no papel do *software* enquanto meio facilitador da remistura e na expansão desta prática nos últimos anos. Navas (2006; 2012a; 2012b) estudou a estética da remistura, com a óptica das experiências musicais desde os anos 1970 até aos dias de hoje. A investigação de Navas é pertinente para se compreender como é que a remistura se difundiu por outras artes. Lawrence Lessig (2008), enquanto advogado especialista em direito de autor e propriedade intelectual, interessou-se pela legitimidade das criações que derivam de obras pré-existentes, e em como é que estas podem coexistir sem que haja uma violação dos direitos dos criadores das obras originais que estão na base da criação das remisturas. Por fim, estabelecer-se-ão pontos de convergência e divergência que permitam sistematizar uma noção de remistura que servirá de ponto de partida para uma abordagem a subgéneros de remistura de vídeo, a qual será analisada em maior detalhe na segunda secção desta dissertação.

¹⁸ Kirby Ferguson defende que tudo é uma remistura no seu documentário “Everything is a remix”, disponível em <https://vimeo.com/14912890>.

1. A remistura na Era do *Software*

A maioria das culturas desenvolveu-se de acordo com princípio da “remisturabilidade”, através da apropriação e a reformulação dos estilos culturais provenientes de outras culturas, desde a Roma e Grécia antigas, passando pelo Renascimento até à actualidade: “Hoje em dia, os designers e os estilistas remisturam múltiplas formas culturais e históricas, procurando inspiração desde a ‘Manga’ Japonesa às indumentárias na Índia” (Manovich, 2005, p.1).

À primeira vista, as remisturas praticadas pelos estilistas e pelos músicos parecem ter pouco em comum. Manovich considera que esta é uma visão errada, uma vez que ambos fazem parte de um todo: o *designer* e o músico, são ambos afectados pelas mesmas tecnologias. Os *softwares* de design e de composição musical facilitam a remistura, a Internet aumenta a facilidade de acesso a informação e materiais de outros períodos, artistas e/ou designers.

Em 1972, o DJ Tom Moulton realizou as suas primeiras remisturas musicais e trabalhou os elementos rítmicos das canções para os realçar. O seu trabalho foi realizado com base nos registos sonoros feitos em *master tapes* de 24 pistas. Após década e meia, a complexidade e o contraste entre elementos nas remisturas foi maior. Na viragem para o século XXI, com a evolução tecnológica aplicada em diferentes áreas, o termo de remistura deixou de ser exclusivo à música. O termo estendeu-se a projectos visuais, *software*, textos literários, vídeo, pintura, fotografia, entre outros (Manovich, 2007, p.2).

Para Manovich, a música electrónica e o *software* servem de metáfora à cultura quotidiana, daí a expansão do termo a outras áreas ser algo inevitável. No meio musical, a remistura é aceitável e até mesmo encorajada por alguns músicos, que incentivam remisturas à sua base de fãs. Mas nem todas as indústrias que produziram as criações originais vêm com bons olhos a criação de produtos derivados sem terem um retorno financeiro. Noutras artes, a apropriação indevida de materiais protegidos por *copyright* para a realização de remisturas é uma violação do direito de autor¹⁹. As remisturas estão para além do universo musical: “...so while filmmakers, visual artists, photographers, architects and Web designers routinely remix already existing works, this is not openly

¹⁹ O caso do Grey Album, um *mashup* realizado por DJ Danger Mouse (Brian Joseph Burton), no qual combinou canções do White Album dos Beatles com os registos *a capella* do rapper Jay-Z do seu Black Album (Howard-Spink, 2005; Booth, 2012), disponível no vídeo publicado por Oliver Brown em <https://www.youtube.com/watch?v=-CU2rE3rAtE>.

admitted, and no proper terms equivalent to remixing in music exist to describe these practices” (Manovich, 2007, p.3).

A esta prática estiveram associados termos como *apropriação* ou *citação*, mas Manovich não os vê como representativos do que está implícito na remistura. O termo *apropriação* foi utilizado pelos artistas pós-modernos no início da década de 1980, que trabalhavam fotografias antigas – Sherrie Levine²⁰, Richard Prince e Barbara Kruger²¹. Contudo, o termo não teve o mesmo alcance que “remistura” em diferentes campos artísticos, uma vez que o conceito de *apropriação* ficou sobretudo na área da Fotografia, onde começou por ser introduzido. O termo de “remistura” é mais adequado por sugerir um retrabalhar sistemático sobre uma fonte e este é um significado que a *apropriação* não tem. Artistas como a Barbara Kruger, ao “apropriarem-se” de fotos existentes, não as remisturavam. Como tal, eram designados por “*appropriation artists*”. Tal como no caso do famoso urinol de Duchamp, o objectivo destes artistas foi o de transferir o seu significado cultural de uma esfera para outra sem lhe aplicar alterações²² (Manovich, 2007, p.4).

O termo *citação*, segundo Manovich, significa pegar num excerto pré-existente e colocá-lo no seio de um novo contexto. O conceito de *remistura* vai mais além. Implica alterar o texto velho para criar um novo. Em certas aplicações, é frequente encontrar-se associado o termo *mashup* à noção de remistura. Um *mashup* implica a combinação de elementos provenientes de múltiplas fontes para a criação de um novo produto. A expressão foi utilizada para designar tanto trabalhos musicais como aplicações informáticas. É importante precisar que todos os *mashups* são remisturas, mas o inverso não é verdade, pois existem trabalhos de remistura que podem partir de apenas uma única fonte.

No entanto, as práticas de apropriação e citação estão na origem da remistura, em particular com a acção de recolha de amostras (*sampling*). As tecnologias de amostragem, as práticas de montagem e colagem foram ubíquas na cultura do século

²⁰ Em 1981, Levine fotografou reproduções fotográficas da era da Depressão de Walker Evans, A série, intitulada *After Walker Evans*, é uma referência no pós-modernismo fotográfico, como pode ser visto no sítio do Metropolitan Museum of Art, disponível em <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1995.266.2>.

²¹ Em 1979, a fotógrafa Barbara Kruger aplicou nas suas obras imagens da imprensa americana de meados do século XX, sobre as quais colou recortes de palavras. Como pode ser visto no sítio do Art History Archive em <http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/feminist/Barbara-Kruger.html>.

²² O urinol de Duchamp foi transferido da esfera associada aos objectos de consumo para a esfera artística, através de uma alteração de função, sem alteração física do objecto.

XX e, tal como grande parte da sociedade, tornaram-se industrializadas (Manovich, 2007, p.4). A propósito de *sampling* ver mais adiante o capítulo 2.

Em 2003, Manovich referia três tipos de remistura: *pós-modernismo*, a remistura de formas e conteúdos culturais dentro de um meio ou forma cultural, visíveis em particular na música, na arquitectura e na moda (ex.: as múltiplas variações musicais de uma canção); *globalização*, a remistura de tradições culturais, personagens e sensibilidades nacionais que se misturam e interagem dentro de um novo estilo de “*global international*” (ex.: a integração de hábitos culturais provenientes de outras culturas e assimilando-os como novos elementos culturais – o Halloween, o Pai Natal de fato vermelho); *Novos media*, a remistura entre os vários interfaces das várias formas culturais e as novas técnicas de *software*, ou seja a remistura entre cultura e computadores (ex.: *mashups* de aplicações que reúnem informação de fontes distintas, constantemente a serem actualizadas) para facultar informação nova num suporte único (ex.: a integração dos mapas interactivos da aplicação *Google Maps* com a informação sobre os transportes da área de Lisboa, ou ferramentas próprias como no caso do TRANSPOLIS²³). Este último tipo de remistura distingue-se pela escala do processo, a sua velocidade e os componentes envolvidos, o que leva à criação de uma remistura dinâmica uma vez que os elementos que compõem a remistura estão num constante estado de fluxo (Manovich, 2003, p.4). A propósito deste último ponto, Manovich atribui ao *software* um papel importante na forma como a sociedade actual evoluiu na comunicação interpessoal, interempresarial e global.

Interessa compreender como é que a remistura ocorre nos dias de hoje. A sua prática foi facilitada pelo surgimento do computador e, em particular, pelo desenvolvimento de aplicações que facilitam a apropriação, manipulação e recombinação.

²³ O TRANSPORLIS é um sistema de informação multimodal da Área Metropolitana de Lisboa da responsabilidade de uma parceria formada pela ANA, Carris, CP, Câmara do Barreiro, Câmara de Loures, Câmara de Odivelas, Fertagus, Metropolitano de Lisboa, PT. Comunicações, Rodoviária de Lisboa, Scotturb, Transportes Sul do Tejo, Transtejo e Vimeca. Como pode ser visto no sítio da Transporlis, disponível em <http://www.transporlis.sapo.pt/Default.aspx?tabid=202>.

Software

O *software* assumiu-se como uma forma de remediação²⁴ de meios já existentes: “*Software replaced many other tools and technologies for the creative professionals. It has also given hundreds of millions of people the abilities to create, manipulate, sequence and share media*” (Manovich, 2013, p.56), acrescentando-lhes novas possibilidades concentradas num mesmo meio – o computador. Se uma fotografia tradicional era impressa em papel e se transformava num objecto com propriedades únicas, a evolução da representação por intermédio de *software* permitiu que a mesma fotografia pudesse ser, sem prejuízo do original, alterada, combinada, recortada para criação de algo distinto. O computador assumiu-se como um instrumento poderoso de remistura, cujos resultados dependem, em última estância, dos criativos que os controlam. Como tal, “*during one decade a computer moved from being a culturally invisible technology to being the new engine of culture*” (Manovich, 2013, p.21).

Manovich defende que desde 1960 houve um desenvolvimento significativo na computadorização. Um dos aspectos mais fundamentais para a forma como encaramos os computadores surgiu quando os investigadores da Xerox PARC²⁵ foram capazes de desenvolver máquinas capazes de fazerem múltiplas funções. Na perspectiva do autor, este passo daria origem “*a new paradigm of media computing*” (Manovich, 2013, p.58). Outro factor importante foi o desenvolvimento de *GUI*²⁶-based software, que converteu o computador numa “*remediation machine*”, uma máquina capaz de representar uma gama de meios que a precederam (*ibid*).

Se compararmos a remistura como um processo culinário, podemos dizer que o *software* é o meio que permite cozinhar, mas que continua a necessitar dos ingredientes. A Internet é o armazém por excelência onde se encontram depositadas as obras de onde são extraídos esses ingredientes para que o *chef* remisturador apresente novas receitas.

²⁴ Manovich refere-se à expressão “remediação” aplicada por Jay Bolter e Richard Grusin no seu livro *Remediation: Understanding New Media* (2000).

²⁵ A Xerox PARC (Palo Alto Research Center) foi fundada em 1970 enquanto uma divisão da Xerox, ao longo da sua existência reuniu especialistas na área de informação e ciências físicas, responsáveis pela impressão a Laser, a Ethernet, o computador pessoal (PC), *graphical user interface* (GUI), entre outras, como indicado na página deste centro de investigação, disponível em <http://www.parc.com/about/>.

²⁶ GUI – *Graphical User Interface* – interface de representação visual dos dispositivos electrónicos que facilita a interacção com os utilizadores.

Internet

O advento da Internet aumentou o fluxo de informação a que as pessoas tinham acesso. Paralelamente, o número de pontos de acesso e distribuição de informação também aumentou. Hoje em dia temos: “*SMS, forward and redirect function in email clients, mailing lists, Web links, RSS, blogs, social bookmarking, tagging, publishing (as in publishing one’s playlist on a web site), peer-to-peer networks, Web services, Firewire, Bluetooth*” (Manovich, 2005, p.1).

A Internet catalisou a colaboração criativa, retirando a necessidade de presença física e tornando suficiente o acesso a uma rede comum para permitir a várias pessoas trabalharem sobre um mesmo documento. Contudo, foi necessária a disseminação generalizada deste acesso para que o “verdadeiro potencial cultural” fosse percebido, nomeadamente “[b]y harvesting the small amounts of labor and expertise contributed by a large number of volunteers, social software projects – most famously, Wikipedia” (*ibid*).

Este fácil acesso estimula as pessoas a retirarem informação das mais diversas fontes, trabalharem-na, remisturarem-na e disponibilizá-la, de forma colaborativa em plataformas como a *Wikipedia* ou o *Flickr*. Manovich compara o actual modelo de comunicação a um comboio, onde cada pessoa (receptor) é uma estação, onde a informação que chega é remisturada com informação de outras fontes e uma nova “embalagem” (produto de informação recombinação) segue para a próxima estação onde o processo se repete (Manovich, 2005, p.1).

A constante publicação na Internet dos progressos nas diferentes artes e ciências permite a *todos* estarem a par do que *todos* estão a fazer. A diferença nas citações feitas por *bloggers*, ao citarem o trabalho de outrem, em relação às citações artísticas que se vêem nos trabalhos de arquitectos por exemplo, é apenas uma questão de quantidade e não de qualidade – o princípio subjacente é o mesmo.

Remisturabilidade

A cultura de “remisturabilidade”²⁷ coloca a sua tónica na velocidade de transformação que os computadores permitem. Quando alguém incorpora elementos de diferentes fontes num *email* através de “copy/paste” está a fazer o mesmo que os criativos fazem ao copiarem elementos de diferentes fontes e ao misturá-los num suporte comum – ambos estão a remisturar (Manovich, 2005, p.1).

A remisturabilidade tira partido da modularidade, uma vez que a sua unidade básica é o fragmento apropriado. Na música, foi através da introdução dos gravadores multipistas que se definiu a remistura como uma prática. Estes equipamentos vieram permitir o registo individualizado dos componentes de cada canção. A partir daí, pode-se extrair, acrescentar, no todo ou em parte, um elemento. Para além disso, cada elemento pode ser alterado sem afectar os restantes (*ibid*, p.2). A modularidade da cultura ocorreu não pelos criadores mas pelos consumidores.

Na década de 1980, os músicos tiravam amostras (*samples*) a partir de música já publicada; os fãs de séries de televisão, graças aos videogravadores, podiam gravar vários episódios e produzir *vids*; os fãs de jogos começaram a alterá-los para produzirem novos níveis. Antes, no princípio do século XX, nas origens da cultura de massas, os artistas apropriavam-se de amostras e remisturavam produtos da cultura de massas – ex.: Kurt Schwitters²⁸, a colagem e a fotomontagem que se tornou popular na Rússia e na Alemanha após a Primeira Guerra Mundial, seguiram-se a *Pop Art*, *Appropriation Art*, e a *video art* (Manovich, 2005, p.3).

A *remisturabilidade* tornou-se uma característica implícita do universo em rede, onde a informação (nas suas múltiplas formas) viaja. Antes deste universo em rede, profissionais e amadores trabalhavam em sistemas fechados. O trabalho realizado por amadores a captarem fotos ou vídeos de um casamento era trocado apenas por familiares e amigos dos noivos. Um registo fotográfico numa reportagem viajava directamente do portfólio do repórter de imagem para a edição de imprensa. A emergência de múltiplos percursos interligados, que encorajam os *media objects* a viajarem facilmente entre *websites*, gravadores, dispositivos de visualização, discos

²⁷ *Remixability Culture*, como lhe chama Manovich.

²⁸ Kurt Schwitters foi um artista plástico, poeta, pintor e escultor alemão com influências no surrealismo e no dadaísmo, ficou conhecido pelas suas colagens chamadas Merz Pictures, como pode ser visto no sítio do Museum Of Modern Art (MOMA), disponível em http://www.moma.org/collection/artist.php?artist_id=5293.

rígidos, facilitou a qualquer pessoa praticar os actos de apropriação e manipulação (Manovich, 2005, p.5). Hoje em dia, é fácil aceder a bases de dados específicas para cada campo cultural e ter bibliotecas de elementos, concebidas para serem trabalhadas em “amostras” – *stock photos*²⁹, imagens vectoriais³⁰, músicas³¹, sons³², bibliotecas de aplicações informáticas³³.

No capítulo 2, serão abordados aspectos ligados à evolução da remistura, bem como as implicações da coexistência de produtos derivados que por vezes possam ser tomados como originais, de acordo com as investigações do académico Eduardo Navas.

²⁹ Dreamstime.com, Graphicstock, Fotolia.com, são três dos vários repositórios de fotografias *online*.

³⁰ Thenounproject.com é um projecto *online* que promove a publicação e a partilha de imagens vectoriais.

³¹ No Audionetwork.com, os músicos disponibilizam as suas composições em múltiplas versões, integral, excertos, instrumental, com a combinação de apenas alguns instrumentos. Estas obras estão indexadas para poderem ser acedidas segundo o tipo de instrumentação, estilo musical, emoção, entre outras.

³² Freesound.org é um repositório de sons captados. Aporee.org é um *mashup* que promove a publicação de sons captados de acordo com a sua origem geográfica de captação. Em ambos os sítios, o acesso é livre embora a utilização seja definida pelo autor ao abrigo de uma licença *creative commons*.

³³ Microsoft, Apple e Google disponibilizam plataformas para que os programadores possam partilhar aplicações (gratuitas ou pagas) para serem utilizadas nos seus produtos (*smartphones, tablets smartwatches, PCs*).

2. A estética da remistura

Segundo Eduardo Navas, a remistura não é um movimento, mas uma espécie de “cola cultural”. Enquanto forma de discurso, é como um vírus que se modificou em diferentes formas de acordo com as diferentes necessidades de cada cultura. Não tem uma forma, ao ajustar-se a qualquer meio. É dependente de valores culturais para poder existir. Enquanto vírus, é como um parasita que depende do que existe e nunca é original. Ao mesmo tempo, quando implementada com eficácia, torna-se numa ferramenta autónoma, como se pode verificar nas origens da remistura na Música (Navas, 2012b, p.4).

Navas apresenta a cultura de remistura como uma actividade global que se caracteriza numa troca eficiente e criativa de informação graças às tecnologias digitais. É suportada pela prática de corte/cópia e cola. Sucintamente, Navas define remistura como a prática de “colher” amostras a partir de materiais pré-existentes para os combinar em novas formas de acordo com o gosto pessoal de cada um. É uma actividade comum na arte, tendo um papel vital na comunicação, em particular nos novos media (Navas, 2012b, p.65), bem como nas formas de consumo digital. O autor propõe uma tipologia para a remistura na música, apresentando exemplos para cada uma delas.

O primeiro tipo é apresentado como uma extensão:

[extended remix] is a longer version of the original composition containing long instrumental sections to make it more mixable for the club DJ. The first known disco song to be extended to ten minutes is “Ten Percent” by Double Exposure, remixed by Walter Gibbons in 1976 (Navas, 2012b, p.66).

O segundo tipo é *selectivo*:

[selective remix] consists of adding or subtracting material from the original composition. This type of remix, during the 1980s, made DJs popular producers in the music main stream. One of the most successful selective remixes is Eric B. & Rakim’s “Paid in Full”, remixed by Coldcut in 1987. In this case Coldcut produced two remixes, the most popular version not only extends the original recording, following the tradition of the club mix (like Gibbons), but it also contains new sections, as well as new sounds, while others were subtracted, always keeping the “essence” or “spectacular aura” of the composition intact (*ibid*).

O terceiro tipo é *reflexivo*:

[reflexive remix] 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; material is added or deleted, but the original tracks are largely left intact to be recognizable. An example of this is Mad Professor’s famous dub/trip hop album No Protection, which is a remix of Massive Attack’s Protection. In this case both albums, the original and the remixed versions, are validated on the quality of independent production, yet the remixed version is completely dependent on Massive’s original production for validation (*ibidem*).

Navas propõe ainda um quarto tipo de remistura designado por *regenerativo*:

The regenerative remix is specific to new media and networked culture. Like the other remixes it makes evident the originating sources of material, but unlike them it does not necessarily use references or samplings to validate itself as a cultural form[...] A regenerative remix is most common in Software Mashups, all social media from Google to YouTube rely on its principles. 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 (Navas, 2012b, p .73).

Navas acrescenta ainda que existe uma subversão cultural que privilegia uma componente prática deste tipo de remistura. A definição de remistura regenerativa é bastante próxima da noção de remistura de “*Novos Media*” proposta por Manovich. Esta proximidade é mais perceptível através das funcionalidades dos *mashups* de *software*, por serem remisturas interactivas que recorrem à combinação de informações provenientes de múltiplas fontes para gerar uma informação única útil para o seu utilizador. A remistura é regenerativa pela contínua recombinação de informação de várias fontes e de cada vez originar um resultado distinto (ex.: o já referido sistema de informação TRANSPORTIS).

Cortar/Copiar e Colar

Cortar/copiar e colar³⁴ são práticas comuns nas aplicações que se encontram nos computadores pessoais. Esta é a forma mais comum de recolher amostras virtuais (*sampling*) num computador, expandindo os princípios explorados pelos DJs e pelos anteriores produtores culturais do século XX, que seguem a lógica de apropriação de amostras (fragmentos). No entanto, é importante distinguir cortar e copiar pois, embora ambas sejam formas de apropriação, o facto é que copiar é uma forma de *sampling*, no sentido em que o original se mantém intacto, ao passo que cortar implica extrair do original para se aplicar num produto remisturado. Todavia, Navas acrescenta que a remistura resulta de um longo processo de experimentação, com várias formas de gravação e reprodução mecânicas, que atingiriam um meta-nível no *sampling*, o qual no passado dependia directamente das práticas de corte e colagem.

Isto só foi possível através de dinâmicas que foram desenvolvidas ainda no final do século XIX, com os processos de gravação e reprodução mecânicas, as quais se manifestaram na música, através da *representação e repetição* (Navas, 2012b, p.5).

As práticas de representação e repetição são basilares na génese da remistura. Em diferentes artes, o conceito de remistura faz uso da representação pela amostra e da repetição dessa amostra que é uma vez mais aplicada na criação da obra remisturada. É pelo reconhecimento da amostra que se estabelece o referente de significados, quando estamos perante um produto remisturado. Pode dizer-se que a remistura vive porque é identificada como um produto derivado, seja por que motivo for.

Sampling

Este conceito surgiu num contexto social que exigia a existência de um termo que definisse o acto de extracção de uma parte de uma representação do mundo (ex.: fotografia), em vez da extracção de uma parte do mundo (ex.: extracto de planta). Neste sentido, *sampling* é uma meta-actividade concebida culturalmente (Navas, 2012b,p.12). A título de exemplo, as primeiras formas de gravação são *amostras*³⁵ do mundo. Navas vê os conceitos de *sampling* e gravação como sinónimos, segundo o seu significado

³⁴ O conceito de copiar/cortar e colar também é abordado por Lawrence Lessig no capítulo 3.

³⁵ *Samples* em inglês.

formal, uma vez que ambos consistem na captação de material, que permite subsequentemente *resample*, re-gravar, *dub e redub*. Tal como Manovich, também Navas subscreve a importância da prática de *sampling* na medida em que "*sampling is the key element that makes the act of remixing possible. In order for Remix to take effect, an originating source must be sampled in part or in whole*" (*ibid*).

Navas estabelece uma oposição entre os termos *extração* e *sampling*. Nas ciências naturais, é frequente extraírem-se pedaços ao todo, o que pode ser visto como um recorte físico realizado a uma obra. O conceito de *sampling* distingue-se por fazer cópias sem danificar o original. O primeiro exemplo de *sampling* na arte é visível na fotografia. A sua prática permite obter uma cópia idêntica, criada a partir de um excerto, sem que o original seja danificado, "*so in photography a tendency that is vital to new media and Remix at the beginning of the twenty-first century manifested itself as a mass phenomenon: the acknowledgment of the user to complete the work, or do the actual labor*" (Navas, 2012b, p.14).

Sampling não é específico à música, embora, de acordo com este autor, muitos autores incorram nessa associação. Trata-se da cópia material, cuja origem não é o mundo real, mas uma gravação pré-existente. Tal como o fonógrafo e a fotografia foram criados com o propósito de capturar (amostras) de momentos para se poderem reviver mais tarde. Navas estabelece uma ligação entre o ponto de vista de Edison (responsável pelos meios que levaram à criação do fonógrafo) e o do computador - ambos tratam a imagem e o som como a mesma coisa. Enquanto o computador trata tudo como dados, Edison via as tecnologias como formas de captação (Navas, 2012b, p.14).

Navas acredita que de um ponto de vista técnico, através do *sampling*, as primeiras tecnologias permitiram às pessoas tirarem amostras a partir do mundo e mais tarde a partir de *amostras*. Hoje em dia, o computador é o instrumento por excelência que nos permite trabalhar uma grande diversidade de amostras, por intermédio de ações como copiar/cortar e colar, independentemente de serem imagens, sons ou textos. O computador é uma máquina de *amostras*: do ponto de vista cultural, trata-se da ferramenta de remistura por excelência. Isto deve-se a dois níveis de operação na cultura: o primeiro ocorre quando um elemento é introduzido na cultura e o segundo ocorre quando o elemento é reavaliado após ter ganho valor cultural, quer pelo comentário social, apropriação ou *sampling*. Estas estratégias são vitais na prática de remistura, enquanto prática que ocorre na etapa final com a combinação de estratégias ideológicas e formais.

Navas defende o consumo musical como um processo de selecção e remistura. A tecnologia permite ouvir obras através de reprodutores de áudio. Cada vez que é feita uma lista de reprodução, a partir de uma mistura de faixas de álbuns de obras distintos, o consumidor exerce a remistura, na medida em que excertos são removidos de uma obra, produzida para serem desfrutadas segundo uma determinada ordem, que acaba por ser sacrificada de acordo com gosto pessoal. Este conceito pode ser expandido se pensarmos nos blogues onde são publicadas músicas e considerações feitas em torno da música, que por sua vez geram comentários ou republicação.

No entanto, a remistura não deve ser reduzida a uma selecção de elementos que são colocados em justaposição. A estética da remistura implica uma integração entre elementos que se influenciam mutuamente. Se os elementos estão individualizados sequencialmente, estamos perante trabalhos de selecção, como compilações ou antologias.

Evolução da remistura

Navas estabelece paralelos nas fases de evolução da reprodução mecânica com as fases de evolução da remistura. Na reprodução mecânica, a primeira fase ocorreu no início de 1830, quando as primeiras experiências no domínio da fotografia ocorreram. Esta fase permitiu o desenvolvimento da prática de *sampling*, ou seja fazer uma cópia idêntica de um fragmento da realidade num dado instante sem a danificar. A segunda fase deu-se na década de 1920 com as experiências de colagem e fotomontagem, e assim surgiu uma estética que combinava elementos de fontes distintas³⁶. No final dos anos 1980, com o lançamento de programas de computador como o *Photoshop*, deu-se início da terceira fase, a dos novos media, que veio permitir a manipulação integral de uma imagem sem afectar o original. No entanto, Navas identificou a primeira fase de evolução da remistura na Música, uma vez que a composição com base em amostras já era possível pelo menos uma década antes (Navas, 2012b, p.19).

As quatro fases da remistura ocorreram entre os finais da década de 1960 e o presente, sobrepondo-se às segunda e terceira fases da reprodução mecânica. A

³⁶ Navas destaca os trabalhos de Hannah Höch que recolhia excertos de imagens de revistas e outras publicações e as fotomontagens de John Heartfield, que consistiam na combinação de imagens de várias fontes que seriam depois fotografadas para serem reproduzidas nas revistas – o que permitia a reprodução de uma obra composta em várias cópias idênticas – um conceito que Navas vê como precursor das práticas do Photoshop (Navas, 2012b, p.19).

remistura começou na Jamaica com a ascensão do *dub*³⁷, num período que coincide com o final da segunda fase da reprodução mecânica, na qual os artistas deixaram de utilizar o corte de originais, para passarem a fazer uso de amostras (Navas, 2012b, p.20). A segunda fase da remistura, segundo Navas, deu-se nas décadas de 1970 e 1980, à medida que os seus princípios começaram a ser definidos em Nova Iorque, pelos artistas dos estilos *hip-hop* e *disco*. A terceira fase ocorreu quando a remistura se assume como um estilo e passa a ser um género comercial disponibilizado ao público, com o intuito de aumentar as vendas na indústria musical, nos Estados Unidos. Este sucesso leva vários produtores musicais a espalharem esta prática por outros mercados da música mundial, nomeadamente o anglo-saxónico. Foi por esta altura que começou a estética dos novos media, com o surgimento de programas de edição de imagem, como o *Photoshop*, que permitiram a qualquer pessoa com interesse na área de pós-produção de imagem ter um papel mais activo. Em teoria, qualquer pessoa com acesso e formação adequados poderia ter um papel mais interactivo e criativo sobre as obras que consumia. Durante esta terceira fase, um conjunto de estilos musicais derivados deram origem a novas subculturas:

The North American styles of Detroit Techno, Chicago House, New York Garage, along with the rise of mainstream hip-hop, became the points of reference for subcultures to develop their own material. The result was music genres such as trip-hop, down-tempo, breakbeat and jungle...(Navas, 2012b, p.20).

A quarta fase da remistura ocorreu quando a prática se estendeu a objectos que outrora não eram considerados “remisturas”. A remistura torna-se uma estética para validar as actividades que se baseiam na apropriação. Esta fase ocorre durante o final da década de 1990 e ganha relevância com o conceito de cultura de remistura, desenvolvido por autores como Lessig (ver capítulo 3).

³⁷ O *dub* é uma forma de remistura oriunda da Jamaica, na qual eram retiradas as vozes, privilegiando a componente rítmica do baixo e da bateria. Por vezes, eram incluídos tiros, sons de animais, sirenes de polícia, entre outros, com um propósito estético, segundo John Bush da *University of Vermont*, disponível em <http://debate.uvm.edu/dreadlibrary/bush.html>.

Interesse pela remistura

Enquanto produto de consumo, uma remistura para ser aceite como tal, depende do reconhecimento dos fragmentos que a compõem. Mesmo quando se baseia em elementos recentes, exige que sejamos capazes de seguir parte da sua história. Parte do interesse no *sampling* no seio da indústria cultural está em falar sobre um fragmento, que o consumidor é capaz de identificar. Este, por sua vez, fica excitado ao reconhecer a obra original desse fragmento (uma citação, uma frase musical, um clip de filme – ou outros).

