



## SAMPLERTROPOFAGIA - A CULTURA DA RECICLAGEM

**Marcus Bastos**

Doutorando em Comunicação e Semiótica (PUC-SP)

Professor do Curso de Tecnologia e Mídias Digitais (PUC-SP)

**Resumo:** A cultura da reciclagem discute como a tecnologia que permite a conversão de sinais analógicos em digitais (*scanners*, placas de captura de áudio e vídeo e o pioneiro *sampler*) possibilita a utilização de resíduos de mídia como matéria-prima criativa. No artigo, são apresentadas as principais técnicas de re-utilização na música, na literatura e nas artes visuais — colagem, montagem e apropriação, entre outras, aqui reunidas sob o signo da reciclagem. Ecologicamente correto, o texto propõe reciclar o universo simbólico como gesto análogo à reciclagem dos resíduos sólidos. Alternativa à ansiedade de informação descrita por Richard Wurman. Técnica da escrita digital, que não se faz com letras, fonemas, palavras e sim com fragmentos recombináveis de mídia.

**Palavras-chave:** Linguagem Digital, Cultura Digital, Reciclagem.

*“Às vezes, as pessoas nos criticam por usar palavras complicadas ‘para ser descolados’. Isso não é apenas malicioso, é estúpido. Um conceito às vezes precisa de uma nova palavra para ser expresso, às vezes ele usa uma palavra cotidiana para lhe dar um sentido singular.”*

*Gilles Deleuze*

### **link1 :: materialidades**

A fusão de *sampler*, instrumento símbolo da música *underground* nas últimas décadas, e antropofagia, palavra de ordem recorrente nas artes visuais e na literatura, é um bom ponto de partida para refletir sobre a linguagem e a cultura digital. O neologismo surgiu em resposta a um e-mail de Giselle Beiguelman, artista pioneira no universo das reciclagens e migrações contemporâneas.

Herdeiro dos sintetizadores, instrumentos musicais criados para produzir sons eletronicamente, o *sampler* permite a conversão de trechos de música em sinal digital. Cada amostra sonora (*sample*) pode ser alterada, dando origem a novos sons. A diferença entre o sintetizador e o *sampler* é que o primeiro produz sons inexistentes e o segundo grava e manipula fontes sonoras pré-existentes. O *sampler*, em seu início, é um aparelho precário. Mas essa precariedade molda uma estética com características muito parecidas com as atribuídas por Lev Manovich à linguagem digital: *loops* seqüenciados, composições modulares e banco-de-dados servindo como acervo de sons a serem utilizados. Por isso, a música *pop* eletrônica é pioneira imediata da cultura digital.

No contexto de convergência das mídias analógicas em digitais, o *sampler*, pode ser tomado como arquétipo de uma cultura que surge nas bordas das metrópoles. Originalmente, *sampler* define o aparelho que grava amostras sonoras, permitindo a manipulação posterior de trechos musicais. Com o *sampler*, se consolida a prática de uma música organizada a partir de amostras, ao invés de notas<sup>1</sup>. Por analogia, é possível usar o termo *sampler* como sinônimo das várias técnicas de amostragem possíveis no computador. Assim, é possível pensar: o scanner como *sampler* de imagens, o OCR como *sampler* de textos, a apropriação de código-fonte como *sampler* de programação, a câmera de DV como *sampler* audiovisual, e assim por diante<sup>2</sup>. A idéia de sampler inaugura uma forma de produzir sentido que permite não apenas a colagem e a montagem, mas a reciclagem das mídias-fonte.

---

<sup>1</sup> O procedimento do *sampler* remete às práticas da música eletroacústica e consolida, de forma pioneira, uma cultura da reciclagem semiótica. A música eletrônica, hoje distante do ambiente pioneiro dos guetos americanos e *warehouse parties*, torna-se laboratório avançado de um novo modelo de produção cultural, em que o anônimo, o reciclado e o consumível assumem novos papéis. Em meados dos anos 80, o RAP inaugura uma forma de compor música pop *sem* instrumentos. Polêmico nos temas e métodos, o som dos guetos norte-americanos dispara uma revolução cultural sem precedentes. Mais uma vez a música negra se coloca na vanguarda da cultura e do comportamento urbano. O *sampler* surge como vingança contra o blues de propaganda de cigarro, o jazz de consultório dentário e o rock de arena. Um aspecto pouco explorado da cultura de reciclagem é seu vínculo com as teorias de mídia, em especial com a tradição inaugurada por Marshall McLuhan, Eric Havelock e Elizabeth Eisenstein. Em **Understanding Media**, o teórico canadense formula a idéia de que o conteúdo de uma mídia é a mídia que a precedeu. A simplicidade dessa afirmação precisa de ao menos um matiz, para que não reduza o pensamento de McLuhan à formulação de uma cadeia de conteúdos cada vez mais complexa. Quando afirma que o “o meio é a mensagem”, McLuhan.

<sup>2</sup> Em **Who is the author? Sampling / Remixing / Open Source**, Lev Manovich discute as poéticas do sampler, da remixagem e do código aberto e suas relações com a cultura dos DJs. Ele se esquece da contribuição do Rap, o que compromete uma visão histórica mais consistente. Cf. <http://www.manovich.net>. Arquivo copiado em 28 de julho de 2002.



Mais de meio século antes, em 1948 a palavra *sample* serve apenas para amostras colhidas em exames médicos e pesquisas qualitativas. Pierre Schaeffer “define como música concreta suas experiências musicais da rádio francesa ORTF em Paris”<sup>3</sup>. Segundo o compositor francês, a música concreta, esta pioneira distante da cultura da reciclagem, “toma partido composicionalmente dos materiais oriundos do dado sonoro experimental /.../ não mais com relação a abstrações sonoras preconcebidas, mas com relação a fragmentos sonoros existentes concretamente, e considerados como objetos sonoros definidos e íntegros, mesmo quando e sobretudo se eles escapam das definições elementares do solfejo”.

Nas artes visuais, já no início do século XX, técnicas como a colagem e a fotomontagem lidam com a mesma materialidade, em que a imagem é uma concretude feita de luz, cores e formas, ao invés das abstrações localizadas em um suposto *plano do conteúdo* do signo visual. Extrapolando o uso dos materiais pictóricos, trabalhos como **Garrafa de Suzie** (Picasso), **O Fenômeno do Êxtase** (Salvador Dali) e **Dadandy** (Hannah Hoch), utilizam pedaços de jornal e fotografia aplicados na superfície do quadro. Antes mesmo do construtivismo, pintar se torna um gesto de manipulação da linguagem visual, ao invés de tentativa de registro do mundo.

Na literatura, trabalhos como o **Merz**, de Kurt Schwitterz, técnicas como o **cut-up**, de William Burroughs e gêneros como a poesia concreta e a poesia visual exploram a materialidade gráfica da página, levando adiante a descoberta feita por Mallarmé, ainda no século XIX. Seja ao explorar o contraste criado pelos desenhos da tipografia no branco, seja ao utilizar materiais como jornais, fotografias e ilustrações para compor o tecido poético, a escrita abandona a lógica narrativa e explora outras sintaxes.

Apesar de mais evidente nas correntes construtivas da arte moderna e contemporânea, a consciência da materialidade aparece também no surrealismo (além do Dali citado, Magritte e Max Ernst), da arte *pop* (Warhol, Lichtenstein, Rauschenberg) e da *net art* (os sites da dupla holandesa JODI)<sup>4</sup>. Isso ocorre porque, nas palavras de Hans-Martin Gauger, “a linguagem como tal é uma materialidade. Dizer que ela está ‘ligada’ a uma materialidade, seria,

---

<sup>3</sup> Cf. Menezes, Flô [org.]. **Música Eletroacústica. História e Estéticas**. São Paulo: Edusp, 1996.

<sup>4</sup> Formado por Joan Heemskerk and Dirk Paesmans, o JODI é responsável por vários dos trabalhos mais interessantes da *net art*, como [asdfg.jodi.org](http://asdfg.jodi.org), [404.jodi.org](http://404.jodi.org), [wrongbrowser.com](http://wrongbrowser.com) and [www.jodi.org](http://www.jodi.org). Duas boas análises do trabalho do JODI foram publicadas recentemente: *Deliberately Distorting the Digital*



provavelmente, uma idealização porque suporia que sua ‘essência’ é imaterial.”<sup>5</sup>. Toda operação semiótica coloca em movimento, portanto, os materiais que compõem a cultura humana.