Uma vez mais, é graças à repetição que o consumidor estabelece uma relação com as obras. É frequente ouvir várias vezes uma música de que se gosta. No limite, podemos ouvir uma música de forma cíclica, repetindo-a vezes sem conta. Os *loops* ou as repetições modulares são o que define a cultura dos media, e a remistura é uma das formas do seu discurso. É frequente ver produtos de consumo lançados com versões alternativas. Na Música, por exemplo, um álbum pode ser reeditado agregando temas remisturados; no Cinema, o mesmo filme pode ter versões ampliadas (em alguns casos designadas como *Director's Cut*); na Literatura, certas obras são reeditadas com novos prefácios, ou em versões ilustradas. O consumidor é sensível a perspectivas novas sobre algo que já conhece.

A remistura oferece uma forma eficaz e relevante para as pessoas, quer de um ponto de vista colectivo (grupos de fãs) quer de um ponto de vista individual, consumirem uma derivação de uma obra que conhecem.

Mas a remistura não se limita apenas a novas versões de consumo. Uma vez que é facilitada pelos avanços tecnológicos, pode ser realizada por qualquer um que se interesse em desconstruir e reconstruir uma obra de acordo com o seu gosto pessoal.

Navas refere que há um certo paradoxo na nossa história, uma vez que a comunicação através dos media tem sido controlada por um grupo restrito de indivíduos. No entanto, desde o final da década de 1980 até aos dias de hoje, a possibilidade de se ser um empreendedor criativo é apelativa para quem quer remisturar. Para Navas, a cultura da Remistura prospera graças ao desejo de colaborar, de pegar em algo que já existe e transformá-lo em algo novo, através de uma interpretação pessoal (Navas, 2012b, p.60).

Incentivo à Remistura

Em 2012, Navas realizou um seminário sobre os princípios de remistura onde abordou o fenómeno das remisturas de vídeo que surgiram pouco tempo após o lançamento do videoclip *Lotus Flower* dos *Radiohead*. O videoclipe original consiste numa série de planos do vocalista da banda, Thom Yorke, a dançar de uma forma pouco convencional (Navas, 2012a). A propósito do *Lotus Flower*, Navas alegava o seguinte: *The footage includes close-ups, mid and long shots of Yorke improvising his dance. When viewing the original video it is evident that Yorke's quirkiness in part is the reason why the footage was a readymade for a viral meme. The remixes began to appear, just two days after the original was uploaded, on February 18. The range of songs that replaced Radiohead's original include well known musical classics from Zorba the Greek, pop songs from the Venga Boys, as well top ten hits by Lady Gaga, among others.* Este é um exemplo de algo que Manovich já especulava em 2007: “os artistas começaram a criar produtos com elementos modulares prontos para serem trabalhados pelos fãs”.

Um outro exemplo de promoção de remisturas aconteceu com a banda *Nine Inch Nails* (NIN). A banda criou o sítio remix.nin.com facultando os elementos sonoros que compunham as músicas de alguns dos seus álbuns. Os fãs eram encorajados a fazer novas versões e a publicá-las no mesmo sítio, o que levou à criação de uma comunidade dedicada à remistura dos temas dos NIN (Wikström, 2010, p.2). No entanto, esta prática, para além das motivações artísticas, poderá ter propósitos promocionais para a própria banda, que desta forma desenvolveu uma nova forma de se relacionar com a sua comunidade de fãs. A criação das remisturas pode gerar um fenómeno de pertença, explorando o papel criativo do “fã”. Para Patrick Wikström, o objectivo deste género de acções é fomentar a remistura como uma cultura de reconhecimento perante a comunidade de fãs, os quais partilham um interesse comum na transformação da obra-prima que apreciam. Um fã poderá, assim, pensar “se eu remisturo *Radiohead* ou *Nine Inch Nails*, então eu sou um fã activo e a comunidade de fãs vai reconhecer-me enquanto tal”.

Se em alguns casos os artistas são promotores da prática de remistura, noutros casos as implicações sobre originalidade e o direito de autor estão ligadas a uma perspectiva mais negativa da remistura, como se verá ao longo do capítulo 3.

3. O direito da remistura

No filme *RIP! A Remix Manifesto*³⁸, Brett Gaylor (2008), acompanha Girl Talk, um artista que tira partido das tecnologias de corte e colagem para recombinar dezenas de amostras extraídas de músicas originais de outros compositores, na construção de novas músicas. Gaylor revela que o trabalho de Girl Talk é ilegal à luz da lei de *copyright* actual e sublinha que quando falamos de *copyright* o centro da questão está sobre quem detém os direitos da obra, e não sobre quem a criou. Como que chamando a atenção para o facto de muitas vezes não serem os artistas que defendem os seus direitos, mas os burocratas das grandes empresas. Gaylor na sua defesa pelo direito à remistura apresenta um manifesto baseado em quatro pontos principais:

Culture always builds on the past - Gaylor exemplifica isto com uma canção do Muddy Waters, que o próprio admite ter-se inspirado nos cantos populares dos trabalhadores dos campos de algodão. Esta canção, mais tarde inspirou os Led Zeppelin. Dá ainda o exemplo de uma música das Staple Sisters que inspirou a música *This maybe the last time* dos Rolling Stones que mais tarde inspirou a criação do tema *Bittersweet symphony* da banda The Verve, de Richard Ashcroft, que foi processado pelos Rolling Stones por ter utilizado parte da música original.

O segundo ponto, *the past always tries to control the future*, Gaylor ilustra com a Walt Disney, cujo portfolio contém trabalhos de animação apropriados dos clássicos da literatura e de outros trabalhos pré-existentes. Após a morte do seu fundador, a Disney tornou-se profundamente protectora do seu legado, e perseguiu ferozmente aqueles que utilizassem algum dos elementos do seu património sem autorização prévia. Gaylor mostra no seu documentário que a Disney exerceu pressão sobre o governo americano para alterar a lei do *copyright*, por forma a aumentar o tempo de controlo que detém sobre as suas personagens.

Our future is becoming less free, é o terceiro ponto que é explicado através das DRM (*Digital Right Management*), tecnologias que delimitam como certos produtos da cultura digital (música, vídeo, jogos de computador) são consumidos e transmitidos em plataformas digitais.

³⁸ *RIP! A Remix Manifesto* de Brett Gaylor, está disponível em http://www.nfb.ca/film/rip_a_remix_manifesto.

Por fim, *To build free societies you must limit the control of the past*, no qual Gaylor, defende que as sociedades não podem estar reféns do passado. A este respeito, apresenta o exemplo da atitude do Brasil em abrir as patentes de medicamentos para o tratamento do vírus HIV, com base no princípio de que o bem do povo era maior do que interesse financeiro por trás da patente.

Cada um destes pontos, levantados por Gaylor no seu filme, assenta na questão dos direitos de autor e na problemática da originalidade, os quais serão abordados ao longo deste capítulo, segundo as ideias de Vince Campanelli, Lawrence Lessig e outros autores.

Concepção de Originalidade

A noção sobre “*o que é original?*” é importante na controvérsia que existe entre os autores e os remisturadores, oriundos das novas manifestações artísticas, herdeiras dos movimentos de vanguarda, que lutam pelo seu lugar. Rosalind Krauss³⁹, no seu livro *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernists Myths*, oferece uma noção de originalidade à luz dos movimentos artísticos de vanguarda: “*Avant-garde originality is conceived as a literal origin, a beginning from ground zero, a birth.*” (Krauss, 1986, p.6). Vince Campanelli que estudou os trabalhos de Krauss, sugere que a luta pela originalidade tornou-se mais radical porque passou a ocorrer também em terrenos jurídicos e económicos graças aos “*aura merchants*”. O que se negocia no mercado das artes é a aura da obra, que corresponde à obra original, supostamente de um génio criativo e solitário (Campanelli, 2010, p.184). Campanelli defende ainda que a verdadeira luta pela originalidade ocorre na defesa do direito de autor, no direito intelectual, no direito de propriedade de uma obra, que é tão vorazmente defendido por quem representa em termos legais os autores, ou seja as empresas que distribuem e comercializam as suas obras de arte.

Ao abrigo da lei dos Estados Unidos, uma obra original tem de ser criada de forma independente com um certo grau de criatividade. Segundo Campanelli, a linha entre a apropriação legítima e o plágio é tenúe, o que levou a que nos últimos anos, milhares de acções legais ocorressem nos Estados Unidos bem como na União

³⁹ Rosalind Krauss é uma crítica de arte e professora na *Columbia University* em Nova Iorque.

Europeia⁴⁰. Estas acções derivam da diferença de pontos de vista que as editoras de música e também os estúdios de cinema têm em relação à posição que alguns artistas tomam perante esta linha ténue.

Haverá um limite legal que as remisturas não possam ultrapassar? Campanelli acredita que o princípio de autoria é o que está em questão. O conceito de autor é tão abstracto como o limite que se pretende definir. Este investigador sublinha que existem obras resultantes do esforço criativo de um indivíduo dotado de génio e obras que são o resultado de um trabalho colaborativo que ultrapassa a origem. Há movimentos artísticos cujas obras resultam de processos de constante actualização, uma vez que a conclusão da obra é deixada para o *consumidor*, através da interacção que este tem com a obra (Campanelli, 2010, p.212). Mas o papel do consumidor tem mudado ao longo dos anos.

Consumo analógico

A relação do Homem com as artes nem sempre foi democrática, uma vez que diferentes artes estiveram restritas a certas classes. Durante o Renascimento, na Pintura, os artistas dependiam do apoio de mecenas ou de outros grupos influentes, como a Igreja ou o Estado, que lhes encomendavam trabalhos específicos. Certas expressões criativas só viram o seu valor económico estabelecido mais tarde, em função de todo um percurso artístico do criador e do impacto que a sua obra teve. Mas a massificação da arte veio alterar o paradigma de consumo.

Os dois aspectos fulcrais que mudaram a relação entre os consumidores e as obras de arte foram o acesso e a interacção. O acesso generalizou-se a um baixo custo e pela primeira vez o consumidor passou a ter ferramentas com as quais interagiu, manipulando o produto cultural, transformando-o. Mas esta nova forma pró-activa de consumir cultura, entrou em choque com uma outra mais passiva, que dominou a maior parte do século XX.

⁴⁰ Em 1970, George Harrison foi o primeiro Beatle a ter um álbum a solo que atingiu o top da tabela de vendas. O álbum incluía o tema “*My Sweet Lord*”, o qual segundo um tribunal britânico consistiu num plágio ao tema “*He’s So Fine*” da banda The Chiffons. Em 1989, Vanilla Ice lançou “*Ice Ice Baby*”, cuja parte tocada pelo baixo era similar ao tema “*Under Pressure*”, um tema composto pelos Queen e David Bowie. Vanilla Ice foi obrigado a pagar uma indemnização pelo plágio parcial. Decisões similares afectaram os britânicos Oasis e o americano Ray Parker Jr. que foram processados, respectivamente, pela banda australiana The New Seekers e por Huey Lewis. Segundo artigo de Emily Shire na revista *The Week* disponível em <http://theweek.com/article/index/252075/blurred-lines-and-5-other-popular-songs-sued-for-copyright-infringement>.

Lawrence Lessig, identifica esses dois tipos de cultura que coexistem como RO (*Read Only*) e RW (*Read Write*). Do lado passivo, a cultura ligada ao consumo estrito, não-criativo, analógico: “*We listen to music. We watch a movie. We read a book. With each, we’re not expected to do much more than simply consume...*” (Lessig, 2008, p.36). Lessig chama a este tipo de cultura, RO (*Read Only*), inspirada na nomenclatura dada pelos informáticos a dois tipos de memória presentes num computador, ROM (*read only memory*) e a RAM (*random access memory*). Na cultura RW (*Read Write*) o “consumidor” não se limita a “ler”, mas “escreve” para acrescentar algo, e assim cria e recria a cultura à sua volta, utilizando ferramentas do domínio digital (Lessig, 2008, p.28).

A cultura RO foi dominante no século XX devido à mecanização do produto cultural de consumo: “*the essence of RO is that the user, or consumer, is given the permission to consume the culture he purchases. During the analog history of RO culture, he had no easy technical capacity beyond that capacity to consume. Digital technologies changed the technical capacity*” (Lessig, 2008, p.98).

Considere-se, a título de exemplo, a evolução da Indústria Musical. Antes do século XX, o consumo musical estava sobretudo limitado à performance que um músico fazia. Numa fase inicial da imprensa seguiu-se a distribuição e a venda das pautas de música, permitindo que outras pessoas pudessem tocar a música, surgiram assim os editores que tratavam da venda e distribuição. Mais tarde, vieram os pianos mecânicos, capazes de tocarem música com pautas mecanográficas comercializadas para lucro dos vendedores das pautas. Sucederam-lhes as grafonolas, que deram origem a duas indústrias complementares – os fabricantes de gira-discos e os fabricantes dos discos com conteúdo musical (Wikström, 2010, p.60). Nos EUA, no final dos anos 1920 mais de 50% dos lares possuíam pelo menos um gira-discos. A criação da indústria musical que provou ser lucrativa levou ao desenvolvimento de sistemas de regulação para a proteção dos conteúdos musicais para consumo pessoal.

Surgiram assim as primeiras legislações para regularem os usos das obras, em particular a lei de *copyright* que proibia a cópia. Mas este problema não se colocou enquanto a tecnologia para a criação de cópias não esteve acessível ao cidadão comum. O consumo de discos floresceu e com ele, o consumo de gira-discos. Paralelamente, a evolução da rádio, enquanto concorrência, provocou uma competição que impeliu a evolução da qualidade da produção dos discos e esta por sua vez levou a uma melhoria nas emissões de rádio. Houve uma influência positiva mútua (*ibid*). Lessig acrescenta

“the twentieth century was thus a time of a happy competition among RO technologies. Each cycle produced a better technology; each better technology was soon bested by something else. The record faced competition from tapes and CDs; the radio, from television and VCRs; VCRs, from DVDs and the Internet” (Lessig, 2008, p.30). Esta evolução levou a um aumento da qualidade dos produtos, com custos de produção cada vez mais reduzidos e com um acesso mais facilitado.

O Prosumer e a Internet

Em 1980, no seu livro *A Terceira Vaga*, Alvin Toffler usou pela primeira vez a expressão *prosumer*. O termo consiste numa combinação das palavras *producer* e *consumer*. Toffler previra que o papel dos consumidores e dos produtores iria desvanecer-se e fundir-se, de forma que os consumidores teriam um papel activo na composição dos bens de consumo. Efectivamente, as práticas que estiveram reservadas aos produtores de conteúdos durante a maior parte do século XX até ao advento da era digital estenderam-se ao consumidor comum. Facilitou-se o acesso aos meios tecnológicos que permitiam pegar em obras pré-existentes e altera-las, subtraindo elementos, agregando novos elementos, modificando elementos. Lessig defende que a remistura é um acto essencial de criatividade RW - *Read Write* (Lessig, 2008, p.56), discutida na próxima secção.

A literatura e o jornalismo também foram sujeitos à remistura na Internet, com maior visibilidade nos blogues. Cada pessoa pode ter o seu blogue e escrever sobre qualquer temática, citando autores, combinando diferentes assuntos. Outra das vantagens que os blogues oferecem, é a possibilidade da inserção de comentários. O blogue não é apenas um área de leitura de conteúdos, é também um ponto de debate e discussão. Posteriormente, o blogue passou a ter *tags* (palavras chave associadas ao conteúdo) e a estar integrado em sistemas de *ranking* como o del.icio.us, Reddit e Digg. Desta maneira, outros utilizadores passavam a ter um mecanismo de filtragem para poderem encontrar mais facilmente a informação (Lessig, 2008, p.58).

A disponibilização da Internet para o público criou um espaço virtual que permitiu o armazenamento de quantidades massivas de informação numa espécie de sôtão infinito. Para além disso, a Internet colocou em pouco tempo milhões de pessoas em contacto, numa relação sem fronteiras com regras de partilha nunca antes reguladas.

Esta plataforma veio permitir o acesso a representações digitais de diferentes objectos culturais. O equilíbrio da distribuição de conteúdos alterou-se. Qualquer pessoa, a partir de um ponto de acesso à rede, podia escolher o que queria ver ou ouvir. No final dos anos 1990, as redes de partilha de ficheiros, como o *peer-to-peer*, facilitaram a troca de bibliotecas inteiras de filmes, musicas, livros, em formato digital, sem que as pessoas pagassem mais por isso. Em teoria, uma única cópia digital de uma obra permite a criação de milhões de cópias através destas redes de partilha.

Hoje em dia, os hábitos de consumo passam mais pelo acesso à informação do que pela posse de informação. Encontram-se exemplos disso nos serviços Music Box (da MEO), Last.fm, Spotify, Deezer, que disponibilizam um acesso virtual à música, para consumo temporário. A nível da imagem existem as redes de partilha de imagens como o Flickr ou a Olhares.pt, onde cada pessoa pode colocar imagens com diferentes permissões de acesso ao público geral. O YouTube ou o Vimeo são expositores de vídeo, com uma crescente oferta de conteúdos, onde empresas, instituições públicas, cidadãos anónimos, artistas, entre outros publicam material próprio ou de outrem. Este material, por vezes protegido por copyright, fica disponível até que os sistemas de detecção como os presentes no YouTube incluam publicidade ou removam características dos vídeos como som, ou imagem ou o removam completamente por incumprimento das leis de direito de autor (Dias da Silva & Garcia, 2012, p.93).

Presume-se que as indústrias culturais até à mudança do paradigma de consumo lucravam substancialmente com a venda de conteúdos e subitamente viram as suas receitas diminuir. O modelo de negócio que outrora trouxera tanta prosperidade às editoras de música e aos estúdios de cinema mostrava sinais de poder estar a inverter a tendência. A palavra *copyright* passou a estar no centro da guerra entre os detentores dos direitos e os consumidores.

O problema do *copyright* não se limita à questão do acesso, mas também ao uso, ou seja aos produtos da cultura RW que surgem por uma necessidade de expressão. Os consumidores passaram a combinar duas ou mais fontes distintas para produzir novos significados. Segundo Lessig, este estilo de combinações tem designações diferentes para as diferentes artes: “*Were it music, we’d call it sampling. Were it painting, it would be called collage. Were it digital, we’d call it remix...*” (Lessig, 2008, p.51).

Consumo digital

A mudança dos hábitos de consumo de cultura analógica (RO) para digital (RW) deveu-se a acontecimentos económicos, políticos e tecnológicos que ocorreram ao longo da segunda metade do século XX. Foi um período determinante na forma como as sociedades ocidentais se passaram a relacionar com os objectos culturais. A nível económico, sobretudo após a Segunda Guerra Mundial, deu-se um período de grande prosperidade, que permitiu às pessoas consumirem muito mais do que em qualquer outra era da história da humanidade. Este aumento de consumo, levou a um aumento de competitividade entre as empresas que fizeram tudo ao seu alcance para maximizarem os seus lucros e minimizarem os seus custos⁴¹. A nível tecnológico, a revolução digital levou à principal revolução do consumo: - A passagem do consumo analógico para o consumo digital. Segundo Lessig durante a maior parte do século XX:

these tokens [objectos culturais] were analog. They all therefore shared certain limitations: first, any (consumer generated) copy was inferior to the original; and second, the technologies to enable a consumer to copy an RO token were extremely rare... for the ordinary consumer, RO tokens were to be played, not manipulated. And while they might legally be shared, every lending meant at least a temporary loss for the lender (Lessig 2008, p.37).

A tecnologia digital permitiu uma mudança na relação entre o consumidor e um novo tipo de objecto cultural, o digital. A este respeito Lessig acrescenta que a tecnologia digital e a capacidade de transformar os seus artefactos trouxe o fim de restrições prévias: “[no mundo analógico] *while the code of an LP record protected it from duplication, [no mundo digital] the code of a digital copy of that record does not. The code of an analog videocassette effectively limited the number of times it could be played (before the tape wore out, for example). The code of a digital copy of that film does not*” (Lessig 2008, p.38).

Assim foram abolidas as limitações do mundo analógico, o que outrora fora tanto impossível como ilegal, agora era apenas ilegal. Até esta revolução digital ter ocorrido, o acesso a livros e a filmes ou televisão era feito de forma diferente. Se um livro ou um

⁴¹ Segundo Brett Gaylor no seu filme *Rip!: A Remix Manifesto*

disco podiam ser desfrutados em qualquer altura, um filme ou um programa de televisão tinham de ser vistos de acordo com a programação definida pela estação de televisão. O espectador tinha à sua escolha as diferentes grelhas de programação de cada canal. Estes competiam entre si para oferecerem a programação mais aliciante que evitasse o espectador de mudar de canal. Lessig prevê assim que:

In the twenty-first century ... the idea that you would conform your schedule to a distributor's will seem increasingly ridiculous. The idea that you would have to wait till "prime time" to watch prime television will seem just fascist. Freedom will mean freedom to choose to watch what you want when you want, just as freedom to read means the freedom to read what you want when you want (Lessig, 2008, p.44)

Choque legal entre formas de consumo

No século XXI coexistem os dois tipos de culturas, RO e RW, a primeira é gerada por profissionais, a segunda é gerada tanto por profissionais como por amadores. Para Lessig ambas são importantes no desenvolvimento da cultura. A cultura RO é autoritária, serve como base de ensino inquestionável. É um tipo de cultura importante para a difusão de cultura e conhecimento (Lessig, 2010, p.85). Certos tipos de conhecimento devem ser definidos por alguém que domine o assunto (ex.: leis de um país, as instruções de um medicamento, um plano de voo de um avião). A cultura RW por outro lado, é uma cultura que pede acção, parte da relação do consumidor com o produto para além do mero consumo. Permite-lhe uma desconstrução e uma reconstrução em função da sua criatividade.

Mas os princípios da cultura RW de apropriação e transformação não são pacíficos para os detentores dos direitos de autor das fontes culturais em causa, em particular nas indústrias musicais e audiovisuais. Como se já não bastasse a questão de perda de receitas por uma questão de acesso dos utilizadores, o surgimento de produtos derivados é visto como uma exploração de uma propriedade que já tinha um legítimo proprietário, o qual não cedera os direitos para a criação de obras derivadas (as remisturas).

Contudo, Lessig ressalva que na literatura foi uma excepção, uma vez que é frequente aos autores citarem-se mutuamente para realçarem ideias através de

expressões uns dos outros. Este é um tipo de prática que não tem qualquer custo que não seja revelar a fonte da citação. A literatura, enquanto indústria cultural, caracteriza-se pela democratização dos seus meios de produção, qualquer um pode escrever e publicar o que escreve, sobretudo na era da Internet. Este é um aspecto crucial que diferencia a literatura das outras indústrias culturais, onde até muito recentemente, os meios de produção estavam restringidos a empresas com grandes recursos económicos e legais (entenda-se departamentos jurídicos que defendem a propriedade intelectual ao abrigo das leis de propriedade). Na literatura é possível verem-se referências a trabalhos de outros autores, em que estes são citados dentro das obras. Mas dentro das músicas e dos filmes a citação não é comum. Nestes meios quando existem referências musicais ou visuais não autorizadas estas caem no domínio da apropriação e como tal podem ser julgadas como plágio. Este é um problema que preocupa os criadores de remisturas, como se verá na secção seguinte.

A criação de obras que partem de excertos de obras pré-existentes, em vez de ideias inspiradas, como acontecia com as representações da pintura ou da música que derivavam dos elementos da natureza, relança o debate em torno do que é original. Até que ponto é que os artistas têm a legitimidade de usarem partes de obras pré-existentes para a criação das suas obras? Este é um aspecto basilar para a dicotomia actualmente existente entre as culturas RO e RW, ou seja consumir o que existe versus transformar o que existe.

À luz da sua teoria de cultura de consumo (RO) e cultura de acção (RW) Lessig vê que a lei actual protege a primeira, penalizando fortemente a prática da segunda. Como resposta às evoluções tecnológicas que permitiram novas expressões artísticas, a tendência dos últimos anos tem sido para agravar a penalização, o controlo e as restrições ao uso que é feito com base nas obras pré-existentes, como afirma o autor aqui analisado: *“The gap between what the law permitted and what the technology allowed could have been closed either by changing the law or by changing the technology. The past five years have seen changes in both— but both aiming to strengthen the control over content”* (Lessig, 2008, p.98). Não obstante as barreiras jurídicas em torno da remistura, já se encontram aplicações na sociedade civil que tira partido dos princípios inerentes à remistura.

Aplicações construtivas da Remistura

Existem aplicações construtivas da remistura, que estão para lá da prática activista ou artística. Lessig afirma que na era digital há práticas de remisturas a ocorrerem dentro de uma comunidade organizada de remisturadores, cujos membros estão espalhados pelo mundo, mas que se sentem unidos pelo interesse comum da prática de remistura. As criações são feitas em parte para a comunidade, onde se exibem as capacidades e os talentos. A partilha tem valor para os membros, mesmo quando a remistura não tenha (Lessig, 2008, p.77). Os membros definem-se como participantes e produtores na cultura em vez de serem apenas receptores e consumidores de cultura (*ibid*, p.80). Os casos das remisturas em torno dos Radiohead e dos Nine Inch Nails, mencionados no capítulo 2, são dois exemplos da mobilização em colectivos para participarem na criação e na partilha de remisturas de obras originais.

Ao nível da educação, Lessig defende que a remistura “*is also...a strategy to excite interest-based learning. [This] is the learning driven by found interests. When kids get to do work that they feel passionate about, kids (and, for that matter, adults) learn more and learn more effectively*” (Lessig, 2008, p.81). Neste sentido, algumas instituições de ensino, ao nível secundário⁴², começaram a oferecer cursos que incluem conteúdos como literacia para os media e remistura vídeo, que pretendem dotar os alunos de ferramentas para se expressarem sobre assuntos de quotidiano, com os quais eles se sintam identificados. Exemplo disso é a acção levada a cabo na *Bay Area Video Coalition* por Jonathan McIntosh, um *practioner* da remistura vídeo, que se dedica à reconstrução das narrativas dos media com vista a promover a consciencialização sobre questões sociais. Esta acção permitiu que vários jovens realizassem trabalhos de expressão visual, através de remisturas feitas a conteúdos oriundos da publicidade, programas informativos e de entretenimento da televisão norte-americana.

⁴² **KQED** – uma comunidade multiplataforma sediada a Norte do estado da Califórnia que promove a educação de ferramentas digitais para a expressão, através da apropriação de imagens tiradas dos média, de acordo com Matthew Williams, um dos responsáveis por alguns dos vídeos da área de Educação da KQED, como se pode ver no endereço seguinte <http://youtu.be/rHzWglZ79E4>.

BAVC – Bay Area Video Coalition é uma instituição de ensino que promove *workshops* para habilitar adolescentes a expressarem-se criticamente através da remistura vídeo, onde um dos formadores é Jonathan McIntosh um activista através de remisturas de vídeo, como se pode ver no sítio desta instituição disponível em <http://www.bavc.org/remixes>.

Reel Grrls - é uma escola em Seattle, no estado de Washington, destinada a ensinar adolescentes a encontrarem formas de expressão através da construção de narrativas visuais através de remisturas, segundo o seu sítio de internet, disponível em <http://www.reelgrrls.org/values-history>.

A publicidade frequentemente vai buscar inspiração a elementos culturais pré-existentes, apropria-se deles e recombina-os com novos elementos para criar novos sentidos. O anúncio⁴³ da Apple em 1984, que se inspirou no livro *1984* de George Orwell. Mais recentemente, a Volkswagen utilizou elementos retirados dos universos ficcionais *Star Wars* e *Star Trek* na promoção dos seus produtos⁴⁴. A utilização recorrente de pinturas de artistas como Van Gogh, Boticelli ou Munch e composições musicais de autores como Beethoven, Bach e Mozart para a promoção de bens e serviços também servem de exemplo de que a recombinação de elementos tem uma forte presença.

O consumo cultural do século XXI é um consumo activo e interventivo, que resiste às barreiras legais, numa batalha que ainda decorre pela liberdade desse mesmo tipo de consumo.

⁴³ O anúncio refere-se ao lançamento do primeiro computador Macintosh, disponível para visualização no vídeo publicado por Sean Collier em <https://www.youtube.com/watch?v=OYecfV3ubP8>.

⁴⁴ Volkswagen faz referência a Star Trek no seu spot publicitário, disponibilizado pela marca alemã em, <https://www.youtube.com/watch?v=g5hgt0xrSbo>.
Volkswagen faz referência a Star Wars no seu spot publicitário, disponibilizado pela marca alemã em: <https://www.youtube.com/watch?v=R55e-uHQna0>.

Conclusão

Ao desta longo secção foram apresentadas diferentes considerações de vários autores sobre a remistura. A partir destes pontos de vista, pretende-se sintetizar uma possível noção de remistura.

Segundo Lev Manovich, a remistura foi utilizada no desenvolvimento cultural ao longo dos séculos. Os intercâmbios entre os membros de diferentes culturas resultaram na apropriação de elementos culturais que se foram recombinao dando origem a uma das formas de evolução cultural. Para este autor, os avanços tecnológicos dos computadores pessoais e das redes de comunicação a partir do final do século XX, facilitaram a prática da remistura. Manovich apresenta três tipos de remistura: o *pós-moderno* que resulta nas diferentes versões que surgem de uma determinada obra; a *globalização*, visível na apropriação de elementos culturais por diferentes culturas; e os *novos media* que combinam fontes de informação distintas, que estão num fluxo de constante actualização, para gerarem novas formas de acesso à informação.

Por outro lado, na sua sistematização, Eduardo Navas partiu da música para definir quatro tipos de remistura: O *extensivo* que resulta da expansão da obra a partir da repetição de alguns dos seus excertos; o *selectivo* que permite a criação de novas versões a partir da subtracção e/ou adição de elementos; o *reflexivo*, na qual a estética da obra é mudada embora dependa da obra original para obter validação; e o *regenerativo* – combinação de informações de múltiplas fontes que estão a ser actualizadas constantemente, resultando numa obra em permanente alteração. Este último tipo é convergente com a noção de remistura dos *novos media* de Manovich.

É possível encontrar uma segunda convergência entre Manovich e Navas. Manovich afirma que a remistura tem uma natureza modular e Navas complementa esta ideia afirmando que a remistura depende da obtenção de amostras, através de *corte* (mutilando o original) ou de *cópia* (preservando-o). Este último também é designado como *sampling*. Segundo Navas, a originalidade da remistura deriva da forma de *colagem* de duas amostras, quer estas sejam provenientes de várias obras ou de apenas uma. Navas defende ainda que a validação da remistura está na *representação* da aura da obra original feita através da amostra. Mas o reconhecimento do original é feito através da *repetição*, uma vez que o espectador, o ouvinte, o fã revisitam a aura da(s)

obra(s) original cada vez que reconhecem a origem das amostras que compõem a remistura.