O processo de conversão entre analógico e digital torna trivial a manipulação das linguagens a partir de seus elementos concretos, ao invés de suas abstrações. Isso não significa um achatamento da linguagem em sua superfície. Pelo contrário, permite desmitificar a aura criativa que envolve o artista, apesar do sucesso do artigo clássico de Walter Benjamin sobre a obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.

Aliás, a temática benjaminiana merece ser revista. Releituras como “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade eletrônica”, de David Harvey e “The work of culture in the age of cybernetic systems”, de Bill Nichols, apesar de pertinentes no que toca à recontextualização de Benjamin, deixam escapar um aspecto importante: a invenção de técnicas de reprodução em massa implicam em um cultura do excesso, em que não importa mais o que é original e o que é cópia. Importam os quinze minutos de fama, os ícones produzidos e reproduzidos freneticamente para atender à demanda criada pela dinâmica do consumo. Esse processo é descrito de maneiras diferentes, em textos como *Ansiedade de Informação*, de Richard Wurman, “Leituras de resistência cultural”, de Hal Foster e *Sem Logo*, de Melanie Klein.

## **link 2 :: re: ciclagens**

A cultura da reciclagem resulta de um conjunto de práticas criativas que exploram a materialidade das linguagens, manipulando com postura crítica e/ou irônica os produtos da mídia. Mas não é mais crítica externa, pois a sociedade contemporânea exclui qualquer exterioridade, como aponta Toni Negri em *Exílio*, ao descrever as novas formas de exploração do capitalismo imperialista. Resta a alternativa da crítica interna: reciclagem, como prática em que os detritos são transformados em matéria-prima. O sentido de reciclagem, assim como o de *sampler*, pode ser ampliado, indo além da acepção original referente ao processamento de

---

*Mechanism*, de Matthew Mirapaul. New York Times. 21 de abril de 2003; e “*Interactivity*”, *Image, Text, and Context in 404.jodi.org*, de Saul Albert. <http://twentiethcentury.com/saul/jodi.htm>

<sup>5</sup> cf Hans-Martin Gauger. ,in: Rocha, João Cezar Castro [org.] **Intersecções. A materialidade na comunicação**. Rio de Janeiro: Imago/EDUERJ, 1998.

resíduos sólidos. O sub-título de *Collage*, de Sérgio Lima, aponta, ao se referir à “re-utilização dos **resíduos** impressos”, para uma prática do reaproveitamento de materiais, que surge nas vanguardas como forma de recuperar criticamente fragmentos da cultura urbana então emergente.

Além da ética implícita nas práticas que tratam os fragmentos de mídia como resíduo a ser re-significado \_seja pelo reaproveitamento físico (como nas variações da colagem), seja pela recolocação conceitual (como nas variações da apropriação)\_ o tema levanta uma série de questões referentes à constituição dos direitos de autor e às relações humanas.

O lado positivo da cultura de reciclagem é a possibilidade de re-contextualizar os produtos da mídia, equilibrando a ecologia cognitiva contemporânea. O lado negativo é a voracidade que estabelece, suscitando uma reflexão mais cuidadosa sobre parâmetros para as práticas de apropriação e re-utilização de textos, imagens e sons, diante das possibilidades abertas pelas mídias digitais \_que oferecem tecnologias sofisticadas de digitalização e compartilhamento de arquivos.

Um aspecto da discussão pode ser feito a partir do artigo clássico de Foucault. Em “Qu’est-ce qu’*auter*?”, o filósofo francês desenvolve conexões entre o conceito burguês de indivíduo e o surgimento da noção de autor como proprietário de um texto. A cultura contemporânea dissolve no anonimato essa noção de indivíduo. Isso aparece tanto no romance pós-moderno<sup>6</sup> quanto nas utopias sobre a inteligência coletiva.

Em **Models of Authorship in New Media**, Lev Manovich afirma que, nos últimos anos, a prática do *remix* ganha espaço fora do universo musical, apesar de não ser admitida abertamente. O *remix* implica em um novo tipo de relação de autoria, resultado do diálogo assíncrono entre criadores. Mas, em áreas como as artes visuais, o cinema e a literatura, o *remix* é visto como violação de direitos autorais. Por isso na escrita, ao recuperar idéias de outro autor, é necessário usar marcas textuais como: ainda segundo Manovich, fora do universo musical o termo mais próximo de *remix* é apropriação.