Por fim, Lawrence Lessig apresenta dois tipos de cultura em relação às obras que são coexistentes. Por um lado, uma cultura de consumo (*read*), em que os consumidores desfrutam passivamente a obra. Por outro lado e graças à revolução das tecnologias de comunicação, o consumidor passou a ter a escolha de transformar as obras, fazendo parte de uma cultura de acção (*write*). É neste segundo tipo, que o consumidor se insere como um praticante da remistura, comportando-se, naquilo que Alvin Toffler descreveu, como sendo um *prosumer*. Graças à rede de partilha de informação sustentada pela Internet, o *prosumer* acede às obras da cultura de consumo, transforma-as e partilha-as com outros consumidores e *prosumers* em canais próprios como o YouTube, Blogger, SoundCloud, dependendo do tipo de obra transformada. Para Lessig, as duas culturas diferenciam o papel do utilizador, sendo que estas se chocam no direito de autor. Na cultura *write*, o utilizador apropria-se da obra, desconstrói-a e pode partilhá-la em redes públicas, numa prática que pode provocar reflexão para além da intenção primordial do autor da obra original. Nem todos os autores das obras de consumo reconhecem legitimidade na criação de obras derivadas com base nas suas produções. No entanto, Eduardo Navas e Patrick Wikström apresentam os casos dos Nine Inch Nails, dos Radiohead ou de David Bowie, artistas que já promoveram estratégias para incentivar os seus fãs a apropriem-se dos seus trabalhos e a transformá-los.

A cultura *read* de consumo passivo é importante para a passagem de conhecimento que se pretende unívoco (regras sociais, manuais, entre outros). Mas segundo Lessig, com a passagem para o século XXI, o papel da cultura *write* de consumo activo ganha maior relevância, pela facilidade com que veio oferecer ao consumidor um papel na desconstrução da verdade única das obras. Como resultado, a combinação de elementos de diferentes obras segundo um gosto pessoal permite a crítica, a sátira, a homenagem, a desconstrução narrativa, entre outras formas de expressão, a quem tenha o conhecimento, os meios e a vontade para assim o fazer.

Todos os autores parecem convergir na ideia de que até ao final do século XX, grande parte da criação artística dependia de instituições (grandes empresas, estados, classes sociais dominantes) para o financiamento das suas obras. Contudo, no século XXI, graças aos meios para a manipulação existentes, com custos de acesso à matéria-prima (Internet) e de transformação (*software*) mais acessíveis do que antes, a remistura

é uma prática comum em domínios como a moda, a música, a publicidade e já mostra sinais em áreas como a educação e em espaços de opinião pública.

Associadas à prática da remistura encontram-se termos como a *apropriação*, a *citação*, o *mashup*. Para Manovich os dois primeiros são termos insuficientes para descreverem a remistura, a *apropriação* é a tomada de posse e a citação é inclusão destacada do um elemento velho num meio distinto. Tanto Manovich como Navas vêem o *mashup* como a combinação de elementos de fontes distintas.

Mas a remistura vai para além das definições anteriores, a sua concepção implica a apropriação de pelo menos uma obra que é desconstruída em fragmentos que funcionam como unidades para se proceder à criação de um objecto cultural derivado. Esta transformação de conteúdos é uma remistura, quando são reconhecidas as origens dos elementos que a compõem, quer estes sejam provenientes de várias fontes ou de apenas uma.

Para propósitos da presente dissertação, a remistura de vídeo no século XXI resulta de um trabalho de cariz audiovisual que deriva da transformação extensiva, selectiva ou reflexiva de fragmentos ou amostras apropriados de elementos tão diversos como filme, vídeo, fotografia, pintura, desenhos, músicas, locuções, textos, entre outros, e é parte integrante das práticas culturais activas dos novos media, no seu processo de produção e difusão. Como se verá na secção seguinte, a remistura de vídeo enquanto uma forma de expressão política teve as suas origens em experiências com a propaganda política na Rússia, durante a década de 1920. Tal como outras artes, também teve influências nas práticas dos artistas dos movimentos artísticos de vanguarda da altura⁴⁵. Foi a partir destes movimentos que derivaram as práticas de corte e colagem, que estão patentes nos vários *softwares* enquanto ferramentas para cortar/copiar e colar.

⁴⁵ Jonathan McIntosh a respeito da remistura vídeo, o objecto de estudo desta dissertação, revela trinta exemplos de remisturas subversivas que são anteriores a 2005, ano de criação do YouTube. (McIntosh, 2012). As remisturas estão disponíveis em <http://www.youtube.com/playlist?list=PL00D0543F493057D1>

II.

Estilos formais de remistura de vídeo

Introdução

Ao longo dos primeiros capítulos, abordou-se a origem, a evolução e as implicações legais da remistura. Esta segunda parte destina-se a estudar quatro estilos de remistura no domínio vídeo: dobragem de remistura, legendagem de remistura, *vidding* e *machinima*. Antes de aprofundar cada um destes estilos, convém perceber a evolução e o papel que a prática de remistura de vídeo tem tido, em sentido lato.

Uma das motivações por trás da realização de remisturas vídeo é o comentário, quer como formas de sátira, paródia, reflexão ou metáfora, que estão na origem das remisturas de vídeo políticas. De acordo com Jonathan McIntosh (2012), as primeiras remisturas de vídeo com cariz político terão surgido em 1920, graças aos trabalhos desenvolvidos por cineastas soviéticos como Esfir Shub que começaram a reeditar os filmes de Hollywood, para criticar certos aspectos da cultura americana. Em 1928, em Berlim, o movimento de esquerda *Popular Association of Film Art* exibiu reedições de bobines de notícias, onde a inocência política foi retirada para dar lugar a novas edições que provocassem uma leitura crítica por parte dos espectadores. Durante a segunda guerra mundial, Charles A. Ridley, um funcionário do ministério da informação britânico, criou e exibiu em algumas salas de cinema o *Lambeth Walk – Nazi Style*⁴⁶.

Entre 1957 e 1972, membros do movimento *L'Internationale situationniste* como René Viénet realizaram paródias com base em filmes de propaganda chinesa e kung fu para ridicularizar Mao e Stalin (ver mais adiante, no capítulo 4, a propósito da prática de *détournement*) (McIntosh, 2012). Em meados da década de 1970, comunidades de fãs (mulheres na sua maioria), produziram uma nova forma de remistura, o *vidding* (desenvolvido no capítulo 5). Estes colectivos apropriavam-se de excertos de película ou gravações de vídeo, a sua maioria proveniente de obras comerciais, e remisturavam-nos ao ritmo de canções. Algumas destas montagens permitiam uma forma de expressão crítica a assuntos relevantes para estas mulheres (Coppa, 2008).

⁴⁶ *Lambeth Walk – Nazi Style* é um dos primeiros vídeos de remistura política (McIntosh, 2012), foi editada em 1941 por Charles Ridley, a partir do filme de propaganda *Triumph des Willens* de Leni Riefenstahl (1935). Ridley reeditou as imagens de Hitler e dos soldados Nazis para criar a ilusão de que estes estariam a dançar ao ritmo da canção *The Lambeth Walk*. Ridley escolheu este tema para provocar os membros do partido Nazi que se referiam a esta canção como uma “trapalhada judaica e saltos animalísticos” segundo o *public domain review*, disponível em <http://publicdomainreview.org/collections/lambeth-walk-nazi-style-1942/>. O vídeo *Lambeth Walk – Nazi Style* está disponível em https://archive.org/details/1942-01-07_Gen_Adolph_Takes_Over.

No início dos anos 1980, os custos das tecnologias de gravação e edição vídeo baixaram, facilitando a recolha e a transformação de conteúdos produzidos pelos media. Por volta da mesma altura, surgiu no Reino Unido o movimento *Scratch video*. A partir de vídeos recolhidos dos *mainstream media*, tais como anúncios publicitários e noticiários, os artistas deste movimento desconstruíam estes vídeos inspirando-se no conceito Situacionista de *détournement*. Estes trabalhos destinavam-se a criticar as instituições que produziam os conteúdos televisivos, bem como a forte componente comercial presente em alguns canais de televisão, nomeadamente na MTV. O grupo britânico *Gorilla Tapes* utilizou imagens de televisão para satirizar com as políticas conservadoras de Ronald Reagan e Margaret Thatcher. Nesta altura, a distribuição deste tipo de vídeos era feita recorrendo à cópia vídeo a vídeo em cassetes VHS. Também nos Estados Unidos, Ronald Reagan e George Bush Sr. foram alvo de sátiras e críticas através de remisturas vídeo⁴⁷. Durante a segunda administração de George W. Bush, surgiram várias remisturas que criticavam a segunda guerra entre os Estados Unidos e o Iraque (McIntosh, 2012).

Tal como aconteceu com outros estilos de remistura, especula-se que o aumento do número de remisturas vídeo, que entretanto foram surgindo, se deva em parte à evolução dos meios de edição - programas de edição de custo mais acessível, que foram surgindo para os computadores pessoais e que ofereciam uma maior versatilidade de opções de edição (Lessig, 2008; Manovich, 2013; McIntosh, 2012; Navas 2012a;). Como já se referiu na secção anterior, a Internet tornou-se o meio de partilha de vídeos. A criação de sítios de alojamento de vídeo, em particular do YouTube, facilitou a promoção e publicação de produtos gerados pelos seus utilizadores (Dias da Silva, 2012).

Para os investigadores Sirpa Leppänen e Ari Häkkinen, as remisturas de vídeo são uma forma de comunicação. As remisturas suspendem temporariamente, as regras da norma e da etiqueta (Häkkinen & Leppänen 2013, p.4). De um ponto de vista temático, as remisturas têm servido para destabilizar figuras e símbolos de autoridade e referência nos diferentes domínios, através da desconstrução dos símbolos estabelecidos que os

⁴⁷ Os *mashups* *The Reagans Speak Out on Drugs* de Cliff Roth e *Read My Lips* de *A Thousand Points of Night* (pseudónimo de Don Was, uma ironia feita com a frase “*a thousand points of light*”, originalmente proferida por George Bush Sr. no seu discurso inaugural enquanto presidente dos EUA em 1989, o discurso está disponível em <http://www.bartleby.com/124/pres63.html>) são bons exemplos de remisturas feitas entre 1985 e 1995. *Read my Lips* está disponível no vídeo publicado por polticalremix em <http://www.youtube.com/watch?v=gvmrLuw4l0g> e *The Reagans Speak Out on Drugs* está disponível no vídeo publicado por Silver Touch Studio em <http://www.youtube.com/watch?v=EouHnOxPizo>.

representam. Häkkinen & Leppänen crêem que se trata de uma chamada para a acção, e nesse sentido, o cidadão comum passou a ter novas formas de expressar a sua dissidência contra as figuras de poder e autoridade. Na Internet, a atenção de quem se expressa é determinada pela popularidade, poder de transmissão, contactos, em vez de políticas editoriais ou censura. Espaços como as redes sociais, garantem formas eficazes para que qualquer pessoa possa ter uma área de comentário, por oposição ao acesso restrito que caracteriza os media tradicionais (*ibid*, 2013, p.6).

“Intertextuality and virality are of key importance in mashupping. Both of them contribute to making online spoofs, mashups or culture jamming social in nature: although mashups are created by individual video editors, this creation takes place within the context of produsage culture, with shared and collectively monitored emergent conventions and in interaction with appreciative audiences who are ready to take up and replicate, enregister and remediate these conventions” (Häkkinen & Leppänen 2013, p.5).

Nesta investigação, o conceito de remistura foi visto apenas do ponto de vista da forma. Contudo, autores como Ferguson (2012) e Gaylor (2008) vêem a prática da remistura para além da forma, e defendem que a remistura também ocorre ao nível do conteúdo. Na área do vídeo as apropriações de ideias visuais que ocorrem nos filmes constituem bons exemplos. No filme *Os Intocáveis*, realizado em 1987, Brian de Palma recriou (citou) uma das cenas do filme *O Couraçado de Potemkin*, realizado em 1925 por Sergei Eisenstein. A cena no filme de Palma ocorre numa estação de comboio, onde, durante um confronto armado, um carrinho de bebé, desliza pela escadaria. A cena foi filmada em câmara lenta, enquanto o tiroteio decorre e o carrinho do bebé atravessa a acção. O filme de Eisenstein retrata o massacre de Odessa de 1905. Na cena da investida dos cossacos contra a população, há um plano de um carrinho de bebé que desliza ao longo da escadaria de Odessa durante os tumultos. Este não é um caso único, Brian de Palma é conhecido por citar elementos de trabalhos de outros realizadores, como Hitchcock, em alguns dos seus filmes.

No que se refere aos *remakes* ou adaptações, esta dissertação não aprofunda estes casos de apropriação de ideias como formas de remistura ao nível do conteúdo. Estas apropriações consistem na adaptação de situações presentes noutros filmes e recriadas, com a introdução de novos elementos e a recombinação de elementos antigos com

premissas idênticas e desfechos similares (o bem triunfando sobre o mal), variando nos elementos narrativos e estéticos. Há ainda o exemplo de obras que se inspiram na estética visual de outras obras. O clássico do expressionismo alemão, *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920) de Robert Wiene inspirou visualmente Tim Burton na criação de personagens para os filmes *Eduardo Mãos de Tesoura* (1990), *Batman Regressa* (1992) e a *A Noiva Cadáver* (2005). O filme *Metrópolis* realizado por Fritz Lang em 1927, terá inspirado visualmente filmes como *Blade Runner – O Perigo Iminente* (1982) de Ridley Scott e *Dark City – A Cidade Misteriosa* (1998) de Alex Proyas. Esta secção não pretende abordar estes estilos de citação, adaptação, *remake*, cuja associação à remistura é ainda questionável. Vão-se abordar diferentes estilos de remistura de vídeo que transformam obras já existentes para a criação de novos significados. Os trabalhos analisados nesta dissertação foram agrupados em:

1) Remisturas discursivas - obras que pretendem produzir um novo sentido, por vezes crítico, através da alteração e inserção de novos elementos discursivos, com recurso à legendagem e dobragem;

2) Remisturas de fãs – obras que pretendem homenagear personagens, provocar reflexão sobre aspectos específicos sobre as narrativas, transmitir novos significados sobre o relacionamento entre as personagens e criar novas narrativas a partir de elementos apropriados de narrativas existentes.

4. Remisturas Discursivas

A terminologia *remisturas discursivas* é uma proposta de classificação para dois estilos de remisturas que resultam das alterações feitas aos elementos discursivos de uma obra vídeo preexistente, como excertos de filmes, séries televisivas ou peças informativas. Estes dois estilos de remistura partilham o facto de recorrerem a excertos de vídeos em que o conteúdo discursivo é deturpado. Tal alteração de uma forma geral pode recorrer à substituição do áudio original, através da inclusão de novos diálogos através de técnicas de dobragem, ou pela introdução de legendas. Em ambos os casos, a narrativa é alterada graças à relação que o espectador percepção entre as imagens originais e os novos elementos discursivos.

Na maioria das dobragens de remistura, o áudio é recriado para se adequar aos movimentos dos corpo e dos lábios das personagens originais para aumentar o realismo da dobragem. Por outro lado, nos exemplos mais comuns das legendagens de remistura, o áudio é mantido na sua forma original, para tirar partido da entoação das personagens. Como se verá mais adiante, nos casos de legendagem, a eficácia da remistura depende da incompreensão do espectador face ao diálogo original das personagens presentes no vídeo, uma vez que o espectador que compreenda as palavras proferidas pelas personagens, na versão original, colide com a falta de correspondência do texto legendado.

Como se verá mais adiante, as técnicas para a criação de remisturas discursivas são relativamente acessíveis a quem tenha interesse para as aprender e os meios para as aplicar. Combinado a este facto o surgimento de plataformas de publicação de vídeos *online*, mencionado anteriormente, estes estilos de remistura são facilmente copiáveis. Este fenómeno de proliferação de cópias designa-se de *meme*.

Meme

O *meme* é um termo comum na Internet, que descreve a rápida absorção e proliferação de uma nova ideia, seja através de palavras, imagens, sons ou outra unidade cultural (Knobel & Lankshear, 2007, p.202). O termo foi proposto por Richard Dawkins para explicar como determinadas ideias se propagam dentro de uma sociedade. As

remisturas são apropriações de ideias ou conteúdos que resultam em novas obras derivadas.

Richard Dawkins, a propósito da propagação e disseminação de ideias, definiu os *memes* como padrões contagiosos de informação cultural que se espalham e circulam, de forma rápida e eficiente, dentro de um contexto sociocultural específico: “*Cultural transmission is analogous to genetic transmission in that, although basically conservative, it can give rise to a form of evolution*” (Dawkins, 1977, p.189). Exemplos de *memes* incluem canções populares, chavões, tendências de moda, estilos arquitectónicos, temas musicais, comportamentos, entre outros. Segundo Dawkins, os “*memes propagate themselves in the meme pool by leaping from brain to brain via a process which [...] can be called imitation*” (*ibid*, p.194). Os *memes* bem-sucedidos caracterizam-se pela longevidade, fecundidade e fidelidade de cópia (*ibidem*). Quanto mais um *meme* durar, mais vezes poderá ser copiado e transferido para novas mentes, garantindo assim a sua subsequente transmissão. A fecundidade consiste na taxa de disseminação, ou seja a velocidade de copia e disseminação de uma ideia. Quanto mais rápida a disseminação, mais provável será para o *meme* captar a atenção para voltar a ser reproduzido e distribuído. Mas a velocidade de disseminação depende do momento e do local onde as pessoas estão. Estes dois factores são determinantes para a abertura e a propensão a aceitar e *ser infectado* pelo *meme*. Por fim, a fidelidade de cópia refere-se à sua qualidade do *meme* em ser copiado e transmitido de mente em mente com facilidade e de forma relativamente intacta.

Os *memes* podem ser recontextualizados, alterando completamente o significado e a o sentido que a obra original tinha. Os *memes* podem ganhar novos significados. Em áreas como a política, a publicidade, o *marketing*, os *memes* são utilizados e desenvolvidos estrategicamente no design e na promoção de novas necessidades, valores, expectativas e estilos de vida (Knobel & Lankshear, 2007, p.202). As *remisturas* discursivas como se verá mais adiante têm características de produção que facilitam a reprodução através de *memes*.

Para além dos mecanismos de difusão, convém agora introduzir as práticas que precederam as legendagens e as dobragens de *remisturas*, como são apresentadas nesta dissertação.

Détournement

As formas de alteração de elementos discursivos foram experimentadas entre os Situacionistas, um movimento artístico, activo entre 1957 e 1972. Baseado em Paris, *L'Internationale Situationiste* era um grupo pequeno, influente, com origens na tradição dos movimentos artísticos de vanguarda. O *détournement* era uma ideia que consistia na apropriação de imagens ou ideias, com o propósito de lhe alterar o seu significado original. Esta alteração pretendia ser um desafio à cultura dominante. No filme *La dialectique peut-elle casser des briques?*, realizado em 1973 por René Viénet, um dos membros da *Internationale Situationiste*, podemos encontrar um exemplo deste tipo de prática. O filme foi montado com as imagens do filme de artes marciais *The Crush* de 1972, realizado em Hong Kong, por Tu Guanggi. Viénet inseriu novas narrações e dobragens às personagens originais, alterando a narrativa do filme de Guanggi. O enredo original retratava a luta entre os praticantes de Taekwondo coreanos que se opunham aos seus opressores japoneses.

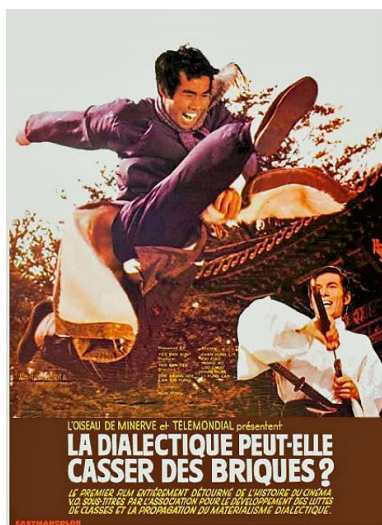


Figura 1: Cartaz do filme “La Dialectique peut-elle casser des briques?” realizado por René Viénet em 1973, um exemplo das práticas do movimento situacionista.

Imagem obtida a 3 de Maio de 2013.

Com a introdução da dobragem, Viénet realizou uma crítica aos conflitos entre as classes, ao socialismo burocrático, às falhas do partido comunista francês, maoísmo,

hegemonia cultural, igualdade sexual e a forma como os filmes promovem os ideais capitalistas⁴⁸.

Guy Debord, outro situacionista, afirmava que o *détournement* se opunha à citação. A citação era um apelo a uma autoridade teórica que era em si mesma uma citação, um plágio – um fragmento retirado de um referente geral num dado período (Debord, 1967). Enquanto prática, Mckenzie Wark (2009) sustenta que o *détournement* se tratava de uma distração, de um desvio, de uma sedução, de uma apropriação ou talvez um rapto. O *détournement* é a integração de uma produção passada ou presente numa nova obra que ultrapassa o significado dessas obras pré-existentes. Wark acrescenta que se trata de uma prática estabelecida, realçando que o mundo não é mais do que um plágio de si mesmo, onde as cópias acontecem constantemente. O *détournement* é um avanço na prática da colagem, assim o que os cubistas faziam com a colagem era apenas um exemplo de *détournement* (Wark, 2009, p.146).

A dobragem e a legendagem enquanto técnicas empregues no *détournement* resultam em duas formas distintas de remistura discursiva aplicadas à arte vídeo-cinematográfica. Em ambos os casos, as imagens são apropriadas para lhes ser atribuída uma nova componente discursiva ou narrativa por meio da dobragem ou da legendagem.

De seguida segue-se uma breve abordagem à evolução da dobragem e como começaram a ser apropriadas para a manipulação dos significados de obras pré-existentes e dessa forma criarem-se novas narrativas.

4.1. Dobragem

Desde a origem do cinema até finais da década de 1920, a maioria dos filmes recorria ao uso de textos explanatórios que surgiam em planos negros colocados entre os planos do filme, para que o espectador pudesse acompanhar a narrativa (Gaudreault, 2013, p.83). *The Jazz Singer*, um musical de 1927 com Al Jolson, foi dos primeiros filmes falados com distribuição comercial. O filme foi realizado com o sistema de som Vitaphone, desenvolvido para a Warner Bros. Neste sistema, a imagem era registada em

⁴⁸ Segundo Richard Meztger um dos autores do blogue Dangerousminds, que explora diferentes manifestações culturais, disponível em http://dangerousminds.net/comments/vive_la_stalled_revolution_cinema_subverted_situationist-style_in_can_diale.

película, enquanto o som era gravado em discos de 40 centímetros. As bobines de película e os discos de áudio eram posteriormente projectados e tocados em sincronia⁴⁹

50

Quer a dobragem como a legendagem surgiram para responder à necessidade de compreensão que os espectadores falantes de um idioma tinham em relação aos diálogos dos filmes com idiomas distintos. No caso da dobragem, o processo implicava a criação de uma nova banda sonora do filme, na qual as vozes dos actores originais eram substituídas pelas vozes de intérpretes de outras nacionalidades. A leitura da tradução dos diálogos era entoada em função dos gestos e dos movimentos dos lábios dos actores originais. As equipas de dobragem eram compostas por várias pessoas, para que os filmes dobrados pudessem ter credibilidade⁵¹.

Hoje em dia, a dobragem de um filme é feita a partir de duas versões do filme. A versão original do filme, com locução no idioma de origem, efeitos sonoros e música serve de guia; A segunda versão do filme é igual à primeira mas sem locuções, serve como base, para a inserção das locuções noutras idiomas, através de um processo de *over-dub*. Em alguns filmes utiliza-se uma técnica similar à dobragem para que o actor interprete e substitua excertos de locuções cujo registo original nas filmagens foi deficiente. Este processo designa-se por ADR, e tem dois significados possíveis *Automated Dialogue Replacement* ou *Additional Dialogue Recording*. Este processo também pode ser utilizado para acrescentar novas linhas de diálogo a uma personagem, recorrendo a planos que não revelem os lábios da personagem que está a falar, para evitar a incoerência entre imagem e som⁵².

Veja-se agora como a dobragem pode ter aplicações na criação de um estilo de remisturas de vídeo, que para os fins desta dissertação são designadas como dobragens de remistura.

⁴⁹ Segundo Rui Chambel, responsável por um repositório *online* com informação em português sobre o cinema, disponível em <http://chambel.net/?p=85>.

⁵⁰ Segundo o artigo da biblioteca da University of Florida sobre o sistema Vitaphone, disponível em <http://www.uflib.ufl.edu/spec/belknap/exhibit2002/vitaphone.htm>.

⁵¹ Segundo Michael Maxwell Steer, ex-director dos 20th Century Studies no Junior Royal College of Music e Director Musical na Royal Shakespear Company, que escreveu sobre a história da dobragem, disponível em <http://www.msteer.co.uk/analyt/jfilmdubbing1.html>.

⁵² Segundo Benjamin Craig, no seu sítio de Internet dirigido a jovens cineastas e a cineastas independentes, com informações sobre as técnicas de rodagem, disponível em <http://www.filmmaking.net/faq/answers/faq154.asp?catid=10>.

Dobragem de remistura

A aplicação da dobragem para criar uma nova narrativa já teve aplicações em filmes do circuito comercial, com projecção internacional. Nos filmes *What's Up Tigger Lilly*⁵³, realizado em 1966 por Woody Allen; *La Classe Américaine*⁵⁴, realizado em 1993 por Michel Hazanavicius e Dominique Mézerette; e *Kung Pow*⁵⁵, de 2002 realizado por Steve Oedekerk, o resultado nestes casos é humorístico.

Nos três filmes, as novas narrativas foram construídas a partir da montagem de excertos de cenas de pelo menos dois filmes diferentes cuja origem não corresponde à do país onde foi feita a remontagem. *What's Up Tigger Lilly* é um filme norte-americano feito com excertos de dois filmes japoneses, *La Classe Américaine* é um filme francês que resulta da combinação de cenas tiradas de 50 filmes norte-americanos e *Kung Pow* é uma produção norte-americana que utilizou imagens de dois filmes de Hong Kong.

Como se verá adiante a diferença de idiomas entre as obras originais e as remisturas não é obrigatória para a criação de dobragens de remisturas. Nestes três filmes toda a narrativa é facilitada pela dobragem, que permite a inclusão de novas locuções, que quando combinadas com a sequência de imagens dão um novo sentido aos planos das versões originais. O espectador que possa ou não conhecer os filmes originais, vai criar novas leituras perante o resultado da remistura. Na realização de *Kung Pow*, houve ainda recurso a técnicas de *Chroma Key*⁵⁶, para se adicionarem novas

⁵³ *What's Up Tigger Lilly?* foi o primeiro filme de Woody Allen, que em Portugal teve o título “*O que há de novo gatinha?*”. Feito a partir de dois filmes japoneses de espionagem (*International Secret Police: A Barrel of Gunpowder* e *International Secret Police: Key of Keys*), os quais foram dobrados com novos diálogos, que não tinham qualquer relação com o enredo original. Allen filmou novas cenas e intercalou-as com cenas dos dois filmes japoneses para fazer uma paródia ao género de espionagem, segundo o IMDB, disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0061177/>.

⁵⁴ *La Classe Américaine* é um filme francês feito com dobragens a excertos de mais de 50 filmes antigos da Warner Bros., onde surgem actores da era dourada do cinema como John Wayne, Paul Newman, Robert Redford, entre outros. Utilizando os actores franceses que normalmente dobravam estes actores com novos textos para contar uma nova história, segundo o IMDB, disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0321715/>.

⁵⁵ *Kung Pow* é uma comédia norte-americana sobre os filmes de artes marciais de Hong Kong. A partir dos filmes, *Tiger* e *Crane Fist*, realizados em 1976, Steve Oedekerk desenvolveu uma nova narrativa, na qual combina personagens filmadas em 2002 com as personagens originalmente filmadas em 1976. Todas as personagens foram dobradas por Oedekerk excepto uma, segundo o IMDB, disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0240468/>.

⁵⁶ *Chroma Key* é uma técnica de sobreposição de elementos visuais (objectos, actores, entre outros) em excertos de vídeo pré-existentes. A técnica funciona sobre o princípio de captação do elemento que se

personagens às imagens originais, criando a ilusão de que as personagens originais e as novas estão a interagir. As novas personagens também foram dobradas dando coerência à concepção estilística definida por Odekerk.

Características comuns na dobragem de remistura

As remisturas feitas com recurso à dobragem utilizam excertos retirados de cenas de filmes, séries, videoclipes musicais e programas informativos (noticiários ou entrevistas). A remontagem destes excertos não é obrigatória, mas a locução original é alterada. Em alguns casos, existe uma preocupação no rigor do sincronismo entre a nova locução e o movimento dos lábios dos actores, para permitir uma maior credibilidade na ligação dos elementos visuais e sonoros. No entanto, há excepções. O filme *Kung Pow*, Odekerk satiriza a prática de dobragem, ao aplicar desfasamentos intencionais no sincronismo sonoro e visual, tanto nas locuções e como nos efeitos sonoros (ex.: o som do latido do cão que está desfasado em relação à acção visual correspondente).

Uma estratégia recorrente para minimizar os problemas de sincronismo implica a utilização de planos em que o enquadramento da personagem não permite que se veja os seus lábios. Como já foi mencionado anteriormente, esta estratégia designa-se por ADR, e os realizadores utilizam-na com frequência para adicionar novos elementos importantes para a narrativa.

Por vezes, o tom da voz nas dobragens de remistura contrasta com a linguagem não-verbal do actor. A carga emocional da locução é importante na narrativa porque ajuda o espectador a estabelecer empatia com a personagem.

Em certos casos, os remisturadores combinam excertos de filmes distintos e incluem-lhes novos elementos sonoros e visuais para criar narrativas deste estilo mais complexas, como é o caso da remistura *Right Wing Radio Duck*⁵⁷. No caso do *Kung Pow*, para garantir o *raccord* do estilo fílmico da remistura, houve um cuidado na escolha do enquadramento, dos cenários, do guarda-roupa e do tom de cor da película).

quer introduzir, num espaço fílmico com uma cor dominante (azul, verde, são os mais comuns). Em pós-produção a cor dominante é substituída pelo excerto de vídeo original, ao qual se pretende adicionar o novo elemento. Cria-se a ilusão de que os elementos de vídeo (original e o novo) estavam associados.

⁵⁷ **Right Wing Radio Duck** é uma remistura política que provoca a reflexão em relação à retórica que alguns meios de comunicação nos Estados Unidos utilizam na abordagem de assuntos políticos. Esta remistura foi construída com excertos de filmes de animação da Disney dos anos 1950, em que os excertos das intervenções do radialista Glenn Beck sobre a crise económica servem para dobrar em função dos movimentos carregados de emoção do rádio. Disponível no vídeo publicado por Jonathan McIntosh, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=HfuwNU0jsk0>.

Os autores da remistura conseguem assim garantir uma maior credibilidade visual, quando combinam os planos originais com os novos planos. Em alguns casos novas personagens podem ser inseridas através de efeitos especiais com recurso ao *Chroma Key*, no meio da acção das cenas originais.

A banda sonora tem um papel importante na composição emocional de uma obra vídeo. A maior parte das dobragens de remistura são realizadas com base em versões integrais, sem acesso às misturas de som internacional⁵⁸. Como tal, nas dobragens feitas sem acesso a essa mistura, alguns remisturadores preocupam-se em adicionar sons ambiente e efeitos sonoros para além do registo da dobragem para aumentar o realismo. Tal como acontece com os filmes e as séries de televisão, a música ajuda a compor a emoção de uma dobragem de remistura.

No YouTube, encontram-se com alguma facilidade remisturas feitas a partir de pequenos excertos retirados dos media. Em alguns destes casos a identidade das personagens originais é preservada, como é o caso das remisturas, *Hillarious Bush Interview*⁵⁹, *Rebecca Black “Friday” (Brock’s Dub)*⁶⁰ e *The Oscars (Brock’s Dub)*⁶¹. Nestes três exemplos, o idioma original dos excertos originais corresponde ao idioma utilizado nas versões dobradas. Como já foi mencionado anteriormente, o comediante Rui Unas realizou uma dobragem⁶² a uma conferência de imprensa dada por Paulo Futre. Nesta remistura, a dobragem de Rui Unas converte as propostas desportivas apresentadas pelo ex-jogador de futebol, em sugestões para a criação de um restaurante chinês de referência.

⁵⁸ Mistura internacional corresponde a uma versão original do filme em que o áudio não inclui as locuções das personagens.

⁵⁹ **Hillarious Bush Interview** consiste numa dobragem realizada sobre as imagens de uma entrevista realizada para a NBC por Matt Lauer ao então Presidente George Bush. Nesta remistura, Bush é apresentado como um ignorante e prepotente perante as perguntas que lhe são feitas sobre a Guerra do Golfo. Disponível no vídeo publicado por LaytonTaylorJunior em https://www.youtube.com/watch?v=Z_OUbcEYT8g.

⁶⁰ **Rebecca Black “Friday” (Brock’s Dub)** é uma dobragem realizada por Brock Baker a um excerto do tema musical “Friday” de Rebecca Black. A nova narrativa ironiza com todo o imaginário adolescente que é apresentado no videoclipe original, no qual jovens adolescentes vão para a escola secundário em carros descapotáveis. Disponível no vídeo publicado por McGoiter em <https://www.youtube.com/watch?v=zzfQwXEqYaI>.

⁶¹ **The Oscars (Brock’s Dub)** é um conjunto de dobragens feitas por Brock Baker a partir de diferentes momentos que ocorreram durante a transmissão da cerimónia de entrega dos Óscares de 2014. Múltiplos actores, realizadores, entre outras figuras de referência da área do cinema norte-americano são parodiados nesta remistura. Disponível no vídeo publicado por BrocksDubs em <https://www.youtube.com/watch?v=xwdqRWxW-ao>.

⁶² **Paulo Futre apresenta o seu projecto (por Rui Unas)** é uma dobragem realizada por Rui Unas com imagens da conferência de imprensa dada por Paulo Futre, que falava enquanto membro da campanha de Dias Ferreira candidato à presidência do Sporting Clube de Portugal. Disponível no vídeo publicado por Rui Unas em <https://www.youtube.com/watch?v=8IcJ4PUqD9A>.

Segue-se, um caso ilustrativo de dobragem de remistura realizado por um YouTuber português, que na maioria dos casos utiliza excertos de obras provenientes de outros países para criar as suas remisturas.

Caso português ilustrativo da dobragem de remistura

A pesquisa de exemplos para ilustrarem a prática de dobragens de remistura realizadas em Portugal através de combinação de palavras-chave como “dobragem remistura”, “dobragem paródia” não revelou resultados significativos para os objectivos desta investigação. O exemplo para ilustrar este tipo de remistura partiu do conteúdo de um email que circulava na Internet em 2009, através de sucessivos reencaminhamentos. O email chegou a este investigador a 26 de Junho de 2009, por um contacto de confiança, de origem açoriana. O título do email era “Fwd: Fw: E se o filme Titanic tivesse sido feito nos Açores... Em São Miguelhe”, para além de saudações, o corpo de texto continha um endereço para um vídeo alojado no AcoresTube, um portal de vídeos Açorianos⁶³. O vídeo tinha o nome “E se o Titanic tivesse sido feito nos Açores” e fora publicado a 7 de Junho de 2009 por Helfimed. A legenda associada ao vídeo contém um endereço para o blogue de helfimed, onde foi possível descobrir a sua identidade e obter o seu email de contacto.

Helder Medeiros é um açoriano residente na ilha de São Miguel e é responsável pela criação da série de dobragens de remistura “E se... tivesse sido feito nos Açores”. O nome da sua série advém do facto de todas as suas dobragens serem alusivas a temáticas específicas dos Açores. “E se o Hitler tivesse sido feito nos Açores” (Figura 2), “E se o Seven tivesse sido feito nos Açores” ou se “E se o Dr.House tivesse sido feito nos Açores” são alguns dos títulos que se podem encontrar nesta série.

A partir de uma troca de emails com Hélder Medeiros, foi possível reunir algumas informações sobre as origens destas remisturas. Em 2008, Medeiros começou a experimentar com um programa de edição que adquiriu, e realizou as suas primeiras dobragens. A sua imagem de marca é a presença de um forte sotaque açoriano que

⁶³ Segundo a página de informações do sítio AcoresTube, disponível em <http://www.acorestube.com/about>.

contrasta com as personagens presentes nos excertos originais. Os temas destas remisturas estão ligados às práticas e costumes culturais dos Açores.



The image shows a screenshot of the ACORESTUBE website. At the top, there is a navigation bar with the logo 'ACORESTUBE' and a search bar. Below the navigation bar, there are four main menu items: 'início', 'vídeos', 'comunidade', and 'amigos'. The main content area features a video player with the title 'E se o Hitler tivesse sido feito nos Açores?'. The video player shows a man in a suit and glasses, with a large play button overlay. The video player interface includes a progress bar, volume control, and a 'menu' button. The video player also shows a rating of 1 vote and a 'Gosto' button with 29 likes.

Figura 2: “E se o Hitler tivesse sido feito nos Açores?”, exemplo de uma dobragem de remistura realizada em português por Helfimed. Imagem obtida a 1 de Novembro de 2014⁶⁴.

O vídeo de Hélder Medeiros “E se o Hitler tivesse sido feito nos Açores?” ilustra o estilo de dobragem de remistura desta dissertação. Esta dobragem foi realizada a um excerto do filme *A Queda: Hitler e o Fim do Terceiro Reich*, realizado por Oliver

⁶⁴ Helder Medeiros também teve uma conta na plataforma blip.tv, que terá sido apagada em 2014. Em Novembro de 2013, era possível ver-se o vídeo “E se o Hitler tivesse sido feito nos Açores” com data de publicação de 9 de Outubro de 2012. O vídeo está disponível em <http://www.acorestube.com/video/8485/E-se-o-Hitler-tivesse-sido-feito-nos-A%C3%A7ores>.

Hirschbiegel em 2004, em que a personagem de Adolf Hitler é representada por Bruno Ganz. A cena em questão refere-se à altura em que Hitler é informado de que a Guerra está perdida reagindo em fúria perante os seus oficiais. Como se verá mais adiante, esta cena é muito utilizada na criação de legendagens de remistura (ver *Hitler meme*). Medeiros transforma o excerto ao substituir-lhe o áudio por uma mistura de sonora composta pela dobragem de várias personagens e de uma música dramática. A componente discursiva pretende ser humorística ao revelar uma representação histriónica de Hitler ao saber que os seus generais não conseguiram encontrar um buraco nas Furnas⁶⁵ para preparem o cozido tradicional daquela freguesia. A cena decorre com os oficiais a apresentarem argumentos para o sucedido, o que leva a que Hitler prossiga num monólogo em que contrapõe as justificações dos seus oficiais sobre os ingredientes com os aspectos coloquiais que ocorrem em torno do cozido das Furnas. Medeiros estabelece uma ligação entre a linguagem verbal e a linguagem não-verbal, expressa pelas expressões faciais e os movimentos coléricos, a entoação das diferentes personagens. Medeiros preocupa-se com a perspectiva sonora, criando efeitos específicos para os momentos em que a voz de Hitler se ouve do lado de fora da sala onde ele está.

Este e outros dos seus trabalhos ganharam notoriedade, o que levou ao surgimento de mais pedidos para a criação de novas dobragens de filmes conhecidos. A maioria parte dos excertos utilizados proveio de filmes comerciais norte-americanos, tais como *O Exorcista*, *A Matriz*, *Pulp Fiction*, *Twilight* e séries televisivas como *Perdidos*, *House*, *He-Man*, entre outros. Graças à fama que ganhou, Hélder Medeiros desenvolveu um sítio próprio onde concentra a sua actividade, para além de ter contas nas redes sociais YouTube, Facebook e Twitter sob o nome *helfimed* (possivelmente um acrónimo com as letras do seu nome). Os seus trabalhos mais recentes são encenações com tom humorístico inspiradas na vida açoriana, em que Medeiros surge como protagonista. Através da sua notoriedade conseguiu reunir o patrocínio de algumas companhias como a Sata (transportadora aérea), o Wall Street Institute, a PC Clinic

⁶⁵ Furnas é uma freguesia da ilha de São Miguel nos Açores, conhecida pelas suas águas termais e os seus cozidos feitos com uma panela colocada debaixo da terra para que os ingredientes possam ser cozinhados graças à energia geotérmica dos vulcões.

entre outras; o que lhe permitiu criar uma fonte de receita em torno das suas produções⁶⁶.

Na entrevista que deu por email para esta investigação, Medeiros reconheceu que as dobragens de remistura existem noutros países, mas que não estão muito divulgadas em Portugal.

Devido à política de protecção do direito de autores do YouTube, que poderia implicar a remoção dos seus vídeos, Medeiros optou por ter as suas remisturas disponíveis nas plataformas AcoresTube.com e até recentemente na Blip.Tv.

Segue-se a abordagem a um segundo estilo de remistura discursiva, que recorre à legendagem para a manipulação de discurso.

4.2. Legendagem

As legendas são versões textuais do diálogo proferido em filmes e programas de televisão. Na maioria dos casos, a legendagem consiste na introdução de textos no fundo do ecrã, não excedendo as duas linhas de texto. As aplicações mais comuns da legendagem incluem a tradução dos elementos discursivos proferidos em idiomas estrangeiros e a transcrição de conteúdos específicos⁶⁷ para pessoas com deficiências auditivas⁶⁸. Em qualquer dos casos a legendagem é um processo que facilita a compreensão dos diálogos para que os espectadores possam entender o que está a ser dito.

Na aurora do cinema, ainda antes de 1900, os primeiros textos projectados numa tela eram designados como “intertítulos”. Nesta altura, a projecção dos filmes não durava mais do que um minuto e o som directo associado às imagens exibidas era apenas uma miragem. Para identificar a acção de cada película exibida era necessário aplicar a um segundo projectador um cartão translúcido com o texto que informava o

⁶⁶ Em Outubro de 2014, Hélder Medeiros participou numa campanha com vários anúncios televisivos para as lojas do Continente nos Açores. Disponível no vídeo publicado sob o pseudónimo helfimed em <https://www.youtube.com/watch?v=2S-LOltCWZ4>.

⁶⁷ Nos casos da transcrição (close-captioning) para além da descrição do diálogo, os sons incidentais também são descritos (ex: toca telefone, bate a porta). Nos Estados Unidos esta acessibilidade é regulada pela Federal Communications Commission, como se pode ver no seu sítio, disponível em <http://www.fcc.gov/guides/closed-captioning>.

⁶⁸ A RTP à semelhança de outras estações de televisão oferece um serviço de legendagem adaptado para espectadores com dificuldades auditivas, através do sistema de teletexto utilizado em programas seleccionados, como se pode ver no seu sítio de Internet, disponível em http://www.rtp.pt/wportal/acessibilidades/legendagem_teletexto.php.

espectador sobre o que se iria seguir. Enquanto os espectadores liam o texto, o projeccionista mudava a película do primeiro projector, uma vez que naquela altura os projectores não tinham carretos para suportar as longas quantidades de película (Gaudreault, 2013, p.83).

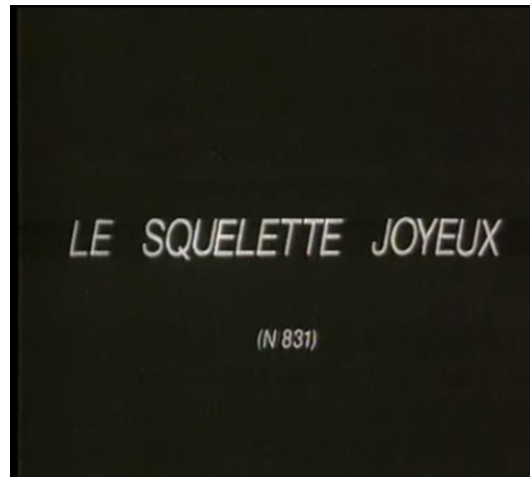


Figura 3: Cartão de Título “Le Squelette Joyeux”, de Auguste e Louis Lumière, 1897, uma forma de comunicação verbal introduzida nas primeiras películas.

Imagem obtida a 1 de Junho de 2013.

Com a invenção do *défileur* de Carepentier-Lumière, um dispositivo capaz de enrolar mais de 20 metros de película, podiam visualizar-se várias composições de título/filme em sequência numa mesma bobine. Entre 1895 e 1930, os intertítulos dividiam-se em dois tipos: os cartões título que identificavam cada cena (Figura 3) e os cartões de narrativa que correspondiam a diálogos entre personagens ou a narrações (Figura 4) (*ibid*).

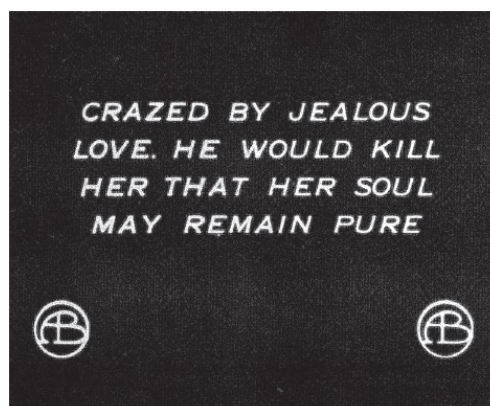


Figura 4: Cartão de Legenda “The Heart of an Outlaw” de D.W. Griffith, 1909, um exemplo de narração introduzida num filme mudo. Imagem obtida a 5 de Junho de 2013.

Como já se referiu, o surgimento dos primeiros filmes comerciais falados criou a necessidade de dar a entender aos espectadores os diálogos de filmes com idiomas diferentes do seu (Egoyan & Balfour, 2004). A legendagem sucedeu assim os intertítulos que entretanto passaram a ter uma aplicação estilística em alguns filmes. Esta aplicação podia servir para transportar a acção de lugar ou tempo, bem como para informar de aspectos narrativos pertinentes para o acompanhamento da narrativa⁶⁹.

Na Europa, a legendagem é comum em países como Portugal, Grécia, Gales, Holanda, Luxemburgo, Irlanda e em algumas partes da Bélgica. Enquanto em países como a França, a Alemanha, a Grã-Bretanha, a Espanha e a Itália a dobragem é mais comum. Os motivos para a escolha de dobragem ou legendagem como sistema de tradução, podem dever-se à questão do custo superior da dobragem (o pagamento suplementar a artistas), mas também a factores históricos e políticos, bem como tradições culturais⁷⁰.

Segue-se uma abordagem a aplicações da técnica de legendagem com propósitos humorísticos e como pode ser aplicada como estilo de remistura.

Legendagem de remistura

A utilização de legendas com fins humorísticos não é inédita nem no cinema nem nas séries de televisão. No filme *Annie Hall* (1977), as personagens Alvy Singer e Annie Hall, desempenhadas por Woody Allen e Diane Keaton, respectivamente, têm uma conversa em que cujos verdadeiros pensamentos são apresentados sob a forma de legendas⁷¹. O filme *Aeroplano* (1980), contém uma cena em que duas das personagens falam *jive*⁷². A cena está legendada de forma conservadora, embora se consigam reconhecer termos vernaculares no discurso das personagens⁷³. Na série de animação *Drawn Together* (2004), a personagem Ling Ling é inspirada na personagem *Pikachu*

⁶⁹ O filme de James Ivory, “O Quarto com vista para a cidade” de 1985, está dividido em capítulos através da inclusão de intertítulos.

⁷⁰ De acordo com o *film reference*, um sítio de Internet com um vasto conjunto de artigos sobre aspectos relacionados com a produção cinematográfica, disponível em <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Dubbing-and-Subtitling-THE-DUBBING-AND-SUBTITLING-INDUSTRIES.html>.

⁷¹ Excerto na cena da varanda do filme *Annie Hall*, disponível no vídeo publicado por stephenaltobello em <https://www.youtube.com/watch?v=qLblwVUEHyw>.

⁷² *Jive* é uma forma de calão da língua inglesa, popular em Harlem, Nova Iorque

⁷³ Excerto do filme *Aeroplano*, disponível no vídeo publicado por Simeon Baker em <https://www.youtube.com/watch?v=TVJPB3W54Tc>.

do universo *Pokemon*. Ling Ling fala uma linguagem ficcional designada como *Japorean*, sendo frequentemente legendada de forma humorística⁷⁴. Hélder Medeiros para além de realizar dobragens de remistura, produziu também um vídeo, no qual faz o papel de um açoriano que protesta do facto de ser o único que está a ser legendado numa entrevista que decorre em directo para um canal de televisão⁷⁵.

A legendagem aplicada à remistura deriva de uma tradução errónea intencional, onde as legendas não estão associadas directamente ao conteúdo original. Em alguns casos resultam num efeito humorístico que é obtido a partir da linguagem não-verbal, atribuindo novos significados às acções das personagens que decorrem nos planos. Nestes casos, há uma distorção intencional do significado da acção do original para criar novos sentidos narrativos. Tal como mencionado anteriormente, o movimento situacionista utilizou a distorção da legendagem como deturpação de conteúdo no filme *La dialectique peut-elle casser des briques?*, realizado em 1973 por René Viénet.

O advento tecnológico na inserção de caracteres terá facilitado o aumento na proliferação da prática de legendagem com diferentes propósitos. Na Internet encontram-se com facilidade exemplos de distorções de significado através da realização de legendagens. Graças à facilidade de recriação do processo, o mesmo excerto de vídeo pode ser remisturado com recurso a legendas distintas dezenas de vezes por utilizadores distintos, o que origina os *memes*, tal como foi explicado anteriormente. Na sua tese sobre a utilização do YouTube para fins políticos, Patrícia Dias da Silva documentou mais de cinquenta publicações no YouTube sobre uma série de legendagens de remistura, realizadas com base numa cena do filme *A Queda: Hitler e o Fim do Terceiro Reich* (2004), frequentemente designada como “*Hitler Meme*” ou “*Hitler reage a...*”, a qual será abordada mais adiante (Dias da Silva, 2012, p.321).

“*Dimitri descobre que...*” é mais um exemplo de um *meme* de legendagens de remistura. O *Dimitri meme* foi criado com base em imagens de uma entrevista a um jovem russo que se encontrava aparentemente alcoolizado, numa discoteca russa. Tal como outros *memes* deste estilo, este caracteriza-se pela distorção do conteúdo narrativo da entrevista original através da inclusão de legendas erróneas.

⁷⁴ Compilação de cenas sobre a personagem Ling Ling, disponível no vídeo publicado por DrawnTogetherBonus em <https://www.youtube.com/watch?v=HnX1o7g56i8>.

⁷⁵ Legendas de Hélder Medeiros, disponível sob o pseudónimo helfimed em <http://www.acorestube.com/video/333/Legendas>.



Figura 5: “Dimitry and the bots in Silkroad”⁷⁶, exemplo de remistura construída com legendas em inglês com diálogos em russo. Imagem obtida a 1 de Novembro de 2014.

A entrevista decorreu durante uma reportagem realizada na discoteca “Компас”⁷⁷ na cidade russa de Veliky Novgorod pela televisão local Triada. Um excerto da entrevista foi publicado no YouTube, a 11 de Outubro de 2008, pelo utilizador 4gfdy. Mais tarde, a 5 de Janeiro de 2010, Rammsteinchile95 publicou uma versão legendada com o título “*Very Bad Music*”. Na versão original, a jornalista Varvara Brandl questionava o jovem russo, sobre a música trance que costumava passar na discoteca. A meio da entrevista, reage a um comentário da jornalista com uma dança alegre ao som da música “*Sound of Sunday*” de Joonas Hahmo. A identidade do jovem não é conhecida e especula-se que o nome Dimitri ou Dimitry tenha sido atribuído, através da escolha de um nome russo mais comum, para facilitar a sua identificação. O nome fictício também foi apropriado na criação de subseqüentes legendagens. A remistura

⁷⁶ **Dimitry and the bots in Silkroad** está disponível no video publicado por kaperucit0 em <https://www.youtube.com/watch?v=ZVY7tqDma3g>.

⁷⁷ Bussola em russo

mais antiga de “*Dimitri descobre que...*” que se conhece, está legendada em inglês e foi publicada no YouTube, a 27 de Janeiro de 2010, por kaperucit0, também conhecido por Joymax. Nesta versão, *Dimitry* alega poder ajudar todas as pessoas incluindo o próprio Joymax a solucionar o problema com os *bots*⁷⁸ no jogo *online Silkroad* (Figura 5)⁷⁹.

Características comuns da legendagem de remistura

As legendas são o aspecto fulcral neste estilo de remisturas, uma vez que são o principal veículo condutor da nova narrativa e também correspondem à característica que distingue a versão original das versões legendadas. Na maioria dos casos, o áudio original não é alterado. O sucesso da remistura parece ser dependente de uma relação eficaz entre o texto e a linguagem não-verbal das personagens nos vídeos.

A adição de legendas pode ser feita através de diferentes editores de vídeo, como o Windows Movie Maker (WMM). Os principiantes neste estilo de remistura que usam o WMM, incorrem em vários erros como por exemplo: colocar o texto no centro do vídeo; aplicar efeitos de desvanecimento nas legendas; a escolha tipos de letra com legibilidade limitada. Estes erros ocorrem porque uma grande parte dos programas de edição de vídeo, incluindo o WMM, não dispõem de uma ferramenta dedicada para a inserção de legendas.

A credibilidade da remistura depende da duração da fala da personagem e a extensão da legenda; do sincronismo entre a fala e a legenda funcional (que não se antecipe nem se atrase em relação à fala); da incompreensão do idioma proferido, para que a suspensão da descrença leve o espectador a aceitar o texto legendado nas versões remisturadas como verosímil. Os falantes do idioma original podem ter a tendência para ver a remistura como um erro e não como uma remistura, por terem a capacidade de reconhecer a incoerência entre o texto legendado e o texto falado⁸⁰.

⁷⁸ **Bot** é uma aplicação que executa automaticamente tarefas a partir da Internet.

⁷⁹ De acordo com o sítio Know Your Meme, dedicado à recolha de informações a propósito de fenómenos criativos *online*, como as remisturas, disponível em <http://knowyourmeme.com/memes/dimitri-finds-out>.

⁸⁰ De acordo com o Hitlerparody Wikia, um sítio colaborativo destinado à recolha de informação sobre diferentes manifestações criativas resultantes do filme *A Queda: Hitler e o Fim do Terceiro reich*. Nesta página também são feitas referências à utilização de legendas na construção de remisturas, disponível em <http://hitlerparody.wikia.com/wiki/Subtitle>.

Caso português ilustrativo da legendagem de remistura

Tal como aconteceu na pesquisa de exemplos nas dobragens de remistura para ilustrar a prática em Portugal, o uso de palavras-chave como “legendagem remistura”, “legendagem cômica”, não revelaram resultados relevantes para este estudo. O conhecimento prévio da existência de várias manifestações do *Hitler meme* resultou como ponto de partida para a busca de um exemplo realizado em Portugal. Antes de abordar o caso português, segue-se uma breve introdução à origem deste *meme*.

O *Hitler meme*, por vezes também identificado nas remisturas em português como “*Hitler reage a...*”, é um exemplo de longevidade na prática de legendagens de remistura em Portugal. Este *meme* consiste numa legendagem de um excerto do filme *A Queda: Hitler e o Fim do Terceiro Reich*⁸¹. O excerto em questão refere-se à altura em que Hitler é informado de que a Guerra está perdida, e reage em fúria perante os seus oficiais. Existem inúmeras versões feitas a esta cena com legendas em português, inglês, espanhol, italiano, francês e hebraico. As legendas seguem o tom emotivo da cena, embora abordem assuntos do quotidiano presente em vez do contexto de final de guerra retratado no filme original (Dias da Silva & Garcia, 2012, p.99).



Figura 6: “*Sim Heil: Der Untersim*”, legendagem de remistura em inglês com base no filme alemão “*A Queda: Hitler e o fim do Terceiro Reich*”. Imagem obtida a 30 de Agosto de 2013.

A remistura mais antiga que se conhece foi publicada no YouTube pelo utilizador de DReaperF4 a 10 de Agosto de 2006, com o nome *Sim Heil: Der untersim*, com legendas em espanhol. O vídeo mostra um Hitler furioso com a ausência de opções na versão de demonstração do jogo Flight Simulator X da Microsoft. Com o sucesso do

⁸¹ *Der Untergang*, na versão original.

vídeo legendado em espanhol, DReaperF4, publicou a 30 de Agosto de 2006, a versão da mesma obra em inglês (Figura.6)⁸². Devido a alegações de violação do direito de autor pela produtora Constantin Films, o *meme original* foi apagado do YouTube, a 26 de Dezembro de 2009, segundo o YouTomb⁸³.

A 9 de Setembro de 2013, estreia na TVI a série juvenil portuguesa *I Love it*, que tinha como base a série britânica *Skins*⁸⁴ que retrata o quotidiano de um grupo de adolescentes. A série destinada ao público juvenil, apresentava-se como a sucessora da série *Morangos com Açúcar* que foi transmitida ao longo de 10 anos. Os primeiros episódios de *I Love It* foram alvo de críticas nas redes sociais⁸⁵.

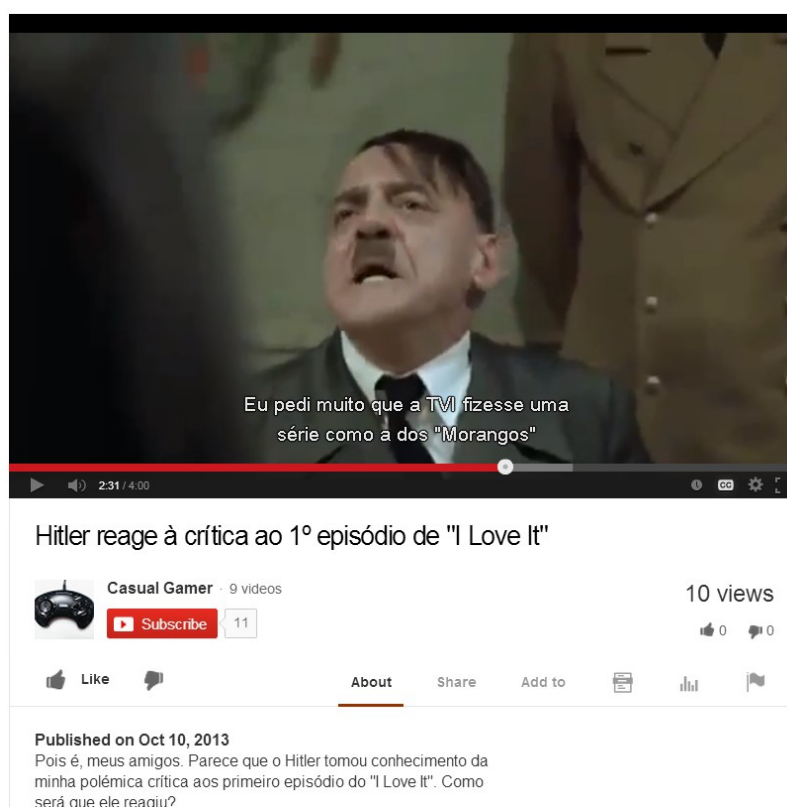


Figura 7: “Hitler reage à crítica ao 1º episódio de ‘I Love It’”, exemplo de legendagem de remistura realizada em português, publicada por Casual Gamer. Imagem obtida a 14 de Outubro de 2013

⁸² Segundo o artigo destinado ao *Hitler Meme* no sítio Knowyourmeme, disponível em <http://knowyourmeme.com/memes/downfall-hitler-reacts>.

⁸³ O YouTomb é um projecto de investigação da MIT Free Culture. O objectivo é investigar os vídeos que foram retirados do YouTube devido a alegações de violação de direito de autores. A confirmação da remoção do vídeo *Sim Heil: Der Untersim* podia ser vista em <http://youtomb.mit.edu/youtube/tcW3hbnR2EI>, até ao dia 29 de Outubro de 2014, segundo o Internet Archive Wayback Machine, disponível em http://web.archive.org/web/20141029040225*/http://youtomb.mit.edu/.

⁸⁴ Segundo o Channel 4, disponível em <http://www.channel4.com/programmes/skins>.

⁸⁵ Segundo o sítio oficial da TVI, disponível em <http://maistvi.com/2013/09/11/criticas-a-personagem-transmontana-de-i-love-it/>.