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Semiótica da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



### link 3 :: da apropriação ao reciclável

Os principais tipos de reciclagem são três: a re-utilização (que inclui a colagem, a fotomontagem e o *assemblage*), a apropriação e o *remix*. São lógicas distintas, por trás do mesmo procedimento. Na re-utilização, o trabalho é atribuído a quem o “criou”, mas os materiais re-utilizados questionam os limites dessa autoridade. Na apropriação, o objeto anônimo se transforma em obra, mas o novo contexto implica em outro sentido, resultado do gesto (anti-) autoral proposto. No *remix*, o trabalho é recriado, compartilhando marcas do autor original e marcas do autor do *remix*.

O termo apropriação, ligado a um contexto artístico bastante específico, não é sinônimo de *remix*. Ambos são formas de reciclagem, assim como a colagem, o *assemblage* e outros. Não é gratuita a recente proliferação de expressões como “ecologia das mídias” e “ecologia cognitiva”.

Com o passar dos anos, a idéia de apropriação proporciona o surgimento de novos horizontes criativos, ligados à agora tradição de re-utilizar materiais. Um exemplo é Nelson Leirner, artista que lida com a apropriação de maneira exemplar. Em obras como **Projeto Care** e **Trabalhos Feitos em Cadeira de Balanço Assistindo Televisão**, Leirner recupera o imaginário do consumo e da cultura urbana, interferindo em objetos como cartões de natal e latas de refrigerante.

Em poemas como **Um metro e meio de poesia**, de Gastão Debreix, **Punk Poem**, de Edgard Braga e **Poema de Valor**, de Paulo Miranda, também ocorre a re-significação de objetos cotidianos (a fita métrica, o alfinete, a nota de um cruzeiro). Mas, como poesia é feita em livro e livro se multiplica, o que era objeto único tirado do contexto vira página reproduzida (mesmo que artesanalmente).

Nesses trabalhos, há uma inversão do papel de autor, em efeito identificado por Tadeu Chiarelli, quando fala de Leirner. “O que Nelson faz é **orte**: romper com o conceito de artista, entendido como herói e, por outro lado, recuperar o sentimento anônimo e coletivo do fazer artístico.”

Seja nas artes visuais, seja na literatura, na apropriação não é a obra que vai fazer o “nome” do autor. É o nome do artista que vai lhe dar sentido. O autor funciona como motor

---

<sup>6</sup> Ver como exemplo os personagens difusos de *O parque* e *Mulheres*, de Phillipe Sollers.

1 Trabalho apresentado no Núcleo de **Semiótica da Comunicação**, XXVI Congresso Anual em Ciência da Comunicação, Belo Horizonte/MG, 02 a 06 de setembro de 2003.



de uma usina (re)criativa em que um suposto lixo cultural se transforma no combustível contra o também suposto iminente apagão poético. Um aspecto importante dessa nova subjetividade é sua relação com a tecnologia \_astros do cinema e da televisão na apropriação, a tecnologia digital no *remix*.

No âmbito das linguagens, o surgimento do computador (presente no controle do trânsito, nos caixas 24 horas, nas bilheterias de cinema e nos cardápios de restaurante) permite que técnicas como a apropriação, a colagem, a montagem e a re-utilização se tornem cotidianas.

Com a emergência da linguagem digital, os recursos de produção se tornam acessíveis ao usuário doméstico, mudando o fluxo de produção nas artes de mídia. O experimentalismo assume novas facetas. As tentativas de explicar a linguagem digital por meio de analogias com os mecanismos semióticos das vanguardas históricas correm o risco da defasagem, quando perdem de vista o elemento cultural embutido nos procedimentos de apropriação e re-arranjo que as constitui. Quanto mais distante fica o momento de instalação da indústria cultural, mais sem sentido fica essa lógica de aproximação entre as linguagens de mídia e seus antecessores analógicos. Esse tipo de pensamento ainda traz implícito uma separação rígida entre as camadas da cultura, o que impede a percepção de que muitos dos procedimentos mais pertinentes da cultura digital vem de setores inusitados da indústria do entretenimento.

Já se tornou comum dizer que o computador cria uma cultura das interfaces, assim como a imprensa criou uma cultura verbal, a fotografia criou uma cultura visual, o cinema criou uma cultura audiovisual e as mídias eletro-eletrônicas (rádio, vídeo, TV) criaram uma cultura do tempo real e do consumo doméstico. Essa cultura da interface estimula a mistura, a fusão, a convergência, mas também a customização e a modularidade.