A 10 de Outubro de 2013, Casual Gamer publica no YouTube, o vídeo “*Hitler reage à crítica ao 1º episódio de “I Love It”*”⁸⁶. Tal como noutras manifestações do *Hitler meme*, Casual Gamer utiliza as legendas para satirizar o conteúdo da série a partir das críticas que lhe foram apontadas. Ao utilizar a fúria de Hitler para expressar que o desenvolvimento das personagens não é tão importante como os dotes físicos dos actores da série e insinuando uma presumível fealdade do crítico, Casual Gamer está a produzir ironia. Do ponto de vista formal, neste vídeo são utilizados termos considerados indecentes numa linguagem corrente, mas que são comuns na construção de expressões humorísticas que se sustentam no uso do calão, como é prática de alguns comediantes⁸⁷. Ao contrário de outros criadores do *Hitler meme*, Casual Gamer não publicou uma versão com as legendas impressas directamente sobre o vídeo, em vez disso recorreu à ferramenta de legendagem do YouTube, que permite ligar ou desligar a visualização das legendas. As baixas audiências da série em questão levaram ao seu cancelamento em Julho de 2014⁸⁸.

Este *meme*, desde 2006 até ao final de 2014, tem apresentado consistentemente novas manifestações, em diferentes idiomas, sobre assuntos do quotidiano, o que o torna num dos mais duradouros actualmente activos. Em Portugal, o primeiro-ministro Pedro Passos Coelho⁸⁹, o vice primeiro-ministro Paulo Portas⁹⁰, o treinador de futebol Jorge Jesus⁹¹, são algumas das figuras que foram alvo das remisturas “*Hitler reage a...*”. As figuras políticas, celebridades, videojogos, comunidades *online* são alguns dos tópicos que têm sido abordados na realização destas obras de remistura (Dias da Silva & Garcia, 2012, p.100). Muitos dos *Hitler memes* publicados até Abril de 2010 foram retirados no YouTube, a pedido da Constantin Films, produtora do filme *A Queda: Hitler e o Fim do Terceiro Reich*. Até essa altura a estratégia da produtora passava pela alegação da existência de uma violação ao direito de autor. Desde então, a postura da Constantin

⁸⁶ **Hitler reage à crítica ao 1º episódio de “I Love it”** está disponível no vídeo publicado por Causal Gamer em <https://www.youtube.com/watch?v=BmzLe9oEjak>.

⁸⁷ Artistas como Robin Williams e Richard Pryor nos Estados Unidos, utilizavam termos obscenos nas suas formas de actuação. Em Portugal, o realizador Luis Ismael fez a trilogia Balas e Bolinhos, cuja linguagem contém injúrias e obscenidades como uma forma de expressão humorística.

⁸⁸ Segundo o sítio oficial da TVI, disponível em <http://maistvi.com/2014/03/28/tvi-retira-i-love-it-deste-sabado/>.

⁸⁹ **Hitler descobre que tem Pedro Passos Coelho como adversário** está disponível no vídeo publicado por Angelo Moreira em <https://www.youtube.com/watch?v=1hkEsQ0CJ6k>.

⁹⁰ **Hitler e o regresso de Portas ao governo by: Pgomes97** está disponível no vídeo publicado por Paulo Gomes em https://www.youtube.com/watch?v=M_7XIjQcOLA.

⁹¹ **Hitler e a renovação de Jorge Jesus** está disponível no vídeo publicado por MrRocha1984 em <https://www.youtube.com/watch?v=gdeUUhcvsUg>.

Films passou a ser uma de rentabilização destas remisturas, ao usufruir de uma pequena percentagem sobre as receitas publicitárias aplicadas em cada obra derivada do seu filme (*ibid*, p.98).

No capítulo 5, serão abordados os estilos *vidding* e *machinima* enquanto remisturas de fãs, que têm em comum o facto de se formarem comunidades especializadas em cada um destes estilos para celebrarem as novas criações e discutirem temas relacionados com as temáticas e as técnicas de concepção.

5. Remisturas de fãs

No capítulo 4, abordaram-se as remisturas discursivas, que se caracterizam pela alteração dos elementos discursivos de obras específicas, através de práticas de legendagem ou dobragem. Neste capítulo, serão apresentados argumentos que justifiquem que os estilos de remistura *vidding* e *machinima* façam parte de um grupo específico de remisturas, o qual se caracteriza pelo facto de estes estilos gerarem comunidades de fãs em seu redor. Os membros destes grupos partilham as suas obras, promovem a criação de novos trabalhos e ajudam novos membros a desenvolverem as suas técnicas de remistura (Coppa, 2008; Nitsche, 2005). O nome de remistura de fãs, proposto nesta dissertação, fundamenta-se no facto de que fãs destas práticas realizam as suas remisturas devido à admiração e ao respeito que têm pelas temáticas (ex.: ficção científica, romance), pelas narrativas (ex.: Star Trek – Borg War⁹²) ou pelas personagens (Spock, Bella, Gandalf dos *fandoms* Star Trek, Twilight e The Lord of the Rings, respectivamente) das obras de que se apropriam para realizarem *vids* e *machinima*.

Embora estes estilos tenham sido agrupados pelo facto de gerarem comunidades, esta investigação não incidiu sobre as relações que ocorrem dentro das comunidades, dado pretender focar-se essencialmente na componente estilo da remistura. No entanto, contactaram-se alguns praticantes de diferentes nacionalidades e de comunidades distintas, para se averiguar alguns dos processos criativos e encontrar exemplos ilustrativos realizados em Portugal.

Estas comunidades estão baseadas em plataformas *online* e interligadas através de redes sociais como o Facebook, apresentando redundâncias de publicação em diferentes sítios destinados à partilha de vídeos *online*. No caso do *vidding*, as suas comunidades são mais pequenas, com uma percentagem maior de mulheres, de acordo com dados indicados por estes colectivos. Os praticantes deste estilo costumam designar-se como *vidders*. As suas criações são os *vids* e estão alojadas em diferentes sítios da Internet. A comunidade com maior visibilidade em torno de *machinima* é a *Machinima.com*, com

⁹² Star Trek Borgwar é um *machinima* que deu continuidade ao enredo do universo Star Trek com personagens retiradas dos *spin-offs* Star Trek: The Next Generation e Star Trek Voyager, tendo sido exibida na convenção oficial Star Trek de Las Vegas em Agosto 2007, de acordo com a rede de comunicação PR Newswire, disponível em <http://www.prnewswire.com/news-releases/animated-film-to-debut-at-official-star-trek-convention-52735397.html>.

milhões de membros, na maioria jovens adultos do sexo masculino, com idades compreendidas entre os 18 e os 35 anos (segundo dados da própria comunidade). Segue-se uma abordagem mais detalhada sobre cada um destes dois estilos de remistura.

5.1. *Vidding*

Vidding é uma forma de criação de vídeos musicais, a partir da apropriação de uma ou várias fontes visuais e sonoras, para produzir significados distintos das obras que a originaram. São trabalhos realizados por fãs a partir de obras audiovisuais. Segundo o seu gosto pessoal, os fãs combinam uma canção, tipicamente do domínio comercial, com excertos de sequências visuais, de séries ou filmes da cultura popular. O resultado da combinação da letra da canção com as sequências de imagens e a justaposição entre os planos, permite aos espectadores estabelecerem novos significados. O *vid* distorce, sublinha ou complementa aspectos do contexto original. Esta prática teve algum destaque em Nova Iorque, no *Museum of moving image*, cujos curadores dedicaram uma área ao *Vidding*, na exposição *Cut Up* que ocorreu entre 29 de Junho a 14 de Outubro de 2013⁹³.

Embora se trate de um estilo de remistura com reconhecimento artístico, o *vidding* enquanto prática começou em meados da década de 1970, de forma experimental, com recurso a slides e canções, feita por entusiastas experimentalistas que trabalhavam com os meios disponíveis, através da apropriação de registos tirados dos *media*.

Francesca Coppa⁹⁴ definiu o *vidding* como “*a form of grassroots filmmaking in which clips from television shows and movies are set to music. The result is called a vid or a songvid*” (Coppa, 2008). Ao contrário dos videoclipes, onde as imagens são criadas para a promoção de um conteúdo musical específico, os “*fannish vidders*”, praticantes de *vidding*, utilizam a música como forma de comentário ou análise de um conjunto de imagens pré-existentes, para encenar uma leitura própria, ou para contar uma história nova, derivada do universo original com referências implícitas nas imagens apropriadas. No *vidding*, os fãs apreciam a fonte visual e a música é utilizada como uma lente de

⁹³ O anúncio da exposição *Cut Up* pode ser visto no sítio do *Museum of the Moving Image*, disponível em <http://www.movingimage.us/exhibitions/2013/06/29/detail/cut-up/>.

⁹⁴ Francesca Coppa é uma defensora da doutrina do *fair use* e realizou para o *New Media Literacy Project* do MIT um conjunto de curtos documentários sobre o *vidding*,

interpretação, para auxiliar o espectador a ver a história original com uma nova perspectiva. Coppa afirma que: “a *vid* is a visual essay that stages an argument, and thus it is more akin to arts criticism than to traditional music video” (Coppa, 2008).

Na maioria dos casos, os *vidders* realçam características, traços de personalidade, nuances, que podem estar no subtexto, mas que através do *vid* sobressaem, e por vezes podem contrastar com o comportamento esperado de uma personagem. Através deste processo transformativo, os *vidders* fazem uma declaração sobre as alternativas de comportamento da personagem (*ibid*). Um exemplo disto são os chamados *slash* vídeos em que a sexualidade de uma personagem é posta em causa através do *vid* (ver mais adiante, o exemplo *Closer*).

Segundo a comunidade Vividcon⁹⁵ e o *archive of our own*⁹⁶, o primeiro *vid* que se conhece é atribuído a Kandy Fong. Foi exibido pela primeira vez na Equicon / Filmcon em 1975 e consistiu numa apresentação de slides ao ritmo da canção “*What do you do with a drunken vulcan?*”⁹⁷, interpretada por Fong e um grupo de amigos. A canção foi adaptada do tema “*What Shall We Do With A Drunken Sailor?*”, que era bastante popular entre os marinheiros britânicos do século XIX. Fong construiu este *vid* com excertos de película não utilizada na montagens finais dos episódios de Star Trek⁹⁸. A película foi convertida em slides, os quais mudavam em função da letra da canção, imitando o estilo do vídeo clip “*Strawberry Fields Forever*” dos Beatles. Desde o primeiro *vid*, Coppa estima já terem sido feitos milhares de *vids* como forma de homenagem, reflexão e recontextualização a obras pré-existentes (Coppa, 2008).

A maioria das obras apropriadas para a realização de *vids* provém de filmes e de séries televisivas. Do ponto vista tecnológico, há *vids* feitos a partir de uma actuação sincronizada entre projectores de slides e música; montagens amadoras com recurso a vídeo gravadores e mais recentemente através de edição não linear com uso de

⁹⁵ Vividcon é uma conferência que ocorre anualmente, onde os *vidders* têm a possibilidade de mostrar os seus trabalhos e participar num conjunto de *workshops* destinados à produção e promoção de novos *vids*, como pode ser visto no seu sítio em <http://www.vividcon.com/>.

⁹⁶ O *archive of our own* é um repositório de informação criado pela *Organization for Transformative Works*, que inclui informação sobre os primeiros *vids*, disponível em <http://archiveofourown.org/works/846732>.

⁹⁷ Vulcan é uma espécie alienígena do universo do Star Trek, popularizada pela personagem Spock, interpretada por Leonard Nimoy, segundo o sítio oficial do Star Trek *franchise* disponível em http://www.startrek.com/database_article/vulcans.

⁹⁸ *Star Trek – O caminho das Estrelas* é uma série de ficção científica criada em 1966 por Gene Roddenberry. A série original durou 3 anos, e teve subsequentes adaptações para cinema e para televisão, dando origem a mais 4 séries inspiradas no Universo Star Trek. Segundo o sítio Internet Movie Data Base, disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0060028/>.

programas de computador próprios. A matéria-prima ao longo dos anos veio de diferentes suportes, desde película passando por imagens obtidas a partir de cassetes VHS, DVD, transmissões televisivas e vídeos *online*.

A distribuição dos *vids* passou por várias fases: a partilha através do correio convencional; cópias subsequentes feitas de cassete em cassete, cuja qualidade da imagem se degradava de cópia para cópia) e mais recentemente, através da publicação em sítios de alojamento de vídeos *online*, como o YouTube.

Os *vids* criados em VHS tinham uma precisão de corte reduzida em relação aos *vids* actuais, com dinâmicas de edição mais imediatas e efeitos gerados por computador. No entanto, as abordagens estética e analítica das obras são as mesmas (Coppa, 2008). Segundo Coppa, a criação de *vids* com vídeo gravadores era um processo penoso, dadas as limitações técnicas do processo de edição linear, que requeriam precisão e rigor, na escolha e inserção dos segmentos de vídeo. O conforto de poder desfazer uma acção com um clique de um rato, não existia.

Devido às dificuldades técnicas e ao alto custo dos videogravadores no início da década de 1980, os *vidders* juntavam-se em colectivos, para partilha de equipamentos e troca de conhecimentos técnicos e estéticos. Alguns dos colectivos daquele período foram: *California Crew*, *GloRo Productions*, *Bunnies From Hell*, *the Chicago Loop*, and *the Media Cannibals*. Alguns dos *vidders* ainda em actividade em 2014, começaram a sua prática utilizando dois vídeos gravadores. Coppa reconhece que os “*VCR vids made in the 1980s and 1990s are in fact incredible technological achievements, but they are also important artifacts of female community: technologically minded and media-savvy women coming together to make themselves, and their perspectives, visible on screen*” (Coppa, 2008). Um exemplo dessas produções foi o *vid Oh Boy*⁹⁹, realizado em 1990 por Sterling Eidolan e The Odd Woman, duas *vidders* da *California Crew*. *Oh Boy* foi feito com recurso a dois vídeo gravadores e dois cronómetros. Trata-se de um *vid* criado a partir de sequências retiradas da série de televisão *Quantum Leap*¹⁰⁰ que combina a letra da canção *Oh Boy* de Buddy Holly com a expressão “Oh boy!” usada por Sam Beckett, personagem da série. O *vid* realça o

⁹⁹ Um excerto do *vid* “oh boy” pode ser visto em <https://www.youtube.com/watch?v=EdzPnWpONx0>.

¹⁰⁰ *Quantum Leap* é uma série de ficção científica norte-americana sobre um cientista que viaja no tempo. Foi criada em 1989 por Donald Bellisario e durou 5 anos, segundo o IMDB, disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0096684/>.

desejo sexual que as mulheres tinham por Beckett, numa altura em que a maioria das séries televisivas realçava o desejo sexual dos homens (*ibid*).

Coppa realça que há mais *vids* feitos por mulheres do que por homens, um fenómeno que se comprova na comunidade *vidders*. De acordo com uma pesquisa feita no sítio desta comunidade, a 1 de Novembro de 2014, dos 18.240 utilizadores registados, 9364 afirmam ser mulheres e apenas 1257 estão registados como homens, os restantes não têm o género definido no seu perfil¹⁰¹.

Temática e subgéneros de *vidding*

Como já foi referido, a origem do *vidding* esteve associada ao universo da série televisiva *Star Trek*. Segundo Coppa, o *leitmotiv* das relações humanas, em particular entre homem e mulher, foram exploradas noutros *vids* feitos com base nesta série, bem como noutras séries e filmes. As tensões que ocorrem entre as diferenças de género e sexualidade são um tema recorrente, mas não são o único. Hoje em dia encontram-se *vids* que sublinham aspectos das relações das personagens, realçam as limitações dos enredos ou propõem novas possibilidades para as narrativas. Seja como for, a escolha da canção é determinante, uma vez que a letra da canção promove uma nova leitura de significados na criação da narrativa do *vid*.

Nem todos os *vids* são realizados com o intuito de desconstruírem a mensagem original, em muitos casos os trabalhos de fãs focam-se nas relações já existentes, com o intuito de sublinhar ou complementar essas relações com novos factos. É frequente a criação de *vids* em torno de universos ficcionais designados como *fandoms*¹⁰² com motivações distintas. As diferentes motivações deram origem a um conjunto de subgéneros de *vidding*, de acordo com o portal *Fanlore*¹⁰³. Segundo este portal, estes subgéneros incluem os *constructed reality*, *fic trailer*, *garbage can vid*, *metavid* e *recruiter vid*.

¹⁰¹ Como pode ser visto na comunidade *vidders*, disponível em <http://vidders.net/profiles/members>.

¹⁰² *Fandoms* são os universos em que os fãs produzem as suas próprias criações inspiradas em elementos desses universos imaginados. Alguns exemplos de *fandoms* de referência são: *StarTrek*, *The Lord of the Rings*, *Twilight* entre outros.

¹⁰³ O *Fanlore* para além de ser um portal de promoção de artistas e de obras também é um repositório de informação, com vários tópicos ligados à produção de obras de fãs.

“Closer¹⁰⁴”, é o exemplo de um *constructed reality vid*, Foi criado em 2009, pelas *vidders* T. Jonsey e Killa. *Constructed reality vids*¹⁰⁵ fazem parte de um gênero popular, no qual os *vidders* propõem alternativas às narrativas originais dos seus *fandoms*, recorrendo por vezes a imagens de outras fontes. O *vid* utiliza excertos da série de *Star Trek* trabalhados em tom sépia, ao ritmo da canção *Closer* de Nine Inch Nails, composta em 1994 (Winters, 2012). Nesta narrativa, os planos das personagens Kirk e Spock foram trabalhados para proporem uma relação distinta aquela que tinham no universo original, criando assim um *slash vid*. Esta é uma relação mais íntima e compulsiva, com contornos de natureza sexual, graças à letra do tema *Closer*, como se pode ver nos seguintes excertos:

You let me violate you, you let me desecrate you

You let me penetrate you, you let me complicate you¹⁰⁶

Os planos são trabalhados com subtilezas de expressões de confusão, desejo e agressividade no olhar e na linguagem corporal. A letra da canção sublinha o que está a ser demonstrado com as imagens, e o espectador é levado a inferir um novo tipo de relação entre as duas personagens. Alguns autores reconhecem que as *vidders* conseguiram desconstruir a verdade “única” da mensagem e apresentar uma realidade alternativa dentro do universo de *Star Trek* (Coppa, 2008; Winters, 2012).

*Fic Trailers*¹⁰⁷ são *vids* que servem para promover uma obra de ficção. Os editores da *Fanlore* ressaltam que nem todos os *vids* inspirados em histórias resultam em *trailers*. O propósito destes *fic trailers* é o de resumir ou publicitar uma dada obra. Os *book trailers* estão relacionados com esta prática. Segundo a *Fanlore*, os *book trailers* terão começado a ser produzidos em 2002, mas foi graças ao YouTube e a outras plataformas de distribuição de vídeos *online*, que este tipo de *trailers* ganharam relevância. “Of Angels and Angles”¹⁰⁸ é um *fic trailer* realizado em 2010, por kat-byrd (alcunha de Lily K criadora de vários *slash vids*). Este *vid* foi criado com o tema musical da saga *A Guerra das Estrelas*, composto por John Williams, utilizando

¹⁰⁴ O *vid Closer* foi publicado por alexanderadb em <https://www.youtube.com/watch?v=3uxTpyCdriY>.

¹⁰⁵ *Constructed reality vids* de acordo com o sítio Fanlore disponível em http://fanlore.org/wiki/Constructed_Reality.

¹⁰⁶ Escrita por Michael Reznor, Trent Reznor e Kent Evan Blazy - <http://www.azlyrics.com/lyrics/nineinchnails/closer.html>.

¹⁰⁷ *Fic Trailers* de acordo com o sítio Fanlore disponível em http://fanlore.org/wiki/Fic_Trailer.

¹⁰⁸ *Of Angels and Angles* está disponível em http://www.4shared.com/video/VgCv_xB6/OfAngelsAndAngles_final_.html.

excertos de cenas do filme *O Império Contra-Ataca* (1980) e da série de televisão *The Professionals*¹⁰⁹ (1977), para promover a obra *Of Angels and Angles* da escritora Sarah K.

*Garbage can vid*¹¹⁰ é um *vid* que resulta da combinação de muitas fontes distintas, que não têm de pertencer a um *fandom*. Segundo o *Fanlore*, o termo *garbage can*¹¹¹ *vid* foi usado pela primeira vez por Rachael Sabotini, enquanto trabalhava no *vid* “Rescue Me”. Este *vid* continha imagens de várias séries de televisão, filmes, anúncios, entre outras.

*Metavid*¹¹² é um subgênero de *vid* que aborda a prática de *vidding* dentro de um *fandom* específico. Um exemplo desta prática pode ser visto no *vid* “Hard Sun”¹¹³ realizado por Bradcpu e Laura Shapiro. *Hard Sun* combina imagens dos *vidders* no processo de criação de um *vid* inspirado na série *Firefly*¹¹⁴ (2002) ao som da canção *Hard Sun* composta por Gordon Peterson e interpretada por Eddie Vedder.

*Recruiter vids*¹¹⁵ são *vids* realizados por fãs que querem promover uma série ou um filme a novos fãs, recorrendo a excertos de cenas que realcem os melhores momentos entre as personagens principais. O *vid* “10,000 Nights of Thunder”¹¹⁶ realizado por mamoru22 serve como exemplo. O *vid* combina excertos da série *Merlin*¹¹⁷ com as personagens Merlin e Artur em diferentes situações, ao som da canção *10,000 Nights of Thunder* da banda dinamarquesa *Alphabeat*. Este exemplo também é catalogado, na *Fanlore*, como um *slash vid* na medida em que sugere um romance entre Merlin e Artur. Mas ao contrário do *vid* “Closer”, a escolha do tema dos *Alphabeat* promove um sentimento positivo em torno das imagens.

Independentemente do subgênero de *vid*, esta é uma prática realizada pelos fãs, que encontram nesta forma de expressão, um escape criativo e uma alternativa para se

¹⁰⁹ *The Professionals* é uma série policial britânica criada por Brian Clemens, sobre uma equipa de agentes do CI5 (*Criminal Intelligence*). Segundo o IMDB em <http://www.imdb.com/title/tt0075561/>.

¹¹⁰ *Garbage can vids* de acordo com o sítio *Fanlore* disponível em http://fanlore.org/wiki/Garbage_Can_Vid.

¹¹¹ Balde do lixo em português

¹¹² *Metavid* de acordo com o sítio *Fanlore* disponível em <http://fanlore.org/wiki/Metavid>.

¹¹³ O *vid Hard Sun - Firefly* pode ser visto em <https://www.youtube.com/watch?v=nnNM2ZZOH7c>.

¹¹⁴ *Firefly* é uma série de ficção científica criada por Joss Whedon, que retrata as aventuras de grupo de renegados no espaço, tendo-se tornado um fenómeno de culto na cultura popular, segundo o IMDB em <http://www.imdb.com/title/tt0303461/>.

¹¹⁵ *Recruiter vids* de acordo com o sítio *Fanlore* disponível em http://fanlore.org/wiki/Recruiter_Vid.

¹¹⁶ O *vid 10,000 Nights of Thunder* pode ser visto no vídeo publicado por Kanal von mamoru22 em <https://www.youtube.com/watch?v=NaDvWxa4WhE>.

¹¹⁷ *Merlin* é uma série britânica de aventuras criada por Johnny Capps, Julian Jones, Jake Michie e Julian Murphy, inspirada na lenda do Rei Artur e dos Cavaleiros da Távola Redonda, segundo o IMDB em <http://www.imdb.com/title/tt1199099/>.

manifestarem em relação aos aspectos que lhes são mais significativos. Mas a partilha de *vids* resulta numa forma de expressão de diferentes pontos de vista pelos membros das comunidades. As secções de comentários dos *vids*, em sítios como o *vidders.net*, ou o *dreamwidth.org*, são áreas de interacção para os seus membros discutirem as obras no seio das suas comunidades. Resta mencionar que em alguns casos, os *vidders* estabelecem parcerias, os *collabs* – onde vários *vidders* colaboram na criação de uma remistura.

Características comuns do *vidding*

Como já foi referido, a essência do *vidding* resulta da combinação de excertos de imagens de uma ou mais fontes com o ritmo e a letra de uma canção. As imagens podem ser fotografias, vídeos e filmes. Os *vidders* utilizam múltiplas técnicas para manipularem as sequências de imagens que incluem nos seus *vids*: aceleram-nas, abrandam-nas, alteram-lhes a cor, reduzem-lhes a duração dos planos, aplicam-lhes zooms entre outros efeitos que permitam definir focos de atenção específicos. A realização deste tipo de manipulação exige que os *vidders* procurem imagens com a maior qualidade possível, para que uma composição final melhor (Organization for Transformative Works, 2012). A escolha da música não é acidental, uma vez que as letras das canções, ou o sentimento associado a determinados temas vão influenciar a mensagem do *vid*.

Concluída a produção de *vids*, estes podem ser estreados em encontros promovidos por membros da comunidade ou em festivais como o *Vividcon*, que consagram a realização de *vids*. Os *vids* também podem ser alojados em plataformas de publicação de vídeos, como o YouTube. Dentro das suas comunidades, os *vidders* podem ainda ver as suas obras referenciadas nas páginas de outros membros, ou de sítios como o *Fanlore*, que se destina a compilar informações sobre estas práticas.

Caso português ilustrativo de *vidding*

Para localizar exemplos oriundos de Portugal, a investigação foi feita tanto dentro da comunidade *vidders* como no YouTube. Dentro da comunidade *vidders* estabeleceu-se o contacto com *vidders* oriundos do Brasil, mas que desconheciam exemplos realizados em Portugal. As primeiras pistas para localizar exemplos de *vids* realizados

em Portugal resultaram de pesquisas feitas no YouTube com as palavras-chave “vidding Portugal”. Os primeiros resultados revelaram exemplos de *vids* realizados por portugueses, embora estes estivessem ligados a *fandoms* em inglês, como os filmes da série *Twilight* ou da série televisiva *Vampire Diaries*, que eram acompanhadas de temas anglo-saxónicos. Através do sistema de mensagens do YouTube, contactaram-se os responsáveis pela publicação de alguns desses *vids*, para apurar a existência de *vids* baseados em conteúdos portugueses.

A *vidder* ACLAproductions respondeu ao contacto e forneceu algumas informações e pistas para encontrar um exemplo ilustrativo para esta dissertação. Esta *vidder* defende que a prática é relativamente recente em Portugal, e terá começado devido “ao aparecimento de sites como [o YouTube] e a um mais fácil acesso aos conteúdos, através dos downloads”. Os seus primeiros *vids*, realizados em 2009 baseavam-se na telenovela portuguesa *Rebelde Way*, posteriormente os seus trabalhos incidiram sobre séries estrangeiras. A temática dos seus *vids* era sobre os relacionamentos de casais específicos dentro das séries que via. Na criação dos seus *vids*, a *vidder* utilizava canções da *pop* inglesa e norte-americana.

Num segundo contacto, realizado por email, tentou-se apurar a existência de outros *vidders* portugueses que pudessem ter realizado um *vid* com conteúdos exclusivamente portugueses. Segundo a *vidder*, o canal LoveIsADrugStudios¹¹⁸ no YouTube foi desenvolvido para a criação de *vids* feitos apenas com *vidders* portugueses. Os *vidders* portugueses mais populares desse canal segundo a *vidder* eram: Daniela13, acmmproductions, Rytinhahh, fragilelittleheart, HisEternalSoulmate e thesilv424.

O passo seguinte na investigação, levou a uma análise dos *vids* publicados de no canal LoveIsADrugStudios. Tal como os trabalhos de ACLAproductions, a maioria dos *vids* combinavam imagens de séries portuguesas com canções anglo-saxónicas. No entanto, encontrou-se um *vid* feito com material exclusivamente em português, publicado no YouTube por Ana Oliveira. O *vid* chama-se “Mia e Manuel – Bem Longe num Sonho Meu”¹¹⁹ e foi publicado no YouTube a 26 de Outubro de 2008. Até 4 de Outubro de 2014 tinha 22.125 visualizações (ver Figura 8).

¹¹⁸ O Canal LoveIsADrugStudios está disponível em <http://www.youtube.com/user/LoveIsADrugStudios>.

¹¹⁹ O *vid* “Mia e Manuel – Bem longe num sonho meu” foi publicado por Ana Oliveira e está disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=aBmuKSDAkKw>.



Figura 8: “Mia e Manuel-Bem Longe de um Sonho Meu”, exemplo de vidding realizado com material fonte em português. Imagem obtida a 4 de Outubro de 2014

O *vid* foi realizado com imagens de episódios da telenovela Rebelde Way¹²⁰. As imagens reflectem a relação íntima de duas das personagens, Mia Rossi e Manuel Guerreiro, interpretados respectivamente por Joana Anes e Nelson Antunes. A canção que ilustra o *vid* chama-se “Bem Longe Num Sonho Meu¹²¹” da banda portuguesa Anjos.

De um ponto de vista estético, Ana Oliveira utilizou um conjunto de efeitos na realização deste *vid*. A inclusão de uma moldura branca aplicada em toda a sua duração que remete para imagens fotográficas do tipo *polaroid*. Com este enquadramento, Ana Oliveira poderá estar a querer apresentar um conjunto de memórias deste casal, segundo o ponto de vista de um deles. Cada plano corresponde a uma situação concreta, tal como

¹²⁰ Rebelde Way estreou na SIC a 25 de agosto de 2008 e esteve no ar até 16 de Julho de 2009, com um total de 251 episódios

¹²¹ A canção Bem Longe Num Sonho Meu foi lançada em 2003, no álbum Segredos.

cada fotografia remete para uma memória específica de algo que já passou. Esta ideia é reforçada analisando um excerto da letra da canção escolhida por Oliveira:

Será que um dia eu vou poder-te abraçar
Agora que tudo mudou
Eu vivo sem ter razão
Tu és uma ilusão
Por onde vou
Tu não estás

A letra da canção consiste num relato feito na primeira pessoa sobre um amor perdido caracterizado pela separação. O tom da letra é maioritariamente nostálgico e triste, mas termina com um sentimento de esperança, como ilustra a seguinte passagem:

Mesmo quando o fogo arde no mar
Nada me vai fazer parar, de te amar
Bem longe, num sonho meu
Eu vou te encontrar

Oliveira utilizou coloração, zoom, duplicação e sobreposição de sombras na pós-produção. Tentou-se contactar a *vidder* para averiguar se há uma relação entre a sequência das imagens e a letra da música. Contudo, a autora não respondeu aos contactos feitos através do sistema de mensagens do YouTube.