Vários livros que descrevem, parcial ou completamente, esse percurso. De clássicos como **Understanding Media**, de Marshal McLuhan a títulos mais recentes, como **Remediation**, de Jay David Bolter, passando por **Understanding Hypermedia 2000**, de Richard Oliver e Bob Cotton, **O sublime tecnológico**, de Mario Costa, **Hamlet on the Hollodeck**, de Janet Murray, **Cultura da Mídias**, de Lúcia Santaella e **The Language of New Media**, de Lev Manovich. O que está em jogo, desconsiderando as diferenças conceituais entre os autores, é sempre a descrição de uma cultura que se torna mais complexa a cada convergência entre mídias, uma cultura em que dispositivos técnicos incorporam seus





antecessores, inaugurando novas lógicas de produção e circulação da cultura. Essa tradição lida, em certa medida, com um conceito evolutivo que se contrapõe às espirais do pensamento histórico pós-estruturalista. Trata-se, evidentemente, de uma generalização, pois o tema sugere uma discussão complexa, que exigiria um debate mais denso sobre os autores em jogo, o que foge ao âmbito da presente proposta.

Uma alternativa a essa abordagem seqüencial (e, portanto, distante da própria lógica que o digital favorece) é a visão arqueológica, conforme formulada por Siegfried Zielinski. Em **Media Archeology**, Zielinski afirma que a arqueologia da mídia é uma forma de desenterrar caminhos secretos na história da mídia. Sua abordagem é antes tática que histórica, pois vai em busca da diferença e do inusitado, numa tentativa de “começar a confrontar a produção de mediocridade e belo design, especialmente porque somos responsáveis pelo ensino de novos artistas” de mídia<sup>7</sup>.

#### **link 4 :: remix**

O *remix*, já estabelecido como gênero musical (herdeiro das variações eruditas e das releituras jazzísticas), migra discretamente para a literatura e as artes visuais. Um exemplo é **errata :: erratum**, Marcel Duchamp em *remix* do DJ Spooky. O trabalho faz parte da galeria digital do Museu de Arte Contemporânea de Los Angeles. Extrapola a leitura imediata do criar variações mudando a posição dos círculos. Foi a arte de girar discos que abriu caminho para a cultura dos DJs. Girando os discos de Duchamp, nesse *remix* em Flash de **Anemic Cinema**, a técnica do *scratch* ganha tintas cinéticas, numa arqueologia inesperada das formas de *remix* possíveis.

As mídias digitais acentuam esse jogo de reciclagens, ao permitir a digitalização (e posterior manipulação): de textos clássicos da literatura (**HyperMacbeth**, música de Kid

---

<sup>7</sup> Segue o original dos trechos traduzidos e / ou resumidos, para que seja possível ter uma idéia mais ampla do pensamento de Zielinski: “I argued vehemently against declaring artistic subjectivity dead because I have the impression that were we to do so, we would encircle this empty space left by theory and philosophy in an even more hectic and panicked fashion, with even more words and images and I also think that we from the field of social praxis represented by media art must finally start to confront the production of mediocrity and nice design, particularly and because we are responsible for teaching and training young artists /.../ I shall launch a few probes into the strata of stories that we can conceive of as the history of the media in order to pick up signals from the butterfly effect, in a few localities at least, regarding both: the hardware and the software of the audio-





Koma, letras de William Shakespeare); de obras importantes da história do cinema (**Alpha Beta Disco: Godard Remix**, do duo americano Drop Box); de trilhas sonoras de videogame (**Overclocked Remix**); de sites (o remix de ~Real para Jodi); de imagens capturadas por webcams (**Reciclador Multi-Cultural**, da plagiarist.org); de gráficos e diagramas (**complex net art diagram (a remix of mtaa's simple net art diagram)**, de Abe Lincoln); entre outros.

Essa diversidade de exemplos acontece pela facilidade de digitalizar os diversos formatos de mídia. Nas mídias digitais, a manipulação de texto, imagem, som e vídeo é simples. *Scanner* e placas de captura podem ser usadas da mesma forma que o *sampler*, o instrumento musical que colhe amostras sonoras e permite que trechos de músicas sejam usadas em novas composições. De maneira similar, é possível criar imagens, sons e vídeos digitais a partir de amostras.

Outro aspecto dessa cultura de reciclagem aparece em trabalhos que lidam com o imaginário do nomadismo. Um aspecto sutil dos movimentos constantes de mídias e códigos é sua migração entre sistemas e as questões que ela acarreta. Assim, é sintomático que artistas com trabalhos pioneiros no universo do reciclável (**Recycled**, de Giselle Beiguelman e **phone::me**, de Mark Amerika), estejam lidando com a questão do nômade (**wopart**, de Beiguelman e **Filmtext**, de Amerika)

A base dessa cultura é “invisível” para o usuário. É comum na programação — especialmente depois da popularização da programação orientada a objetos — a re-utilização / atualização de códigos-fonte. A lógica da indústria da informática é, assim, um bom exemplo de reciclagem. Basta substituir o número depois do nome de cada programa pelo nome do diretor de programação acompanhado da palavra *mix*, e tudo fica mais claro — para deleite do público e azar de quem for assinar o Windows (Plug-and-pray remix) e o Windows (**Xtra Problemas Version**)!

Não importa a sensação de que “nos veículos de massa, esses tipos de apropriação são tão ubíquos que parecem não ter agentes”, nas palavras de Hal Foster. No entorno do universo inaugurado pelo *sampler*, as práticas de re-utilização, apropriação e reciclagem de mídias invertem o lugar do anônimo. Nesse contexto, reciclar é marca de uma sociedade em que o excesso e a velocidade interessam por que não são nossos.

---

visual. I name this approach media archeology, which in pragmatic perspective means to dig out secret paths in history, which might help us to find our way into the future”



## link 5 :: antropofagias

No entorno do universo inaugurado pelo *sampler*, é possível olhar de outra maneira o resgate das poéticas antropofágicas, que tem a XXIV Bienal de São Paulo como exemplo grande circuito e o evento *Reciclagem Canibal* (Casa das Rosas, 2002, SP) como exemplo alternativo. Mesmo quando isso não aparece na formulação conceitual referente aos trabalhos de arte recente, é possível sustentar que as práticas de reciclagem surgem como marca de uma sociedade em que a tecnologia digital propõe novas práticas culturais<sup>8</sup>.

No Brasil, o tema da reciclagem surge através de Giselle Beiguelman, em trabalhos como **<content-no cache>** e **recycled**, que nascem de tentativas de ampliar **O livro depois do livro**<sup>9</sup>. Os trabalhos de Giselle se relacionam com duas dimensões da reciclagem: a reciclagem do código-fonte, em procedimento típico dos trabalhos pioneiros de *webart* e a reciclagem de mídias, ligadas a formas de permitir que a participação do usuário se torne parte do trabalho, que aparece em trabalhos mais recentes, como **Ceci n'est pas une Nike**, **Leste o Leste?** e **Egoscópio**.

Outro artistas engajados em universos próximos à temática explícita da reciclagem são Philadelpho Menezes, que recriou em CD-ROM alguns de seus poemas visuais, no **Interpoesia**, um dos trabalhos mais importantes de nossa literatura recente<sup>10</sup>. Também Silvia Laurentiz, ao traduzir Mello e Castro para um ambiente em VRML lida com essa lógica. Wilton Azevedo, com seu **Loopoesia**, explora as repetições da linguagem digital. Lenora de Barros, no CD-ROM do *Arte / Cidade*, recria seus **ping-poems** explorando a lógica digital. Essa lista, apesar de breve, autoriza um aprofundamento de análise dos trabalhos, que podem ser ligados à tradição inaugurado por Oswald de Andrade, com seu clássico **Manifesto Antropófago**.

---

<sup>8</sup> Ver, entre outros exemplos, os sites do Critical Art Ensemble (<http://www.critical-art.net/>), do re-combo (<http://www.recombo.art.br/>) e textz (<http://textz.com>). Para mais informações sobre as poéticas do sampler, ver “Samplear é preciso”, de Giselle Beiguelman, em [http://www.uol.com.br/tropico/novomundo\\_9\\_1386\\_1.shl](http://www.uol.com.br/tropico/novomundo_9_1386_1.shl).

<sup>9</sup> para mais detalhes, ver entrevista com a artista, publicada em [http://blurr2.colorado.edu/~haff/NT\\_PR\\_ART01\\_Intvs.htm](http://blurr2.colorado.edu/~haff/NT_PR_ART01_Intvs.htm).



## Referências Bibliográficas

Bolter, Jay David e Richard Grusin (2000). **Remediation. Understanding New Media.** Cambridge

(MA): MIT Press.