Este *vid* possui características que permitem classificá-lo à luz da definição do *Fanlore*, como um *recruiter vid*. Este *vid* demonstra a intensidade do romance entre Mia e Manuel. Este romance é um elemento forte na temática da telenovela, e com a mensagem de esperança na canção dos Anjos, o espectador poderá ser atraído a ver a telenovela para saber se as personagens se voltam a encontrar. Tal como outros *vids* mencionados anteriormente, a relação entre homem e mulher é o tema central ilustrado com recurso a dezenas de excertos de momentos entre as duas personagens. Este *vid* para além da temática e das técnicas aplicadas é feito com conteúdos em português, ilustrando este estilo de remistura, tal como se pretendia obter no início desta dissertação.

Segue-se uma abordagem a *Machinima*, um outro estilo de remistura que é feita com base noutra tipo de conteúdos, também com propósitos expressivos e criativos.

5.2. *Machinima*

Machinima consiste na realização de filmes animados em tempo real através dos motores de videojogos 3D como o *Quake* ou de realidade virtual como o *Second Life*¹²². Paul Marino¹²³ definiu *machinima as visual narratives “created by recording events and performances (filmmaking) with artistically created characters moved over time (animation) within an adjustable virtual environment (3D game technology platform or engine)”*. A palavra *machinima* foi inventada por Hugh Hancock¹²⁴ e Anthony Bailey, consiste na conjugação das palavras inglesas “*machine*” e “*cinema*” (Harwood, 2013, p.169).

Nesta dissertação, diferenciaram-se dois estilos de *machinima* - o *machinima* de remistura que consiste na criação de narrativas com imagens geradas a partir da manipulação dos motores de videojogos 3D e o *machinima* tutorial que é uma expressão visual da resolução de diferentes obstáculos presentes num videojogo. Este último é bastante popular¹²⁵, o que levou ao surgimento de comunidades de jogadores e entusiastas que desfrutam ver como são resolvidas diferentes etapas dos videojogos. Ambos os estilos têm uma componente forte de entretenimento. Para os objectivos desta investigação, apenas serão abordados aspectos relevantes para a produção de *machinima* de remistura, por se tratar de uma prática de apropriação e transformação que vai para

¹²² O *Second Life* é uma plataforma *online* onde existe uma comunidade internacional num mundo virtual criado em 3D. É um espaço onde qualquer pessoa pode ser o que quiser ser; construir ou vender o que imaginar e interagir com pessoas de diferentes partes do mundo, enquanto vai explorando ambientes virtuais distintos. É possível apreciar actuações musicais, jogar, comprar artigos dentro de uma economia virtual, segundo o sítio, disponível em <http://secondlife.com/whatis/>.

¹²³ Paul Marino é um realizador, produtor, animador e um dos fundadores da *Academy of Machinima Arts & Sciences*, em 2002. Esta academia premiou obras de referência do estilo *machinima* até 2009. Actualmente, *Machinima.org* apenas tem a página inicial funcional, embora sem conteúdos.

¹²⁴ Hugh Hancock lançou em 2000 o sítio *machinima.com*, que desde então se tornou um dos principais repositórios para os diferentes tipos de vídeos associados à prática de *machinima*.

¹²⁵ Em Portugal, existem jogadores com canais no YouTube associados ao *machinima* que têm milhões de assinantes. Por exemplo, Fer0m0nas criou uma conta no YouTube em Outubro de 2011 e a 1 de Novembro de 2014 tinha mais de 2 milhões de assinantes do seu canal, publicando em média, um vídeo por dia. A conta de Fer0m0nas no YouTube está disponível em <http://www.youtube.com/user/Fer0m0nas>.

além do propósito da criação dos videojogos e mundos virtuais podendo até subverter os seus conteúdos.

Uma boa produção de *machinima* requer um domínio sobre os motores dos videojogos, modelação em 3D, cinematografia, edição, sonorização, escrita criativa, realização, entre outros. Ao longo do tempo, surgiram ferramentas mais adequadas às necessidades do utilizador que permitiram expandir a prática a um maior número de utilizadores (Vandagriff & Nitsche 2009, p.278). *Machinima* leva os jogadores a tornarem-se produtores de conteúdos através da expressão criativa num formato digital. Paralelamente, potencia a liberdade criativa através da manipulação dos recursos disponíveis num videojogo.

Segundo Henry Lowood, dentro de um videojogo, o jogador controla um interface que o transforma em actor e espectador. Isto permite-lhe ter um papel criativo num meio interactivo - um contributo que não pode ser descrito apenas em termos de criador ou consumidor. O jogador é mais do que um espectador do jogo, ao contrário do que acontece em meios como o cinema, a televisão e a rádio em que os espectadores são consumidores passivos. Os *designers* e os programadores desenvolveram os conteúdos videojogos que o jogador pode manipular para criar novos significados. Os jogadores mais experientes utilizam os mecanismos dentro dos jogos para os reconfigurarem, com o intuito de colocarem as personagens do jogo a actuarem para além do conceito original do jogo (Lowood, 2011, p.5).

O uso de videojogos facilita o processo de animação quando comparado com a forma tradicional de animar uma cena *frame a frame*¹²⁶. Com recurso a videojogos, as personagens são animadas em tempo real, durante a actuação do jogador. Este facto tem mais-valias em termos de velocidade, custo e flexibilidade, os filmes de animação computadorizados exigem longos períodos dedicados à resolução dos efeitos visuais. O desempenho das personagens é virtual. Comparado com um filme feito de forma tradicional, normalmente designado como *live action feature*, o *machinima* é um processo menos oneroso, porque tira partido de uma realidade virtual já existente que é adaptável às necessidades da narrativa. Ao utilizarem-se personagens geradas por computador, é possível gerarem-se situações impossíveis para um ser humano desempenhar, que custam tempo e dinheiro para simular (Nitsche, 2005, p.2). Desta forma, o caminho para a concepção de narrativas surreais capazes de desfiar as leis da

¹²⁶ Em cinema, seriam necessários 24 *frames* para ilustrar um segundo de acção.

Física é mais fácil e menos perigoso, porque toda a acção ocorre num ambiente virtual (*ibid*). Veja-se agora a origem desta prática e como é que se desenvolveu.

A origem de *machinima*

A subversão dos motores gráficos dos videojogos começou na década de 1980, com a *demoscene*. Esta era subcultura de arte computadorizada que se especializou na produção de *demos*¹²⁷. Estas *demos* ocorriam em tempo real, a partir de cálculos realizados pelo computador onde corria o videojogo, e estavam limitados à capacidade de processamento do computador (Marino, 2004, p.30). Com o desenvolvimento do motor gerador de gráficos 3D dos videojogos, surgiram novas possibilidades. Os jogadores rapidamente compreenderam que o seu papel se podia expandir para o de actor, operador de câmara e realizador (Picard, 2007).

Em 1992, a *Disney Interactive Studios* lançou o vídeo jogo *Stunt Island*, cujo objectivo era dar ao utilizador a possibilidade de realizar diversas acrobacias com diferentes tipos de aviões. O jogo vinha habilitado com ferramentas de gravação e edição que permitiam ao utilizador encenar as suas acrobacias para subsequente reprodução em tempo-real. O sistema registava os movimentos dos gráficos apenas como dados e depois reproduzia-os, o processamento das imagens era gerado dentro do computador e dependia de factores como o processador, placa gráfica e memória RAM¹²⁸.

Em 1993, a *id Software*, lançou o *Doom*, um jogo da categoria *first-person shooter*, cuja perspectiva decorre segundo o ponto de vista da personagem controlada. O *Doom* permitia aos jogadores programarem o jogo para modificarem mapas e as personagens. Desta forma o jogador transpunha os limites da autoria do jogo. De início, os jogadores começaram por gravar exhibições dos seus talentos na resolução dos jogos ou de uma actuação da interacção entre múltiplos jogadores numa determinada fase do jogo¹²⁹. Para Henry Lowood, com o desenvolvimento da cultura de gravação das

¹²⁷ As *demos* são assinaturas artísticas cujo propósito é o de mostrar as qualidades de programação, arte e composição musical com recurso a um computador por um programador. As *demos* estavam ligadas à descodificação de *software* (*software cracking*). Sempre que um programa, ou um jogo eram descodificados (*cracked*), o *hacker* incluía-lhe uma introdução na qual se apresentava como o descodificador (Matilla, 2010; Heikkila, 2010).

¹²⁸ Segundo o sítio *Giant Bomb*, especializado em jogos de computador, disponível em <http://www.giantbomb.com/stunt-island/3030-10993/>.

¹²⁹ Segundo o sítio *Giant Bomb*, disponível em <http://www.giantbomb.com/doom/3030-7326/>.

performances de jogo, deu-se uma metamorfose do papel de jogador para o papel de intérprete (Lowood, 2007, p.64).

Em 1996, com o lançamento de *Quake* surgiram os “Quake movies”, que se distinguiam pela introdução de enredos e narrativas. Esta prática expandiu-se para outros jogos que ofereciam a possibilidade de controlar o jogador e a perspectiva. Em termos filmicos, o controlo da perspectiva permitiu reunir um conjunto de planos diversificados para a construção de narrativas mais interessantes para os espectadores. Em termos de comunidade, os jogadores passaram a organizarem-se em clãs e a registarem as suas encenações (Lowood, 2014, p.187).

A 26 de Outubro de 1996, o grupo *United Rangers Films*, um clã bem conhecido dentro da comunidade *Quake*, lançou o *Diary of a Camper*, que tem sido designado como o primeiro filme *machinima* feito. Nessa altura, a distribuição para visualização das actuações ainda era feita através de *demo files* - um ficheiro de comandos que continha as acções que permitiam a um computador que estivesse a correr o *Quake*, recriar a actuação dos *Rangers* (Lowood, 2014, p.187). O ficheiro de *Diary of a Camper*¹³⁰ continha os comandos e as mensagens das várias personagens, que totalizavam 100 segundos de acção inseridos no contexto de uma narrativa simples (Marino, 2004, p.6). Lowood defende que esta transformação na forma de interagir com o jogo, transformando numa espécie de palco, implicou a subversão da mecânica original do jogo. *Diary of a Camper* inspirou a criação de mais *Quake movies*, como eram designados na altura. Começou assim a formar-se uma comunidade de *modders*¹³¹ programadores, artistas, jogadores experientes e fãs de filmes em torno destas produções (Lowood, 2014, p.189).

Em Dezembro de 1997, a *id Software* lançou o *Quake II*, com novas potencialidades para a criação de modelos 3D. No ano seguinte, saiu a versão 2.0 do Keygrip, um programa de edição de gravações para o *Quake II*. Tratava-se de um avanço para os criadores de *machinima*, ao permitir o *recaming*, a alteração da posição da câmara após a gravação das sequências de acção. Esta e outras funcionalidades diferentes que entretanto foram surgindo, permitiram que em 1999 a *Strange*

¹³⁰ *Diary of a camper* foi publicado por Tony Walker e pode ser visualizado em <http://www.youtube.com/watch?v=uSGZOuD3kCU>.

¹³¹ O termo *mod* deriva da acção de modificar um jogo. *To mod a game* é personalizar níveis, objectos, personagens. Alguns jogos oferecem um editor que facilita a acção de *modding*. A pessoa que modifica um jogo é um *modder*, segundo a Webopedia, um dicionário *online* para profissionais ligados às Tecnologias de Informação e Comunicação, disponível em <http://www.webopedia.com/TERM/M/mod.html>.

*Company*¹³² realizasse o *Eschaton: Nightfall*, uma produção com personagens animadas desenhadas de raiz de propósito para uma produção *machinima* (Marino, 2004, p.8).

Distribuição e expansão de *machinima*

Em Janeiro de 2000, Hugh Hancock lançou o sítio *Machinima.com* que alojava tutoriais, entrevistas, artigos e o lançamento exclusivo de *Quad God* da Tritin Films. Este foi o primeiro filme a ser realizado com o *Quake III Arena* e o primeiro a ser distribuído num formato de vídeo. Naquela altura, a Internet ainda não tinha atingido uma velocidade de transmissão que facilitasse a troca *online* de ficheiros de vídeo. Por essa razão, os produtores de *machinima* preferiam uma distribuição feita com *demo files* (Kelland *et al.*, 2005, p.30). Embora houvesse controvérsia quanto à forma de distribuição, o formato vídeo permitiu a que o *Quad God* tivesse uma maior audiência, porque se podia ver o filme mesmo sem ter uma versão do jogo. Ao fim de alguns anos, os filmes *machinima* passariam a ter uma distribuição quase exclusiva em formatos de vídeo. Esta alternativa, implicava a gravação em tempo real através de uma placa de captação de sinal vídeo para o registo dos filmes em formatos AVI ou MOV (Lowood, 2008, p.184). O sítio *Machinima.com* tornou-se na principal rede de distribuição deste tipo de conteúdo. De acordo com os dados publicados neste sítio, em 2014, os frequentadores deste espaço são sobretudo jovens adultos do sexo masculino, com idades compreendidas entre os 18 e os 34 anos de idade. Nesta rede de conteúdos encontram-se séries com guiões originais, programas diários ou semanais e vídeos de tutoria para resolução de diferentes jogos. Em cada mês, o sítio regista mais de 2 mil milhões de visualizações graças aos 200 milhões de espectadores.

Após a generalização do *machinima* nos videojogos, o estilo chegou ao *mainstream media*, com aplicações em séries de televisão e anúncios publicitários. Em 2002 a série *Portal* estreou-se no canal G4¹³³ e durou duas temporadas. Tratava-se da primeira série de televisão que utilizava *machinima* na construção das suas narrativas. *Portal* era um programa que combinava os géneros de comédia, *soap opera* e

¹³² *Strange Company* consiste num grupo de artistas de *machinima* do qual Hugh Hancock faz parte, segundo o seu sítio oficial, disponível em <http://www.strangecompany.org/about/>.

¹³³ G4 pertence à cadeia de canais televisivos norte-americana, NBC. A programação do canal destina-se a jovens adultos, com enfoque na temática dos vídeos jogos, segundo o seu sítio, disponível em <http://www.g4tv.com/about/>.

informação¹³⁴. No ano seguinte a BBC estreava *Time Commanders*, uma produção da *Lion TV* e *Play Gen* que também durou duas temporadas. Na série, equipas de quatro jogadores defrontavam-se num jogo de computador criado de raiz para encenar batalhas épicas de diferentes períodos históricos¹³⁵. Ainda em 2003, a MTV2 estreou a série *Video Mods*, que criava videoclips com personagens de jogos como *The Sims 2*, *Guitar Hero* e *Need for Speed*¹³⁶.

Em 2006, a série *South Park* ganhou um Emmy com o episódio “*Make Love, Not Warcraft*”¹³⁷ co-produzido com a *Blizzard Entertainment*, criadora do jogo *World of War Craft*¹³⁸. O episódio inspirou-se no universo de *World of War Craft* e utilizou elementos do jogo, aplicando técnicas de *machinima* na sua produção (Marino, 2004). Um ano mais tarde, a HBO tornou-se a primeira cadeia de televisão a transmitir um documentário feito em *machinima*. *Molotov Alva and His Search for the Creator*¹³⁹ foi realizado por Douglas Gayeton, a partir de personagens e cenários desenvolvidos dentro do *Second Life*. Em 2008, *machinima.com* contratou argumentistas experientes para escreverem episódios para o sítio (Kelland *et al.* 2005). Em 2010, foi lançada para plataformas IPTV (televisão através de IP) a série *Jack and Holly*¹⁴⁰, concebida para crianças da pré-primária, através da utilização do programa de animação 3D *Moviestorm*¹⁴¹.

Comunidades em torno de *machinima*

A *Academy of Machinima Arts & Sciences* (AMAS) é uma organização sem fins lucrativos dedicada à promoção de *machinima*. Entre 2002 e 2009, organizou várias

¹³⁴ Informação sobre *Portal* disponível no IMDB em <http://www.imdb.com/title/tt0361226/>.

¹³⁵ Informação sobre *Time Commanders* disponível no IMDB em <http://www.imdb.com/title/tt0386245/>.

¹³⁶ Informação sobre *Video Mods* disponível na University at Buffalo em <http://www.buffalo.edu/ccr/services/visualization/animation/videomods.html>.

¹³⁷ *Make Love, Not Warcraft* está disponível para visualização no Comedy Central no endereço seguinte <http://southpark.cc.com/full-episodes/s10e08-make-love-not-warcraft>.

¹³⁸ *World of Warcraft* é um *massively multiplayer online role-playing game*, um jogo online em que os um grande número de utilizadores de diferentes partes de mundo encarnam personagens de fantasia. Foi desenvolvido em 2004 pela *Blizzard Entertainment*. Originalmente lançado em 1994 sob o nome *Warcraft: Orcs & Humans*, *World of Warcraft* é a quarta versão do jogo, segundo o sítio da *Blizzard Entertainment*, disponível em <http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/b20/timeline.html/>.

¹³⁹ Um excerto de *Molotov Alva in His Search for the Creator* pode ser visto no vídeo publicado por Submarine Channel, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=q76pwG4V-Ao>.

¹⁴⁰ Uma lista de vídeos de *Jack & Holly* foram publicados por JackandHolly e estão disponíveis em <https://www.youtube.com/playlist?list=PL20D082CF7C7E434A>.

¹⁴¹ *Moviestorm* é um programa para a criação de animações 3D em tempo real, segundo o sítio do seu programador, disponível em <http://www.moviestorm.co.uk/hub/about>.

edições do *Machinima Film Festival*, onde eram atribuídos os prémios *Mackie*, para destacar diferentes categorias artísticas envolvidas na produção de *machinima*¹⁴².

Em 2010, a associação Zootrópio cancelou a sétima edição do Animatu, o Festival Internacional de Animação Digital, por falta de apoios oficiais. O Animatu realizava-se no Outono, em Beja com apoio da autarquia desde 2004 e incluía sessões competitivas que incluíam a categoria *machinima*. Na sexta e última edição do festival, o vencedor da categoria de *machinima* foi a curta-metragem *Sweet Nothingness* do norte-americano *Phil Rice*, que utilizou o motor 3D Zencube¹⁴³¹⁴⁴¹⁴⁵.

Desde 2007, um grupo de artistas e realizadores de *machinima* organizam o *Machinima Expo* para partilharem as produções *machinima* de vários pontos do mundo. Segundo os responsáveis pelo festival, trata-se também de uma forma para organizar a comunidade global de *machinima*, para que os seus membros tenham um ponto de encontro e partilhem as suas ideias. O festival é virtual, uma vez que ocorre no ciberespaço, através do *livestream*¹⁴⁶, do UStream e do Facebook¹⁴⁷. O *Interactive Film Festival* e o *Inside the Game Awards* são exemplos de outros festivais que premeiam a produção de filmes *machinima*.

Características comuns de *machinima*

De acordo com o *Machinima.com*, existem duas formas de realização de *Machinima*: “*It can be script-driven, whereas the cameras, characters, effects etc. are scripted for playback in real-time. While similar to animation, the scripting is driven by events rather than keyframes. It can also be recorded in real-time within the virtual environment, much like filmmaking (the majority of game-specific Machinima pieces are produced in this fashion)*¹⁴⁸”.

Para a maioria dos videojogos que possuam um ambiente, existem dois tipos de controlos possíveis, o controlo do movimento das personagens e o controlo da

¹⁴² Segundo Jason Silverman, colaborador da *Wired*, disponível em <http://archive.wired.com/culture/lifestyle/news/2005/11/69550>.

¹⁴³ Segundo o portal Beja Digital, disponível em <http://www.bejadigital.pt/NoticiaDisplay.aspx?ID=2208>.

¹⁴⁴ Segundo o sítio de informação Disco Digital, disponível em http://discodigital.sapo.pt/news.asp?id_news=26322.

¹⁴⁵ Segundo o jornal Público, disponível em <http://www.publico.pt/culturaipsilon/noticia/beja-festival-internacional-de-animacao-digital-cancelado-por-falta-de-apoios-1423882>.

¹⁴⁶ Um excerto da edição de 2012 do *Machinima Expo* pode ser visto em <http://www.livestream.com/themachinimaexpo>.

¹⁴⁷ Segundo o sítio do festival *The Machinima Expo*, disponível em <http://machinima-expo.com/v3/about-us/who-we-are/>.

¹⁴⁸ Segundo o sítio *Machinima*, disponível em <https://www.machinima.com/overview>.

perspectiva da câmara. As personagens podem ser controladas pela inteligência artificial do jogo ou através de um interface próprio (ex.: o rato, o teclado, uma consola, entre outros). As sequências podem ser encenadas com guiões precisos, para posterior edição. A edição, o software e a cinematografia, podem trazer limitações técnicas à expressão criativa, já que as variáveis de controlo normalmente disponíveis em projectos cinematográficos, como sejam o tipo de lentes, a profundidade de campo, a complexidade dos planos, não irão permitir uma riqueza de elementos tão complexa como num projecto audiovisual convencional (Lowood, 2014).

Caso português ilustrativo de *machinima*

Numa pesquisa realizada a 1 de Novembro de 2014, no Google com as palavras-chave “*Machinima* em Portugal”, os três primeiros resultados que surgiram foram: a página inicial do *Machinima.com*, o blogue de Hugo de Almeida e um artigo para da revista *online* Mai Magazine sobre Hugo de Almeida. Realizou-se a mesma pesquisa no YouTube que revelou exemplos de *machinima* tutorial, os quais não são relevantes para os objectivos desta investigação. Contudo em décimo quinto lugar surgiu um exemplo de *machinima* de remistura realizado por Hugo de Almeida. Outras pesquisas que incluíam a palavra *machinima* revelavam sobretudo exemplos de resoluções de diferentes videojogos, o que denota que *machinima* tutorial é uma prática mais comum em Portugal, talvez porque a complexidade de produção é menor.

Os únicos exemplos de *machinima* realizados em Portugal que foram localizados na fase de pesquisa pertenciam a Hugo de Almeida, que assim foi seleccionado como um caso ilustrativo português da prática de *machinima* de remistura.

Segundo informações disponíveis no seu blogue Liberdade Perfeita¹⁴⁹, Hugo de Almeida é um realizador, produtor, criativo multimédia e docente no Ensino superior. Após a sua primeira licenciatura em Administração Pública e Autárquica, decidiu estudar técnicas de filmagem e produção para explorar outras possibilidades criativas. Um dos seus primeiros trabalhos foi a “Academia de Submissos”, que Almeida descreve como sendo a primeira série documental portuguesa realizada para a Internet. A “Academia de Submissos” aborda os acontecimentos em torno das praxes ao longo de um período de dois meses. O seu mini-documentário “Os Templários de Almourol” teve

¹⁴⁹ O blogue Liberdade Perfeita está disponível em <http://www.hugodealmeida.com/blog/about/>.

uma distribuição *online* e recebeu uma distinção por parte da comunidade *Stage6* da Divx Inc¹⁵⁰, como um trabalho relevante dentro da comunidade de vídeo *online*.

Em 2007, ganhou alguma notoriedade ao realizar *Second Life – O mundo novo* (Figura 9), o primeiro *machinima* português feito a partir do mundo virtual *Second Life*, segundo a revista *Mai Magazine*¹⁵¹. Halden Beaumont é a identidade que assumiu nesta plataforma de realidade virtual, para transformar e criar os ambientes virtuais específicos, para realizar as suas remisturas *machinima*.

Em 2008, a sua curta “Labirinto” foi nomeada para melhor curta digital do ano, no Festroia, Festival Internacional de Cinema que se realizou em Troia, Portugal. Dois anos mais tarde, realizou um projecto para aos CTT, *World in Touch*, o qual ganharia o prémio de mérito na categoria “Web/vídeo”, na edição do Grande Prémio APCE 2010 – Excelência na Comunicação¹⁵². Mais tarde viria a tornar-se consultor e coordenador de vários projectos multimédia para a Presidência da República Portuguesa e da ilha da Presidência em Ambiente virtual¹⁵³. Já realizou projectos em *Machinima* para a SIC, TedxEdges, HP, World Press Cartoon, entre outras. Hugo de Almeida está actualmente a gerir a empresa Popular Jump e a dar aulas em diferentes instituições de ensino superior. A sua experiência destaca-o como um dos portugueses com grande visibilidade na produção de *machinima* de remistura criativa.

¹⁵⁰ *Stage6* foi uma comunidade de partilha de vídeos *online* que existiu entre 2006 e 2008, tendo atingido mais de 10 milhões de visualizações diárias. Em 2007, o *Online Video Film Festival* em 2007, segundo o a revista *Videomaker*, disponível em <http://www.videomaker.com/videonews/2007/02/divx-announces-first-stage6-online-video-film-festival>. *Stage 6* pertenceu à DivX, uma companhia especializada em tecnologias na área do vídeo *online*. Devido aos custos de manutenção DivX encerrou o sítio da comunidade em 2008, segundo <http://www.divx.com/stage6/>.

¹⁵¹ A *Mai Magazine* é uma revista digital de cultura e entretenimento que realizou uma entrevista a Hugo de Almeida em 2012. Disponível em <http://maimagazine.net/2/uma-machinima-chamada-hugo-almeida/>.

¹⁵² Lista de Premiados do Grande Prémio APCE em 2010 disponível em <http://www.apce.pt/index.php?content&view=article&id=311>.

¹⁵³ Segundo o artigo de Fabiana Oliveira, publicado na *Mai Magazine*, disponível em <http://maimagazine.net/2/uma-machinima-chamada-hugo-almeida/>.



Figura 9: “*Second Life- O Novo Mundo*”, o primeiro machinima realizado no *Second Life* por Hugo de Almeida. Imagem obtida a 7 de Outubro de 2014

No seu trabalho *Second Life - O Mundo Novo*¹⁵⁴, Hugo de Almeida presta homenagem ao *Second Life*. Do ponto de vista sonoro, Almeida utilizou apenas excertos da banda sonora do filme *The Hours*, composta por Philip Glass. As personagens e cenários foram personalizados para ilustrar a estética e, de certa forma, para publicitar o *Second Life*. O texto e a composição das imagens deste trabalho abordam as características de uma realidade virtual imaginada, que é o conceito que está por de trás desta plataforma. A narrativa é contada por intermédio de legendas que vão surgindo ao longo das sequências de imagens, que consistem em representações virtuais de cenários naturais e de espaços interiores mais sofisticados. De certa forma, a componente discursiva neste trabalho de Almeida é transmitida com recurso a legendas, tal como aconteceu no *Diary of a Camper*, mencionado anteriormente. Mas no *Diary of a*

¹⁵⁴ *Second Life – O Mundo Novo* pode ser visualizado no vídeo publicado por Hugo de Almeida em <http://www.youtube.com/watch?v=TmtoaDbICaE>.

Camper as legendas ilustravam um diálogo, enquanto neste trabalho de Almeida descrevem qualidades e potencialidades do *Second Life*. A ausência de diálogo e de vozes é aliás uma característica comum em vários dos trabalhos de *machinima* deste realizador português.

No entanto, embora *Second Life – O Mundo Novo* tenha características que o aproximam do género publicitário, as técnicas utilizadas são consistentes com as de um trabalho do estilo *machinima*, que parte da apropriação e da transformação de personagens de uma plataforma com um motor de vídeo 3D. Segue-se uma fase de encenação de sequências que precisam de ser gravadas num formato de vídeo, para uma posterior edição, onde são acrescentados elementos sonoros. Neste caso, um tema instrumental de uma banda sonora. Este e outros trabalhos de Almeida podem ser considerados como *machinima* porque o realizador pega em aspectos da plataforma e utiliza-os para criar algo que está para além do propósito original da plataforma. Almeida apropria-se de personagens e cenários, anima-os em tempo real, grava sequências posicionando a perspectiva do utilizador como se fosse uma câmara e assim cria uma remistura de vídeo através da combinação de novos elementos, tais como música e legendas.

Conclusão

Ao longo desta secção apresentaram-se quatro estilos de remistura de vídeo distintos, os quais foram agrupados em remisturas discursivas (dobragem de remistura e legendagem de remistura) e remisturas de fãs (*vidding* e *machinima*). A criação dos dois grupos baseou-se na análise destas práticas de apropriação e transformação de obras e técnicas oriundas dos domínios do cinema, da arte vídeo e dos videojogos. Os diferentes estilos de remistura vídeo foram ilustrados com exemplos de referência e portugueses. No caso destes últimos, nem sempre foi fácil a este investigador encontrar exemplos com uma riqueza suficiente para poderem ser considerados representativos destes quatro estilos. Como tal, a pesquisa decorreu de modo diferenciado para cada estilo, incluindo o recurso a informação proveniente dos media bem como a consulta de comunidades e sítios web sobre o estilo e os seus praticantes, não tendo sido sempre possível entrar em contacto directo com os mesmos. Esta investigação possui um carácter exploratório, contudo, a informação recolhida permite já traçar um perfil dos quatro estilos, em particular quando comparados no interior do seu grupo, remisturas discursivas e remisturas de fãs.

As remisturas discursivas englobam as dobragens e as legendagens enquanto dois estilos de remistura separados, mas com elementos comuns. Estes dois estilos recorrem a técnicas distintas para alterarem a componente discursiva das obras em que se inspiram na criação de uma remistura. Durante a fase de concepção, tiram partido da linguagem não-verbal, para enfatizar, criticar, reflectir, e entreter. Tal como foi referido no início deste capítulo, a deturpação intencional da componente discursiva era uma prática que os Situacionistas utilizavam, para provocarem a reflexão sobre assuntos do quotidiano.

A competência de execução, os meios técnicos e humanos envolvidos na realização de legendagens e dobragens são distintos. A legendagem é um processo mais simples, no qual o utilizador apenas necessita de ter o excerto do vídeo e publicá-lo no YouTube. A legendagem pode ser feita no YouTube, recorrendo às ferramentas do Video Manager¹⁵⁵. Por outro lado, uma dobragem para ser bem-sucedida, poderá

¹⁵⁵ O YouTube disponibiliza tutoriais para explicar aos utilizadores como legendar os seus vídeos, como pode ser visto em <https://www.youtube.com/watch?v=LCZ-cxfzvjk>.

implicar a utilização de mais do que uma voz, dependendo do número de personagens presentes na remistura. É necessário ter meios de captação de som e de edição de áudio para vídeo. Na maioria dos casos, as legendas requerem apenas ajustes de duração e extensão, enquanto a dobragem pode exigir um trabalho suplementar de interpretação e entoação, o qual na maioria dos casos necessita de ser sincronizado com os movimentos dos lábios e outras manifestações corporais. Este processo pode requerer várias tentativas até os autores atingirem o objectivo pretendido.

A diferença de complexidades entre os dois estilos de remistura, na maior parte dos casos, faz com que a realização de uma dobragem seja mais demorada do que uma legendagem. Dada a facilidade de criação de legendagens de remistura, é provável que se encontrem mais exemplares deste estilo que revelem uma componente crítica ou de reflexão, como se verificou ao longo desta investigação. Os exemplos do *Hitler meme* sobre o Passos Coelho, o Paulo Portas e o Jorge Jesus, são bons exemplos de como os remisturadores pretendem provocar no espectador um sentimento de ironia a partir de situações que envolvem figuras públicas.

Os dois casos portugueses ilustrativos das remisturas discursivas derivam do excerto do mesmo filme *A Queda: Hitler e o Fim do Terceiro Reich*. A representação da figura de *Hitler* irritado com os seus generais, pela sua inépcia e preguiça em preparar um cozido nas Furnas, demonstra que a dobragem de Hélder Medeiros pretende entreter os seus telespectadores, não só pelo conteúdo narrativo mas também pelo tom com que a dobragem foi realizada. Por outro lado, a ilustração da legendagem de remistura provoca uma reflexão sobre a qualidade da série e dos conteúdos que a TVI oferece ao seu público juvenil, embora o faça de uma forma satírica.

É pertinente relembrar o argumento de Lawrence Lessig, quando este falava de como a cultura de consumo (*read*) restringia a cultura de acção (*write*) para proteger os autores de potenciais infracções ao direito de autor, resultantes de apropriação e manipulação das obras. A partir de determinada altura os vídeos de remistura de Hélder Medeiros deixaram de estar disponíveis no seu canal de YouTube e foram substituídos por outros que reencaminham o utilizador para fora do YouTube para os poderem ver em sítios como o AcoresTube. Dentro dos vídeos que conduzem o utilizador, Medeiros informa que esta situação se prende com as normas de direitos de autor imposta pelo YouTube. É possível que Medeiros tenha recebido alguma advertência por parte YouTube face a alguma publicação contendo material protegido. Uma vez que este YouTuber deixou de responder às perguntas do investigador, não foi possível obter essa

informação. Este paradigma, poderá estar a mudar, graças ao desenvolvimento de estratégias de monetização dos conteúdos de obras derivadas. Actualmente, com a possibilidade em quantificar com precisão qual o consumo publicitário que está associado aos vídeo no YouTube, produtoras como a Constantin Films têm vindo a mudar de atitude em relação à perseguição dos produtores de obras derivadas. Uma vez que passaram a ter acesso a uma percentagem dos dividendos resultantes de obras derivadas das suas, o número de remisturas com presença *online* poderá ter uma tendência para aumentar.

Por fim, convém reflectir a respeito dos mecanismos de transmissão deste tipo de remisturas. Nos primeiros 15 anos, desde a disponibilização pública da *world wide web* em 1991, até à explosão das redes sociais, o convite à partilha de conhecimentos era feito através de email. As pessoas que estivessem ligadas remotamente, recorriam ao envio de ficheiros via *emails*, ou com a inclusão de endereços específicos para partilharem a visualização conteúdos *online*. Hoje em dia, o avanço significativo dos motores de pesquisa e a exposição de conteúdos nas redes sociais vieram facilitar a proliferação desses conteúdos, onde se incluem as remisturas em geral. Numa pesquisa realizada no YouTube ou no Google, com palavras-chave como “Hitler reage” resultam em dezenas de vídeos de legendagem de remistura baseados na mesma cena emblemática do filme *A Queda: Hitler e o Fim do Terceiro Reich*. Alguns destes resultados têm datas de publicação inferiores a seis meses. Este facto é consistente com as conclusões de Dias da Silva e Garcia de que o *Hitler meme* continua activo (Dias da Silva e Garcia, 2012, p.99), originando novas cópias em diferentes idiomas todos os meses. Noutra pesquisa realizada com as palavras-chave “Hitler dubbing”, nos primeiros 20 resultados encontraram-se duas dobragens de remistura referentes ao mesmo excerto (uma em Japonês e um *mash-up* que integra na mesma cena os diálogos da série *Star Trek: The Next Generation*); duas dobragens feitas com outras cenas do mesmo filme (uma em Norueguês e outra consiste num mashup feito com excertos de áudio retirados do filme *Friday* de F. Gary Gray); nove legendagens de remistura em diferentes idiomas; e sete resultados não significativos.

Por sua vez, os dois estilos de remistura analisados no capítulo 5 foram agrupados graças ao fenómeno de popularidade que geram em seu redor. *Vidding* e *machinima* têm comunidades onde os seus praticantes e entusiastas se organizam para partilharem as suas remisturas. As comunidades também são pontos de partilha de experiências criativas, troca de comentários, dicas e técnicas para se entreajudarem na criação de

obras similares. A qualidade estética e técnica deste género de trabalhos sugere haver casos com uma expressão artística muito forte, por parte dos remisturadores que os fazem. Se no caso das remisturas discursivas exemplificadas anteriormente existia uma transformação no discurso, nas remisturas de fãs existe uma componente de citação e de referência mais evidente. Em alguns casos, os fãs podem estar a querer realçar aspectos inerentes às obras que admiram. Noutros casos, os fãs prestam reverência às personagens, actores, ou contextos fictícios através das suas remisturas. No *vidding* é salientado que alguns dos fãs criam obras como formas de comentário implícito através da combinação entre imagens e música.

De acordo com os dados encontrados na comunidade deste estilo, o *vidding* é uma prática maioritariamente feminina. Esta consiste na composição de elementos visuais de acordo com o ritmo e o conteúdo de temas musicais específicos para a criação de novos significados. A escolha musical recai frequentemente em canções da cultura *pop-rock*, cuja letra permita reforçar os elementos visuais apropriados ou subvertê-los para a criação de *vids*. Os elementos visuais são geralmente extraídos de produtos audiovisuais para os *mass media* (séries de televisão ou filmes). Os excertos podem ter alguma pós-produção adicional, para ajudarem a enfatizar o novo significado que o *vidder* pretende transmitir.

O *machinima* consiste na apropriação e na transformação da tecnologia que está por trás de um mundo virtual como um videojogo para criar narrativas animadas. É uma prática maioritariamente masculina, segundo a *machinima.com*, a sua maior comunidade. Quando esta remistura é feita no contexto de videojogos, ocorre uma subversão do seu desígnio, uma vez que o propósito deixa de ser jogar, para passar a ser encenar uma animação computadorizada. A complexidade das novas criações depende do tempo e engenho dedicados às fases de produção de *machinima*, nomeadamente à transformação de cenários e personagens, à qualidade do formato de vídeo durante a gravação das animações e os processos de pós-produção vídeo e áudio.

Um dos aspectos que distingue os dois estilos é a questão da actuação. Enquanto o *vidder* se apropria de actuações gravadas num suporte vídeo, o praticante de *machinima* terá que ir para além da apropriação das personagens, uma vez que será necessário “dar-lhes vida”. No *machinima* existe uma componente de representação mediada, como se as personagens dos videojogos e das plataformas virtuais fossem fantoches prontos a fazerem parte de qualquer narrativa.

Existem mais distinções que podem ser feitas. Por exemplo um trabalho de *machinima* pode apropriar-se de um meio que é transformado para gerar imagens para a criação de uma nova obra, enquanto o *vidding* parte de material pré-existente ou encontrado, o qual é transformado, mas que de uma forma geral não é gerado a pensar na concepção do produto final. Faça-se uma exceção para os *metavids* que utilizam imagens gravadas de propósito para serem incluídas no processo de criação do *vid*. No *machinima*, as personagens são sempre animadas com recurso a um computador, enquanto no *vidding* são utilizadas imagens com personagens de carne e osso, embora existam *vids* feitos com recurso a desenhos animados¹⁵⁶. A componente discursiva de um *vidding* é genericamente transportada pela canção que acompanha o *vid*. No *machinima* a componente discursiva pode recorrer a diálogos, a legendas ou a canções.

Estes estilos estão associados à noção de fãs porque a maioria das produções denota uma ligação que estes remisturadores têm com as obras de que se apropriam. No caso dos *vidders*, essa ligação pode ser de reforço através da criação de *vids* a reforçar a dinâmica de personagens, como ilustrado no caso português apresentado, ou de subversão da realidade imaginada propondo novas leituras, como no caso do *vid* Closer, que oferece outra possibilidade de relacionamento para as personagens principais da série Star Trek. A ligação em muitos casos explora as dinâmicas que existem entre as personagens tal como elas são apresentadas nas séries de televisão e nos filmes. O caso do *machinima* implica não só uma ligação dos fãs às narrativas, às personagens e às temáticas, como também um conhecimento técnico sobre os mecanismos que sustentam os videojogos ou as plataformas de realidade virtual. O fã de *machinima* caracteriza-se por levar os conteúdos das obras de que se apropria para lá do domínio definido pelos criadores dessas obras.

Como se tentou demonstrar nesta secção, as remisturas discursivas partem da manipulação da componente discursiva de obras originais para criar novos sentidos, em muitos casos com uma intenção humorística. As remisturas de fãs levam à criação de espaços comunitários para a partilha e discussão de obras transformadas. Em qualquer um dos quatro estilos aqui apresentados, há um denominador comum, a expressão de

¹⁵⁶ Como acontece nos *Anime Music Videos* (AMV), que é um subgénero de *vidding* construído com base em imagens de séries de animação japonesa anime.

um ponto de vista a partir da transformação de um produto pré-existente. Esta expressão tanto serve para realçar, subverter, homenagear, criticar, complementar as obras originais no todo ou em parte. Estas remisturas podem dar origem a remisturas derivadas de acordo com a ideia de *meme* de Dawkins. Estes vídeos transformados podem, intencionalmente ou não, provocar nos seus espectadores reflexão, entretenimento, revolta, emoção ou aborrecimento que extravasam a própria obra e o seu contexto.

Conclusão

No final desta dissertação, apresentam-se os pontos-chave sobre remistura e os quatro estilos de remistura vídeo abordados, a relação entre os argumentos dos autores citados com os exemplos ilustrativos de cada estilo de remistura e algumas reflexões sobre as implicações destas práticas. Por fim, propõem-se estudos futuros sobre a prática destes estilos de remistura enquanto ferramenta de expressão e de consumo activo de produtos de media pré-existentes.

Como se demonstrou na primeira secção, a remistura implica a apropriação de pelo menos um objecto cultural para ser fragmentado em unidades que permitam a sua recombinação com outros elementos, novos ou apropriados de outras fontes, para a criação de uma obra. Dito de outra maneira, a remistura é a transformação de conteúdos apropriados de obras cuja origem é reconhecível. Trata-se de um fenómeno que segundo Lev Manovich contribuiu para o desenvolvimento cultural em diferentes sociedades, artes e culturas. Todavia, a partir do século XX, surgiram as primeiras terminologias associadas à sua prática e segundo Eduardo Navas estabeleceu-se a associação do significado de apropriação e da transformação que ocorreu com as experiências musicais do princípio da década de 1970 na Jamaica ao termo *remistura*, o qual se estenderia ao vídeo, à moda e à arquitectura segundo Manovich. Décadas antes, o período de experimentalismo dos movimentos artísticos de vanguarda teve influência em várias artes, através das práticas de corte e colagem. Estas práticas acabariam por ser remediadas, de acordo com a expressão de *remediação* de Jay David Bolter e Richard Grusin, nos computadores pessoais da década de 1980. Manovich defende que o computador e os seus programas são as novas ferramentas de trabalho criativo, que permitiram uma representação digital a objectos culturais de determinadas artes, que até então estavam limitados a uma representação física (analógica). A transição para o digital teve, segundo Lawrence Lessig, consequências no paradigma relacional entre o consumidor e os objectos culturais. Até aqui, as obras culturais eram consumidas passivamente pelo consumidor mas a digitalização forneceu-lhe um meio de replicação e transformação de obras originais. Dos vários objectos culturais susceptíveis deste tipo de transformação, o vídeo é um dos que tem tido uma crescente expressão no domínio das remisturas, a qual se designou remistura vídeo.

Na segunda secção deste estudo aprofundou-se a noção de remistura de vídeo e apresentaram-se as características principais de dobragem e legendagem de remistura, *vidding* e *machinima*, quatro estilos de remisturas vídeo que consistem na transformação extensiva, selectiva ou reflexiva de fragmentos ou amostras apropriados

de filmes, vídeos, videogames, fotografias, pinturas, desenhos, músicas, locuções, textos, entre outros. As dobragens e legendagens de remistura foram agrupadas como remisturas discursivas porque ambas consistem na alteração da componente discursiva dos excertos de vídeos que lhes dão origem. Ambas tiram partido de excertos de vídeo que incluam personagens com uma linguagem não-verbal expressiva a qual combinada com novos elementos discursivos permite a criação de novos sentidos, frequentemente humorísticos. Os dois estilos discursivos, distinguem-se pela técnica de alteração de discurso. A complexidade do processo de dobragem é maior do que a legendagem, uma vez que para além dos novos elementos discursivos, necessita de pelo menos uma voz para entoar emoções específicas para serem incluídas em momentos específicos.

O *vidding* e *machinima* têm em comum o facto de gerarem comunidades em torno das suas práticas. Estas são áreas virtuais, onde se partilham as remisturas, discutem-se as técnicas utilizadas e as temáticas abordadas e onde se promovem eventos para homenagear as obras de referência de cada estilo. Estas remisturas de fãs distinguem-se pelos conteúdos apropriados (no caso do *vidding*, são utilizadas imagens de filmes ou séries televisivas, enquanto que o *machinima*, recorre a personagens e cenários de mundos virtuais com motores de vídeo 3D); pelas formas de apropriação e manipulação (no *vidding* combinam-se as imagens e as músicas em programas de edição de vídeo; no *machinima* existe uma fase de manipulação dos mundos virtuais para se adequarem as personagens, os cenários e os adereços de acordo as exigências criativas de cada obra, segue-se a encenação e realização das cenas com imagens geradas por computador, as quais são gravadas num suporte de vídeo para posterior edição); e possivelmente pelo perfil dos praticantes (é assim indicado pelas comunidades com maior visibilidade, sendo uma pista de investigação que requer um estudo mais aprofundado para a sua verificação).

Com excepção dos exemplos históricos de ocorrerem antes do ano 2000, as remisturas apresentadas nesta dissertação foram feitas com recurso a computadores e a diferentes tipos de programas, utilizando a remediação de técnicas que correspondiam a processos de edição artesanais quando eram feitas no domínio analógico. No caso da criação de obras de *machinima*, para além de programas de edição, os autores deste estilo de remistura ainda necessitam de manipular mundos virtuais e registar as sequências visuais que criam dentro deles. Pode argumentar-se que o que ocorre dentro de um mundo virtual num processo de criação de *machinima* é a remediação da cenografia real por uma cenografia virtual, da interpretação de actores reais por

representações computadorizadas. O *machinima* é o único estilo que é dependente da utilização de um computador, para a geração das sequências que são depois editadas. Todos os outros estilos têm exemplos de criações feitas no domínio analógico. Mas a digitalização permitiu a expansão dos meios para que qualquer pessoa que tenha o interesse criativo possa expressar-se realizando obras num destes estilos.

Navas e Manovich têm tipologias próprias que desenvolveram nas suas análises de remisturas. A partir da tipologia proposta por Navas, descrita no capítulo 2, podem-se estabelecer relações com os exemplos ilustrativos deste estudo. Segundo Navas, as remisturas extensivas partem de originais e fazem uso de elementos dentro desses originais para criarem versões expandidas. A obra de vídeo arte *Technology/Transformation* de Dana Birnbaum encaixa neste tipo, uma vez que a sequência de transformação da personagem da *Wonder Woman* é repetida, expandindo o seu processo de transformação, mas ao mesmo tempo propondo uma reflexão sobre a sua impossibilidade de transformação. Nos exemplos ilustrativos apresentados, não se encontrou um exemplo que se enquadrasse nesta categoria de forma completa. Embora possa ser argumentado que o *machinima* *Second Life – O Novo Mundo* realizado por Hugo de Almeida tenha uma componente extensiva, este remisturador utiliza as personagens e os cenários dentro dos parâmetros para os quais foram concebidos, mas como se verá adiante, este trabalho também tem características reflexivas.

O segundo tipo proposto por Navas é o selectivo, que consiste na adição ou subtracção de elementos na criação de remisturas. As remisturas discursivas enquadram-se neste género, por incluírem a introdução de elementos discursivos através de legendas ou dobragens, mas preservando a integridade visual. Quer nas dobragens de Hélder Medeiros quer nos exemplos do *Hitler meme* ou no *Dimitri meme*, são utilizados excertos em que a componente visual mantém-se inalterada, sendo apenas alterada a componente discursiva. No caso das dobragens o áudio original é retirado. O *machinima* *Diary of Camper* apresenta características que o enquadram dentro do tipo de remistura selectiva de Navas. O vídeo dura 100 segundos, e as imagens consistem na apropriação de um excerto do jogo. A manipulação das personagens é consistente com o propósito do jogo. A sequência corresponde a um único excerto sem haver qualquer tipo de edição. O elemento inovador deste vídeo é a inclusão de uma narrativa, que é feita por intermédio do sistema de comunicação do próprio jogo. A narrativa é um elemento que é acrescentado ao jogo.

O tipo reflexivo proposto por Navas, consiste na mudança da estética da obra original embora dependa da obra original para a obtenção de validação. Os exemplos ilustrativos de *vidding* apresentados nesta dissertação estão mais próximos deste tipo de remistura. Nestas remisturas de fãs existe uma alteração da estética visual pela inserção de efeitos visuais. O *vid Closer* de TJoney e Killa é mais consistente com o conceito reflexivo porque embora ofereça um universo alternativo aquele criado na série *Star Trek*, esta obra não deixa de remeter o espectador para aspectos intrínsecos à série original. Da mesma maneira, o *recuiter vid* de Ana Oliveira sobre as personagens da telenovela Rebelde Way tem alterações estéticas com a inserção da música, efeitos visuais e uma edição de elementos que promovem o romance de um casal emblemático da série, a intensidade emocional empregue pela escolha de imagens e da canção, não deixa de estar dependente do reconhecimento da origem destas personagens e remete para o universo ficcional da série. Como já foi mencionado o *machinima* de Hugo de Almeida tem uma componente que pode ser argumentada como extensiva, mas toda a concepção feita com recurso a excertos ilustrativos, a inclusão de uma banda sonora e de uma narrativa promocional sustentada no uso de legendas promovem uma leitura própria, que está para além da mera extensão da obra com elementos exclusivos à obra. O mundo fantástico de Almeida remete para a mundo virtual que lhe dá origem, o *Second Life*, o que permite enquadrar este trabalho de Almeida dentro do tipo reflexivo.

Tal como visto no capítulo 1, a tipologia de Manovich a propósito de remistura compreende: o *pós-moderno* que resulta nas diferentes versões que surgem de uma determinada obra; a *globalização*, visível na apropriação de elementos culturais por diferentes culturas; e os *novos media* que combinam fontes de informação distintas, que estão num fluxo de constante actualização, para gerarem novas formas de acesso à informação. Todos os exemplos apresentados nesta dissertação parecem se inserir dentro do tipo *pós-moderno*, uma vez que estamos perante novas versões de cada obra.

Manovich e Navas são coincidentes nos seus tipos *novos media* e *regenerativo*, respectivamente. Durante esta investigação encontrou-se um exemplo de legendagem de remistura que se enquadra dentro do tipo regenerativo. Trata-se de um sítio com conteúdos em espanhol construído com base no *Dimitri meme*¹⁵⁷, referido no capítulo 4.

¹⁵⁷ O sítio da remistura regenerativa do Dimitri meme está disponível em <http://www.dimitrilosabe.com/#/home>.

Na página de abertura ouve-se o tema *Sound of Sunday* de Joonas Hahmo¹⁵⁸, o fundo a negro inclui a imagem de uma porta com as palavras “back door”¹⁵⁹ e ao lado o texto “*Pergúntale a Dimitri. Dimitri lo sabe todo, Dimitri lo sabe todo, Dimitri és el caminho, Dimitri és... la leche. Si algún problema te ronda la cabeza cuéntasélo a Dimitri, él te dirá exactamente lo que tienes que hacer. Llama à la pueta, escribe tu pregunta y espera a que Dimitri te conteste.*”¹⁶⁰. Ao clicar-se na porta, o utilizador é convidado a responder a duas perguntas: *Qual o seu nome?* e *O que o preocupa?* (em uma palavra). Ao confirmar a resposta o utilizador visualiza o *Dimitri meme*, em que as palavras inseridas no questionário são utilizadas para criar parte das legendas. Cada utilizador poderá ter uma experiência única, ao incluir palavras diferentes. Por ser uma versão do *Dimitri meme* que se vai actualizando perante cada utilizador do sítio, esta criação encaixa-se no tipo regenerativo e *novo media* de Navas e Manovich.

Em relação às temáticas das remisturas, existem diferentes abordagens de acordo com as motivações dos seus autores. Assuntos do foro político e social são frequentemente abordados em remisturas do estilo de legendagem, possivelmente porque o seu processo de construção é simples, e o que demarcará a remistura será o conteúdo discursivo. Os *vids* e os *machinimas* tendem a explorar temáticas sobre *fandoms*, mais especificamente sobre narrativas e personagens de um determinado universo dentro da cultura popular (*Star Trek*, *Twilight*, *The Lord of the Rings*, Rebelde Way, Morangos com Açúcar), tanto como uma forma de complemento, de expansão, de homenagem ou de reflexão crítica. As dobragens de remisturas ilustradas nesta dissertação foram inspiradas em elementos das vivências açorianas, que eram realçadas pela presença de uma locução com um forte sotaque alusivo aos nativos de São Miguel.

Na primeira secção abordou-se a questão do direito da remistura. Alguns autores de remisturas têm a preocupação com as repercussões resultantes de uma violação dos direitos de autor. Hélder Medeiros não publica as suas obras derivadas no YouTube, no entanto, Medeiros tem vídeos no YouTube a publicitar e a indicar atalhos de ligação para outras páginas onde os vídeos remisturados podem ser vistos, dada a diferença de política das condições de publicação desses sítios (ex.: AcoresTube). Remisturadores,

¹⁵⁸ *Sound of Sunday* de Joonas Hahmo é o tema musical que se escuta durante a legendagem de remistura do *Dimitri meme*.

¹⁵⁹ Porta das Traseiras, uma alusão a uma entrada alternativa para uma discoteca.

¹⁶⁰ Tradução do castelhano “Pergunta a Dimitri. Dimitri sabe de tudo. Dimitri é o caminho. Dimitri é a essência. Se algum problema te ocupa a cabeça, partilha-o com o Dimitri. Ele vai dizer-te exactamente o que tens que fazer. Bate à porta, escreve a tua pergunta e espera que Dimitri te responda.”

como Jonathan McIntosh alegam que as suas obras são feitas com base em obras apropriadas, segundo a doutrina que regula o Fair Use. Outros mencionam que as suas remisturas são obras sem fins lucrativos e assumem a origem dos elementos utilizados de várias formas: ou nos genéricos das suas obras ou na secção de comentários dos repositórios de vídeo onde as publicam.

Os estilos de remistura estudados nesta dissertação têm expressões em Portugal e noutros países. Dos quatro estilos estudados, a legendagem de remistura foi a que ao longo da investigação revelou mais resultados nas pesquisas por exemplos, provavelmente devido à simplicidade de aplicação das técnicas envolvidas na criação de obras deste estilo. Por outro lado, uma das limitações desta investigação prendeu-se com a dificuldade em arranjar exemplos de dobragens de remistura e de *machinima* realizadas em Portugal. Em relação ao *vidding* encontraram-se alguns *vids* realizados por *vidders* portuguesas, mas o seu conteúdo era baseado em *fandoms* de outras nacionalidades com temas musicais maioritariamente anglo-saxónicos.

Manovich, Navas e Lessig concordam em afirmar que há produtos culturais que são construídos intencionalmente com componentes modulares que permitem, à semelhança dos brinquedos modulares da marca Lego, serem utilizados numa recombinação para construção de obras derivadas. Em 1993, Peter Gabriel lançou o CD-Rom interactivo *Xplora 1*, como um meio de promoção para o seu álbum *Us*, lançado no ano anterior. Em 1999, a banda Afro Celts Sound System patrocinada pela Real World Records de Peter Gabriel lança *Release*, um CD com 12 temas originais e um jogo interactivo, que oferece ao utilizador a possibilidade de remisturar um dos seus temas. Em 2000, estreia o filme *Memento* realizado por Christopher Nolan, que recorre a uma história contada com elementos narrativos que se sucedem, combinada com elementos narrativos que se antecedem, o que levou a vários espectadores criassem versões do filme com uma sequência cronológica¹⁶¹. Também nesta dissertação foram apresentados os exemplos do sítio de remistura da banda Nine Inch Nails e do videoclipe *Lotus Flower* da banda Radiohead, que Patrick Wiksorn e Eduardo Navas defendem ser exemplos de trabalhos criados pelos próprios artistas para incentivar a participação dos fãs na cultura de remistura (*write*), como apresentada por Lawrence Lessig.

¹⁶¹ **Memento in Chronological Order**, video publicado por Edgar Plascencia disponível em https://www.youtube.com/watch?v=_Bragrpm50k&list=PLB91B7CD9DC933D4B.

A prática de remistura está presente em diferentes artes como esta dissertação pretendeu demonstrar, com diferentes estilos identificados dentro da arte vídeo. Pelas suas próprias limitações enquanto estudo exploratório, esta pesquisa abriu também diversas pistas de investigação futuras, passíveis de serem seguidas por via de abordagens quantitativas ou qualitativas. Esta investigação não aprofundou aspectos como o número de praticantes, o número de obras publicadas, a evolução da produção de obras dos diferentes estilos de remisturas. Embora se tenham apresentado exemplos ilustrativos, não se pode concluir a propósito de tendências dominantes a respeito das temáticas abordadas.

Sobre as remisturas de fãs, um estudo sobre as dinâmicas de funcionamento de uma comunidade de *vidders* ou de criadores de *machinima* poderia revelar informação sobre o papel destes artistas dentro das suas comunidades, as motivações na produção de obras derivadas, as mais-valias e as limitações do processo. Sobre um ponto de vista legal, será pertinente investigar a evolução dos aspectos legais e jurídicos que regulam a prática de remistura em diferentes países. Outra abordagem poderá passar pela realização de um estudo comparativo destes sistemas jurídicos em relação às implicações da apropriação e transformação de obras originais para realização de remisturas, para oferecer pistas em relação a como pode ser valorizado o papel criativo do remisturador.

Como mencionado na introdução desta dissertação, a prática da remistura não se limita a manifestações criativas ou à provocação de um pensamento crítico, e já se alargou a outras áreas da sociedade como a educação, nomeadamente no desenvolvimento de programas pedagógicos que estimulam a produção de remisturas com base em material recolhido de emissões televisivas para gerar um discurso crítico sobre conteúdos nos media. Com a introdução destas práticas na educação, será pertinente comparar os méritos e as limitações entre a expressão de pensamento crítico através de remisturas em vídeo *versus* a elaboração de recensões escritas.

Independentemente da pesquisa realizada sobre a remistura e os seus estilos, existem indicadores de que a sua prática não está a esmorecer, pelo contrário a contínua evolução das tecnologias de informação e comunicação tem vindo a facilitar o processo de apropriação e transformação, promovendo a remistura não apenas de elementos extraídos dos media tradicionais mas também de conteúdos gerados pelos utilizadores de redes sociais no seu quotidiano. Com a formação de comunidades em torno destes fenómenos de transformação, o processo de reprodução de remisturas através de

imitação que originam novos *memes*, com a publicitação de conteúdos gerados por utilizadores através de redes sociais, é expectável que surjam novos estilos de remistura em torno de novas temáticas, com novos protagonistas utilizando novas técnicas. E, consequentemente, novos caminhos para a pesquisa sobre a remistura.

Fontes

Videografia

- Alexanderadb (2006) Star Trek+ Nine Inch Nails = Closer. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=3uxTpyCdriY>> [Consult. 3 de Outubro de 2014].
- Baker, S. (2012) Talking Jive. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=TVJPB3W54Tc>> [Consult. 15 de Agosto de 2014].
- Bradepuvids (2012) Hard sun – Firefly. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=nnNM2ZZOH7c>> [Consult. 6 de Outubro de 2014].
- BrocksDubs (2014) The Oscars (Brock’s Dub). *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=xwdqRWxW-ao>> [Consult. 10 de Agosto de 2014].
- Brown, O. (2014) DJ Dangermouse – The Grey Album (Full Album). *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=-CU2rE3rAtE>> [Consult. 4 de Outubro de 2014].
- Caeiro, A. (2013) Relvas Corridinho do ISCTE. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=q5RSapTqk7g>> [Consult. 20 de Novembro de 2012].
- Collier, S. (2005) 1984 Apple’s First Macintosh Commercial. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=OYecfV3ubP8>> [Consult. 20 de Janeiro de 2013].
- Desirante (2012) La Dialectique peut-elle casser des briques? (1973 – René Viénet). *YouTube*. [Internet] Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=Anr2d_Tuakg> [Consult. 14 de Março de 2014].
- DrawnTogetherBonus (2010) Ling-Ling. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=HnX1o7g56i8>> [Consult. 28 de Setembro de 2014].
- Ferguson, K. (2010) Everything is a Remix – Part 1: The Song Remains the Same. *Vimeo*. [Internet] Disponível em <<https://vimeo.com/14912890>> [Consult. a 5 de Outubro de 2012].
- Gaylor, B. (2008) RIP! A Remix Manifesto. *National Film Board Canada*. [Internet] Disponível em <http://www.nfb.ca/film/rip_a_remix_manifesto> [Consult. 16 de Junho de 2012].
- Gomes, P. (2013) Hitler e o regresso de Portas ao governo ao governo by: Pgomes97. *YouTube*. [Internet] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=M_7XIjQcOLA> [Consult. 14 de Agosto de 2014].
- Helfimed (2008) Legendas. *AcoresTube*. [Internet] Disponível em <<http://www.acorestube.com/video/333/Legendas>> [Consult. 30 de Outubro de 2014].
- Helfimed (2009) E se o Titanic tivesse sido feito nos Açores?. *AcoresTube*. [Internet] Disponível em <<http://www.acorestube.com/video/2666/E-se-o-Titanic-tivesse-sido-feito-nos-A%C3%A7ores>> [Consult. 10 de Março de 2013].
- Helfimed (2014) E se o Hitler tivesse sido feito nos Açores?. *AcoresTube*. [Internet] Disponível em <<http://www.acorestube.com/video/8485/E-se-o-Hitler-tivesse-sido-feito-nos-A%C3%A7ores>> [Consult. 1 de Novembro de 2014].
- Helfimed (2014) Helfimed: Isto está seguro, Mané?! →[Continente Fajã de Baixo]. *YouTube*. [Internet] Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NGOAU6W0e6A>> [Consult. 1 de Novembro de 2014].