Chiarelli, Tadeu. “O que ele faz é arte”, in: **Nelson Leirner. arte e não Arte.** São Paulo: Galeria Brito

Cimino, 2002.

Cotton, Bob e Richard Oliver (1997 [1992]) **Understanding hypermedia 2000.**

**Multimedia origins, internet futures.** 2 ed. New York: Phaidon.

Derrida, Jacques (1999 [1967]). **Gramatologia.** 2 ed. São Paulo: Perspectiva.

Foucault, Michel (1994). “Qu’est-ce qu’auteur?”, in: **Dits et Écrits (1954-1988).** Paris: Gallimard.

Foster, Hal. **Recodificação. Arte, Espetáculo, Política Cultural.** São Paulo: Casa Editorial Paulista, 1996.

Klein, Naomi. **Sem Logo. A tirania das marcas em um planeta vendido.** São Paulo: Record, 2002.

Kostelanetz, Richard (1995). “Literary Video”, in: Breder, Hans e Herman Rapaport. **The luminous object: video art/video theory** (Visible Language 29.2).

Lévy, Pierre (1998). **A ideografia dinâmica. Rumo a uma imaginação artificial?**

São Paulo: Loyola.

Lima, Sérgio. **Collage em outra superfície. Sobre a re-utilização dos resíduos impressos do material**

**fotográfico.** São Paulo: Massao Ohno, Parma e Raul di Pace, 1984.

Lucas, Fábio. **Literatura e comunicação na era eletrônica.** São Paulo: Cortez, 2001.

Machado, Irene. “Redescoberta do *sensorium*: rumos críticos das linguagens interagentes”, in: Martins, Maria Helena (org.). **Outras Leituras** . São Paulo: Itáu Cultural/Editora do Senac, 2000.

---

<sup>10</sup> O caso de Philadelpho é emblemático. Além do trabalho que migra por várias mídias, marca de sua poética intersigno, há a referência ao universo pop, como em *Cliches*. Sua literatura cobre os dois aspectos da cultura de reciclagem, o da re-utilização e o da apropriação.



Manovich, Lev. **Models of Authorship in New Media** — <http://www.manovich.net> (em Articles)

Miller, Paul (a.k.a. DJ Spooky). **errata :: erratum** — <http://www.djspooky.com/>

Murray, Janet (1997). **Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in cyberspace**. Cambridge: MIT Press.

Perrone-Moisés, Leyla. **Altas literaturas. Escolha e valor na obra crítica de escritores modernos**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

Santaella, Lúcia (1996). **Cultura das mídias**. São Paulo: Experimento.

\_\_\_\_\_ (2001). **Matrizes da linguagem e pensamento. Sonora, visual, verbal**. São Paulo: Iluminuras.

Vuillemin, Alain. “Poésie et informatique: les approches critiques”, in : Alain Vuillemin e Michel Lenoble.

**Littératurer et Informatique. La littérature générée par ordinateur**. Paris : Citröen, 1996.

Weibel, Peter. “The post-Gutenberg Book”, in: **artintact 3**. Karlsruhe: ZKM, 1996.

Wurman, Richard S. (1994). **Information architects**. New York: Graphis.

Zielinski, Siegfried. **Media Archeology**. [www.ctheory.net/printer.asp?id=42](http://www.ctheory.net/printer.asp?id=42). Arquivo impresso da internet em 30 de dezembro de 2002.

### **Links e CDs**

the HyperMacbeth — [http://digilander.libero.it/dlsan/macbeth/the\\_mac.htm](http://digilander.libero.it/dlsan/macbeth/the_mac.htm)

Alpha Beta Disco: Godard Remix — <http://www.drop-box.net>

Jodi Remix (~Real) — <http://www.xs4all.nl/~real/FF00FF/jodi.html>

Overclocked Remix — <http://remix.overclocked.org/index.php>

Reciclador Multicultural — <http://recycler.plagiarist.org>

Recycled – <http://www.desvirtual.com/recycled>

phon:e:me — <http://phoneme.walkerart.org/>

Abe Linkoln Complex Net Art Diagram — <http://www.linkoln.net/complex/>

mtaa's Simple Net Art Aiagram — <http://www.mteww.com/images/netartdiagram.gif>

Interpoesia, de Philadelpho Menezes

Loopoesia, de Wilton Azevedo