- Internet Archive [s.d.] Gen. Adolf Hitler Takes Over. *Internet Archive*. [Internet] Disponível em https://archive.org/details/1942-01-07_Gen_Adolph_Takes_Over [Consult. 30 de Março de 2013].
- JackandHolly [s.d.] The Jack & Holly Channel. *YouTube*. [Internet] Disponível em <https://www.youtube.com/playlist?list=PL20D082CF7C7E434A> [Consult. 3 de Outubro de 2014].
- Kaperucit0 (2010) Dimitry and the bots in Silkroad. *YouTube*. [Internet] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ZVY7tqDma3g> [Consult. 2 de Novembro de 2013].
- LaytonTaylorJunior (2007) Hillarious Bush Interview (funny dubbed). *YouTube*. [Internet] Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=Z_OUbcEYT8g [Consult. 3 de Setembro de 2014].
- Mamorou22, K. (2008) 10,000 Nights of Thunder. *YouTube*. [Internet] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=NaDvWxa4WhE> [Consult. 10 de Outubro de 2014].
- Mattila, T. (2010) Demoscene Documentary series, episode 1. Early ear - Moving from cracking to demos. *YouTube*. [Internet] Disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=J2Jz1bu2CcA> [Consult. 25 de Outubro de 2013].
- McGoiter (2011) Rebecca Black “Friday” (Brock’s Dub). *YouTube*. [Internet] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=zzfQwXEYJa> [Consult. 5 de Abril de 2014].
- McIntosh, J. (2010) Donald Duck Meets Glenn Beck in Right Wing Radio Duck. *YouTube*. [Internet] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=HfuwNU0jsk0> [Consult. 3 de Outubro de 2013].
- Moreira, A. (2012) Hitler descobre que tem Pedro Passos Coelho como adversário. *YouTube*. [Internet] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=1hkEsQ0CJ6k> [Consult. 13 de Agosto de 2014].
- Mr.Rocha1984 (2013) Hitler e a renovação de Jorge Jesus. *YouTube*. [Internet] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=gdeUUhcvsUg> [Consult. 14 de Agosto de 2014].
- Oliveira, A. (2008) Mia e Manuel-Bem Longe Num Sonho Meu. *YouTube*. [Internet] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=aBmuKSDAkKw> [Consult. 4 de Outubro de 2014].
- ParkRidge47 (2007) Vote Different. *YouTube*. [Internet] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=6h3G-IMZxjo> [Consult. 20 de Setembro de 2013].
- Plascenia, E. (2011) Memento in Chronological Order (Pt.1). *YouTube*. [Internet] Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=_Bragrpm50k [Consult. 7 de Novembro de 2014].
- Politicalremix (2012) Oh Boy (excerpt) – by Sterling Eiolan and the Odd Woman Out (1990). *YouTube*. [Internet] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=EdzPnWpONx0Z> [Consult. 5 de Dezembro de 2013].
- Politicalremix (2012) Read My Lips – by a Thousand Points of Light (1992). *YouTube*. [Internet] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=gvmrLuw4l0g> [Consult. 10 de Maio de 2014].
- Politicalremix (2012) Subversive Remix Vídeo – A History of Political Remix Vídeo (Before YouTube). *YouTube*. [Internet] Disponível em <http://www.youtube.com/playlist?list=PL00D0543F493057D1> [Consult. 10 de Novembro de 2012].
- Polticalremix (2012) Technology/Transformation: Wonder Woman – by Dara Birnbaum. *YouTube*. [Internet] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=k6xZOUXNvQg> [Consult. 15 de Outubro de 2013].

- Rádio Comercial (2013) Rádio Comercial | Ciúme da Mulher – a música da demissão de Paulo Portas. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=c-1AFXPe-Wg>> [Consult. 10 de Setembro 2013].
- Sc_fossil (2010) OfAngelsAndAngles(final).mpg. *4Shared*. [Internet] Disponível em <http://www.4shared.com/video/VgCv_xB6/OfAngelsAndAngles_final_.html> [Consult. 4 de Outubro de 2014].
- Silver Touch Studios (2013) The Reagans speak out on drugs. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=EouHnOxPizo>> [Consult. 14 de Março de 2014].
- South Park Studios (2006) Make Love, Not Warcraft. *Comedy Central*. [Internet] Disponível em: <<http://southpark.cc.com/full-episodes/s10e08-make-love-not-warcraft>> [Consult. 13 de Setembro de 2014].
- Speaky TV (2013) Harlem Shake – Miguel Relvas ISCTE – Speaky TV. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=OpFgfJey7L8>> [Consult. 14 de Abril de 2013].
- Stephenaltobello (2010) Balcony Scene, with all the subtitles. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=qLblwVUEHyw>> [Consult. 14 de Agosto de 2014].
- Submarine Channel (2009) Minimovies – Molotov Alvaa and His Search for the Creator. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=q76pwG4V-Ao>> [Consult. 30 de Setembro de 2014].
- The Luminous Landscape (2013) Thomas Knoll: The Story of Photoshop. *Vimeo*. [Internet] Disponível em <<https://vimeo.com/73949178>> [Consult. 9 de Novembro de 2013].
- The Machina Expo [s.d.] The Machinima Expo. *Livestream*. [Internet] Disponível em <<http://www.livestream.com/themachinimaexpo>> [Consult. 3 de Novembro de 2014].
- Unas, R. (2011) Paulo Futre apresenta o seu projecto (por Rui Unas). *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=8IcJ4PUqD9A>> [Consult. 10 de Outubro de 2014].
- Volkswagen (2011) The Force: Volkswagen Commercial. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=R55e-uHQna0>> [Consult. 14 de Outubro de 2014].
- Volkswagen (2014) Volkswagen e-mobility – Zukunft für alle – TV SPOT. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=g5hgt0xrSbo>> [Consult. 15 de Outubro de 2014].
- Walker, T. (2007) Diary of a Camper. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=uSGZOuD3kCU>> [Consult. 6 de Março de 2013].
- Williams, M. (2013) The Personal is Political: Remix Video. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<http://www.youtube.com/watch?v=rHzWglZ79E4>> [Consultado a 5 de Outubro de 2013].
- YouTube Help (2014) Creating Subtiltes and closed captions. *YouTube*. [Internet] Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=LCZ-cxfzvzk>> [Consult. 2 de Novembro de 2014]

Webgrafia

- AcoresTube [s.d.] Sobre Nós. *AcoresTube*. [Internet] Disponível em <<http://www.acorestube.com/about>> [Consult. 14 de Junho de 2013].
- Alexa (2014) The top 500 sites on the web. *Alexa*. [Internet] Disponível em <<http://www.alexa.com/topsites>> [Consult. 1 de Novembro de 2014].
- Almeida, H. (2010) Sobre Hugo de Almeida. *Liberdade Perfeita*. [Internet] Disponível em <<http://www.hugodealmeida.com/blog/about/>> [Consult. 6 de Outubro de 2014].
- APCE (2010) Grande Prémio 2010. *Associação Portuguesa Comunicação de Empresa*. [Internet] Disponível em <<http://www.apce.pt/index.php?content&view=article&id=311>> [Consult. 12 de Junho de 2014].
- Archive of Our Own (2007) What Do You Do With A Drunken Vulcan. *Archive of Our Own*. [Internet] Disponível em <<http://archiveofourown.org/works/846732>> [Consult. 20 de Setembro de 2014].
- Art History Archive [s.d.] Barbara Kruger – Feminist Artist. [Internet] Disponível em <<http://www.arthistoryarchive.com/arthistory/feminist/Barbara-Kruger.html>> [Consult. 13 de Julho de 2013].
- BAVC [s.d.] The Hybrid Filmmaking Project: Video Remixes. [Internet] Disponível em <<http://www.bavc.org/remixes>> [Consult. 14 de Maio de 2013].
- Beta Digital (2009) Premiados do festival Animatu. *Beta Digital*. [Internet] Disponível em <<http://www.bejadigital.pt/NoticiaDisplay.aspx?ID=2208>> [Consult. a 4 de Outubro de 2014].
- Blakegripling ph (2012) Subtitle. *Hitlerparody Wikia*. [Internet] Disponível em <<http://hitlerparody.wikia.com/wiki/Subtitle>> [Consult. 4 de Abril de 2014].
- Blizzard (2014) Linha do Tempo. *Blizzard Entertainment*. [Internet] Disponível em <<http://us.blizzard.com/pt-br/company/about/b20/timeline.html>> [Consult. 4 de Novembro de 2014].
- Bush, G. (1989) George Bush Inaugural Address. *Bartleby*. [Internet] Disponível em <<http://www.bartleby.com/124/pres63.html>> [Consult. 29 de Outubro de 2014].
- Bush, J. [s.d.] Dub Revolution – The Story of Jamaican Dub Reggae and Its Legacy. *The University of Vermont*. [Internet] Disponível em <<http://debate.uvm.edu/dreadlibrary/dreadlibrary.html>> [Consult. 2 de Novembro de 2013].
- Chambel, R. [s.d.] Vitaphone. *Chambel.net – as histórias da história do cinema*. [Internet] Disponível em <<http://chambel.net/?p=85>> [Consult. 29 de Outubro de 2014].
- Channel 4 [s.d.] Skins. *Channel 4*. [Internet] Disponível em <<http://www.channel4.com/programmes/skins>> [Consult. 10 de Março de 2014].
- Creative Commons [s.d.] Licenças. *Creative Commons*. [Internet] Disponível em <<http://creativecommons.pt/cms/view/id/28/>> [Consult. 3 de Setembro de 2013].
- Criosys (2011) Dimitri Finds Out. *Know your meme*. [Internet] Disponível em <<http://knowyourmeme.com/memes/dimitri-finds-out>> [Consult. 2 de Maio de 2014].
- Dimitri lo sabe [s.d.] Préguntale a Dimiri. [Internet] Disponível em <<http://www.dimitrilosabe.com/#/home>> [Consult. 2 de Novembro de 2014].
- Disco Digital (2007) Beja: Filmes de animação digital com 74 filmes a concurso. *Disco Digital*. [Internet] Disponível em <http://discodigital.sapo.pt/news.asp?id_news=26322> [Consult. 6 de Outubro de 2014].

- DivX (2008) Stage6 Is No More. *DivX*. [Internet] Disponível em <<http://www.divx.com/stage6/>> [Consult. 1 de Novembro de 2014].
- Dubs, J. (2009) Downfall / Hitler Reacts. *Know your meme*. [Internet] Disponível em <<http://knowyourmeme.com/memes/downfall-hitler-reacts>> [Consult. 2 de Maio de 2014].
- Fanlore (2011) Garbage Can Video. *Fanlore*. [Internet] Disponível em <http://fanlore.org/wiki/Garbage_Can_Vid> [Consult. 2 de Outubro de 2014].
- Fanlore (2012) Fic Trailer. *Fanlore*. [Internet] Disponível em <http://fanlore.org/wiki/Fic_Trailer> [Consult. 3 de Outubro de 2014].
- Fanlore (2012) Metavid. *Fanlore*. [Internet] Disponível em <<http://fanlore.org/wiki/Metavid>> [Consult. 1 de Outubro de 2014].
- Fanlore (2013) Constructed Reality. *Fanlore*. [Internet] Disponível em <http://fanlore.org/wiki/Constructed_Reality> [Consult. 3 de Outubro de 2014].
- Fanlore (2013) Recruiter vids. *Fanlore*. [Internet] Disponível em <http://fanlore.org/wiki/Recruiter_Vid> [Consult. 1 de Outubro de 2014].
- Fanlore (2014) Slash. *Fanlore*. [Internet] Disponível em <<http://fanlore.org/wiki/Slash>> [Consult. 5 de Outubro de 2014].
- FCC (2014) Closed Captioning on Television. *FCC*. [Internet] Disponível em <<http://www.fcc.gov/guides/closed-captioning>> [Consult. 1 de Novembro de 2014].
- Film Reference [s.d.] The Dubbing and Subtitling Industries. *Film Reference*. Disponível em <<http://www.filmreference.com/encyclopedia/Criticism-Ideology/Dubbing-and-Subtitling-THE-DUBBING-AND-SUBTITLING-INDUSTRIES.html>> [Consult. 30 de Setembro de 2014].
- G4 [s.d.] About G4. *G4*. [Internet] Disponível em <<http://www.g4tv.com/about/>> [Consult. 3 de Agosto de 2014].
- Giant Bomb [s.d.] Stunt Island. *Giant Bomb*. [Internet] Disponível em <<http://www.giantbomb.com/stunt-island/3030-10993/>> [Consult. 5 de Outubro de 2013].
- Giant Bomb (2014) Doom. *Giant Bomb*. [Internet] Disponível em <<http://www.giantbomb.com/doom/3030-7326/>> [Consult. 5 de Outubro de 2013].
- Heikkila, V. (2010) The Future of Demo Art: The Demoscene in the 2010s. *Counter Complex*. [Internet] Disponível em <http://pelulamu.net/countercomplex/the_future_of_demo_art/viznut-tfoda.pdf> [Consult. 25 de Outubro de 2013].
- IMDB [s.d.] Firefly. *Internet Movie Data Base* [Internet] Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0303461/>> [Consult. 8 de Fevereiro de 2014].
- IMDB [s.d.] Kung Pow. *Internet Movie Data Base* [Internet] Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0240468/>> [Consult. 3 de Abril de 2013].
- IMDB [s.d.] La classe américaine. *Internet Movie Data Base* [Internet] Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0321715/>> [Consult. 12 de Abril de 2013].
- IMDB [s.d.] Merlin. *Internet Movie Data Base* [Internet] Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0303461/>> [Consult. 9 de Outubro de 2014].
- IMDB [s.d.] Portal. *Internet Movie Data Base* [Internet] Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0361226/>> [Consult. 5 de Fevereiro de 2014].

- IMDB [s.d.] The Professionals. *Internet Movie Data Base* [Internet] Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0075561/> [Consult. 9 de Maio de 2014].
- IMDB [s.d.] Star Trek. *Internet Movie Data Base*. [Internet] Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0060028/> [Consult. 18 de Janeiro de 2014].
- IMDB [s.d.] Time Commanders. *Internet Movie Data Base*. [Internet] Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0386245/> [Consult. 15 de Janeiro de 2014].
- IMDB [s.d.] What's Up, Tiger Lily?. *Internet Movie Data Base*. [Internet] Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0061177/> [Consult. 1 de Abril de 2013].
- Machinima [s.d.] About Machinima. *Machinima.com*. [Internet] Disponível em <http://www.machinima.com/overview> [Consult. 2 de Setembro de 2013].
- Mais TVI (2013) Criticas à personagem transmontana de “I Love It”. *TVI*. [Internet] Disponível em <http://maistvi.com/2013/09/11/criticas-a-personagem-transmontana-de-i-love-it/> [Consult. 15 de Agosto de 2014].
- Mais TVI (2014) TVI retira “I Love It” deste sábado. *TVI*. [Internet] Disponível em <http://maistvi.com/2014/03/28/tvi-retira-i-love-it-deste-sabado/> [Consult. 15 de Agosto de 2014].
- Manovich, L., (2003) New Media and Remix Culture Introduction to the Korean Edition of The Language of New Media. *Manovich.net*. [Internet] Disponível em: <http://manovich.net/content/04-projects/040-article-2003/39-article-2003.pdf> [Consult. 13 de Abril de 2012].
- Manovich, L. (2005) Remixability and Modularity. *Manovich.net*. [Internet] Disponível em http://manovich.net/content/04-projects/044-remixability-and-modularity/43_article_2005.pdf [Consult. 28 de Outubro de 2012].
- Manovich, L. (2007) What comes after Remix?. *Manovich.net*. [Internet] Disponível em http://manovich.net/content/04-projects/055-what-comes-after-remix/54_article_2007.pdf [Consult. a 15 de Abril de 2012].
- Matthews, J.D. (2005) An Introduction to the Situationists. *The Anarchist Library*. [Internet] Disponível em https://archive.org/details/al_Jan_D._Matthews_An_Introduction_to_the_Situationists_a4 [Consult. 14 de Março de 2014].
- Metropolitan Museum [s.d.] After Walker Evans:2. *The Metropolitan Museum of Art*. [Internet] Disponível em <http://www.metmuseum.org/toah/works-of-art/1995.266.2> [Consult. 30 de Junho de 2013].
- Metzger, R. (2014) Vive la (stalled) révolution: cinema subverted situationist-style in ‘can dialectics break bricks?. *Dangerousminds.net*. [Internet] Disponível em http://dangerousminds.net/comments/vive_la_stalled_revolution_cinema_subverted_situationist-style_in_can_diale [Consult. 14 de Março de 2014].
- MOMA [s.d.] Kurt Schwitters (German, 1887-1948). *Museum of Modern Art* [Internet] Disponível em http://www.moma.org/collection/artist.php?artist_id=5293 [Consult. 29 de Agosto de 2014].
- Moviestorm [s.d.] About Moviestorm. *Moviestorm*. [Internet] Disponível em <http://www.moviestorm.co.uk/hub/about> [Consult. 11 de Maio de 2014].
- Museum of the Moving Image [s.d.] Exhibition Cut-up. *Museum of the Moving Image*. [Internet] Disponível em <http://www.movingimage.us/exhibitions/2013/06/29/detail/cut-up/> [Consult. 4 de Novembro de 2013].
- Navas, E. (2006) Remix defined. *Remix Theory*. [Internet] Disponível em http://remixtheory.net/?page_id=3 [Consult. 18 de Junho de 2012].

- Navas, E. (2012a) Seminar on principles of remix by Eduardo Navas at the Departamento de artes plásticas da ECA/USP. *Remix Theory*. [Internet] Disponível em <<http://remixtheory.net/?p=478>> [Consult. 13 de Outubro de 2013].
- Oliveira, F. (2012) Uma machin(ima) chamada Hugo Almeida. *MAI Magazine*. [Internet] Disponível em <<http://maimagazine.net/2/uma-machinima-chamada-hugo-almeida/>> [Consult. 6 de Outubro de 2014].
- PARC [s.d.] Overview: PARC today. *Palo Alto Research Center*. [Internet] Disponível em <<http://www.parc.com/about/>> [Consult. 1 de Novembro de 2013].
- PR Newswire (2007) Animated Film to Debut at Official Star Trek Convention. *PR Newswire* [Internet] Disponível em <<http://www.prnewswire.com/news-releases/animated-film-to-debut-at-official-star-trek-convention-52735397.html>> [Consult. 5 de Agosto de 2013].
- Public Domain Review Lambeth Walk – Nazi Style (1942). *Public Domain Review* [Internet] Disponível em <<http://publicdomainreview.org/collections/lambeth-walk-nazi-style-1942/>> [Consult. 4 de Abril de 2014].
- Publico (2010) Beja: Festival Internacional de Animação Digital cancelado por falta de apoios. *Publico Online*. [Internet] Disponível em <<http://www.publico.pt/culturaipilon/noticia/beja-festival-internacional-de-animacao-digital-cancelado-por-falta-de-apoios-1423882>> [Consult. a 6 de Outubro de 2014].
- Reel Grrls [s.d.] Values & History. *Reel Grrls* [Internet] Disponível em <<http://www.reelgrrls.org/values-history>> [Consulta. 16 de Maio de 2013].
- Reincubate (2014) What is “Keep Calm and Carry On”? *The Keep Calm-O-Matic*. [Internet] Disponível em <<http://www.keepcalm-o-matic.co.uk/guide-to-keep-calm/>> [Consult. 14 de Março de 2014].
- RTP (2014) Acessibilidades. Legendagem em Teletexto. *RTP*. [Internet] Disponível em <http://www.rtp.pt/wportal/acessibilidades/legendagem_teletexto.php> [Consult. 1 de Novembro de 2014].
- Sapo [s.d.] O que é o Transporlis. *Sapo*. [Internet] Disponível em <<http://www.transporlis.sapo.pt/Default.aspx?tabid=202>> [Consult. 15 de Maio de 2013].
- Shire, E. (2013) ‘Blurred lines’ and 5 other popular songs sued for copyright infringement. *The Week*. [Internet] Disponível em <<http://theweek.com/article/index/252075/blurred-lines-and-5-other-popular-songs-sued-for-copyright-infringement>> [Consult. 25 de Outubro de 2014].
- Silverman, J. (2005) Machinima Marches Toward Amusing. *Wired*. [Internet] Disponível em <<http://archive.wired.com/culture/lifestyle/news/2005/11/69550>> [Consult. 3 de Fevereiro de 2013].
- Star Trek [s.d.] Vulcans. *Star Trek*. [Internet] Disponível em <http://www.startrek.com/database_article/vulcans> [Consult. 4 de Março de 2014].
- Steer, M. M. (1995) A Brief Story of Film Dubbing. *Maxwell Steer*. [Internet] Disponível em <<http://www.msteer.co.uk/analyt/jfilmdubbing1.html>> [Consult. 14 de Fevereiro de 2014].
- Strange Company [s.d.] About Hugh Hancock and Strange Company. *Strange Company*. [Internet] Disponível em <<http://www.strangecompany.org/about/>> [Consult. 13 de Abril de 2013].
- University at Buffalo [s.d.] MTV2 Video Mods. *University at Buffalo* [Internet] Disponível em <<http://www.buffalo.edu/ccr/services/visualization/animation/videomods.html>> [Consult. 4 de Novembro de 2014].
- Vellis, P. (2011) I Made the “Vote Different” Ad. *The Blog – Huffington Post*. [Internet] Disponível em <http://www.huffingtonpost.com/phil-de-vellis-aka-parkridge/i-made-the-vote-different_b_43989.html> [Consult. 13 de Agosto de 2014].

- Videomaker (2007) DivX Announces First Stage6 Online Film Festival. *Videomaker*. [Internet] Disponível em <<http://www.videomaker.com/videonews/2007/02/divx-announces-first-stage6-online-video-film-festival/>> [Consult. 3 de Novembro de 2014].
- Vivid [s.d.] Vividcon 2014 – August 8-10 Chicago, Illinois. *Vividcon*. [Internet] Disponível em <<http://www.vividcon.com/>> [Consult. 25 de Agosto de 2014].
- Webopedia [s.d.] Mod. *Webopedia*. [Internet] Disponível em <<http://www.webopedia.com/TERM/M/mod.html>> [Consult. 4 de Novembro de 2014].
- White, P. (1995) MIDI Basics, Part 2: Sequencing. *Sound on Sound*. [Internet] Disponível em <http://www.soundonsound.com/sos/1995_articles/sep95/midibasics2.html> [Consult. 5 de Novembro de 2013].
- Williams, M. (2013) The New Research Paper is a Remixed Video. *KQED Education*. [Internet] Disponível em <<http://blogs.kqed.org/education/2013/02/21/the-personal-is-political-remix-video/>> [Consult. 10 de Outubro de 2013].

Referências Bibliográficas

- Booth, P.J. (2012) Mashup as temporal amalgam: Time , taste , and textuality. *Transformative Works and Cultures*. [Internet] Disponível em <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/297/285> [Consult. 13 de Abril de 2013].
- Campanelli, V. (2010) Remix as a Compositional Practice. In Lovink, G. ed. *Web Aesthetics – How digital media affect culture and society*. Rotterdam, NAi Publishers, pp. 184-220.
- Coppa, F. (2008) Women, Star Trek, and the early development of fannish viding. *Transformative Works and Cultures*, 1. [Internet] Disponível em <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/44/643> [Consult. 30 de Julho de 2013].
- Dawkins, R. (1976 [2006]) *The Selfish Gene – 30th anniversary edition*. Nova Iorque, Oxford University Press.
- Debord, G. (1967 [2002]) *The Society of Spectacle*. Traduzida por Ken Knabb. [Internet] Disponível em http://www.xalrazutis.org/alchemy/visual_alchemy/writings/2013_society_debord.pdf [Consult. 14 de Março de 2014].
- Dias da Silva, P. & Garcia, J. L. (2012) YouTubers as Satirists. *JeDEM*, 4(1), pp.89-114.
- Dias da Silva, P. (2012) *The Politics of YouTube: Studying Online Video and Political Discussion*. Tese de Doutoramento em Ciências Sociais. Universidade de Lisboa, Instituto de Ciências Sociais.
- Egoyan, A. & Balfour, I. (2004) *Subtitles on the Foreignness of Film*. Massachusetts, Massachusetts Institute of Technology and Alphabet City Media, Inc.
- Faden, E.S., (2009) A Manifesto For Critical Media. *UCLA's Journal of Cinema and Media Studies – MEDIASCAPE*, Spring08. [Internet] Disponível em http://www.tft.ucla.edu/mediascape/Spring08_ManifestoForCriticalMedia.html [Consult. 30 de Novembro de 2012].
- Gaudreault, A. (2013) Title, Subtitles, and Intertitles: Factors of Autonomy, Factors of Concatenation. *Film History*, 25(1-2), pp. 81-94.
- Gibson, W. (2005) God's little toys. *Wired*, 13(07). [Internet] Disponível em <http://www.wired.com/wired/archive/13.07/gibson.html> [Consult. 30 de Abril de 2012].
- Häkkinen, A. & Leppänen, S., (2013) YouTube Meme Warriors: Mashup Vídeos as Political Critique. *eVarieng*. [Internet] Disponível em <http://www.tilburguniversity.edu/research/institutes-and-research-groups/babylon/tpcs/item-paper-86-youtube-meme-warriors-mashup-videos-as-political-critique.htm> [Consult. 20 de Novembro de 2013].
- Harwood, T. (2013) Machinima as a learning tool, *Digital Creativity*, 24(3), pp. 168-181.
- Howard-Spink, S., (2005) Grey Tuesday, online cultural activism and the mashup of music and politics. *First Monday*, 9(10). [Internet] Disponível em <http://firstmonday.org/htbin/cgiwrap/bin/ojs/index.php/fm/article/view/1180/1100> [Consult. 20 de Dezembro de 2012].
- Huber, D. M. & Runstein, R. E. (2005) *Modern Recording Techniques*, 6th Edition, Burlington, EUA, Focal Press.
- Kelland, M., Morris D. & Lloyd, D. (2005) *Machinima: Making Movies in 3D Virtual Environments*. Cambridge, The Ilex Press, pp. 58-60, 63.

- Knobel M. & Lankshear C. (2007) Chapter 9: Online Memes, Affinities, and Cultural Production. In Knobel, M. & Lankshear, C. ed. *New Literacies Sampler*, Nova Iorque. Peter Lang Publishing. p 199-228.
- Krauss R. (1986) The Originality of the Avant-Garde. In Krauss, R. *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*, MIT Press. [Internet] Disponível em <http://web.mit.edu/allanmc/www/kraussoriginality.pdf> [Consult. 15 de Abril de 2014].
- Lessig, L. (2008) *REMIK – Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, EUA e Reino Unido, Bloomsbury Academic.
- Lowood, H. (2007) High-Performance Play: The Making of *Machinima*. In Clarke, A. & Mitchell, G. ed. *Videogames and Art: Intersections and Interactions*, Chicago, EUA e Bristol, Reino Unido. Intellect Ltd., pp. 59-79.
- Lowood, H. (2008) Found Technology: Players as Innovators in the Making of *Machinima*. In McPherson, T. ed *Digital Youth, Innovation and the Unexpected*. Cambridge, EUA. The MIT Press, pp. 165-196.
- Lowood, H. (2011) Video Capture: *Machinima, Documentation, and the History of Virtual Worlds*. In Lowood, H. & Nitsche, M. ed. *The Machinima Reader*. London, MIT Press, pp. 3-22.
- Lowood, H. (2014) Game Engines and Game History. *Kinephanos – History of Games International Conference Proceedings special issue*. [Internet] Disponível em http://www.kinephanos.ca/Revue_files/2014-Lowood.pdf [Consult. 3 de Novembro de 2014].
- Manovich, L. (2013) *Software Takes Command*, First Edit., New York, Bloomsbury.
- Marino, P. (2004) *3D Game-Based Filmmaking: The Art of Machinima*. Scottsdale, Arizona, Paraglyph Press.
- McIntosh, J. (2012) A history of subversive remix video before YouTube: Thirty political video mashups made between World War II and 2005. *Transformative Works and Cultures*, 9. [Internet] Disponível em <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/371/299> [Consult. 9 de Novembro de 2012].
- McKay, H. (1994) On the Double. *Opera News*, Oct. Edition, Metropolitan Opera Guild. Inc, pp. 16-22.
- Navas, E. (2012b) *Remix Theory - The Aesthetics of Sampling*, New York, Springer Wien.
- Nitsche, M. (2005) Film live: An Excursion into *Machinima*. In Bushoff, B. ed. *Developing Interactive Narrative Content*, Munich, High Text Verlag, pp.210-243.
- Organization for Transformative Works (2012) Test Suite of Fair Use Vids. *Transformative Works*. [Internet] Disponível em <http://transformativeworks.org/projects/vidtestsuite> [Consult. 1 de Novembro de 2013].
- Picard, M. (2007) *Machinima: Video Game As An Art Form?*. *Loading...*, 1 (1). [Internet] Disponível em <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/17/20> [Consult. 8 de Agosto de 2014].
- Vandagriff, J. & Nitsche, M. (2009) Women creating machinima. *Digital Creativity*, 20(4), pp. 277-290.
- Wark, M. (2009) Détournement, an abuser's guide. *Angelaki: Journal of the Theoretical Humanities*, 14 (1), pp. 145-153.
- Wikström, P. (2010) *The Music Industry*. Cambridge, Reino Unido, Polity Press.

Winters, S. F. (2012) Vidding and the perversity of critical pleasure: Sex, violence and voyeurism in “Closer” and “On the Prowl”. *Transformative Works and Cultures*, 9. [Internet] Disponível em <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/292/297> [Consult. 23 de Outubro de 2012].

Zojer, H. (2011) Cultural references in subtitles – A measuring device for interculturality?. *Revue Babel* 57(4), pp.394-413.