Tecnologia & Arte:
Uma mudança de paradigma?[1]

Luiza Carolina dos SANTOS[2]
Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

RESUMO

Este artigo se propõe a realizar uma revisão bibliográfica abordando a relação entre arte e tecnologias digitais, com foco nas modificações que este contato traz para o campo da arte. A partir da teoria dos paradigmas de Kuhn, o artigo procura discutir alguns pontos em que as mudanças na produção, na circulação e na própria configuração do campo da arte não se mostram em sintonia com o arsenal teórico e legislativo utilizados para compreendê-los.

PALAVRAS-CHAVE: arte; cultura; cibercultura; copyright; paradigma;

INTRODUÇÃO

No início da década de 1960, Tomas Kuhn publicou o livro "A Estrutura das Revoluções Científicas", na tentativa de compreender o campo da ciência, principalmente questões relacionadas à metodologia (KUHN, 1997). Ao olhar para a ciência a partir da perspectiva histórica, percebeu que teorias anteriores, como o positivismo lógico (CHALMERS, 1993) – a verdade reduzida ao que se poderia comprovar empiricamente ou por meio da lógica - e o falibilismo (POPPER, 2007) – que acreditava na ciência aberta, disposta a testar suas teorias e abandoná-las uma vez que se mostrassem falsas -, haviam falhado ao analisar o objeto de estudo.

Kuhn entende que a ciência se baseia em paradigmas bastante consolidados e que o desenvolvimento científico ocorre basicamente através das revoluções – ou seja, da ruptura completa com o quadro anterior (KUHN, 1997). A noção de paradigma corresponde a uma ordenação científica que possui questões, métodos e pressupostos de acordo com o qual o cientista deve atuar, na tentativa de aproximar aquela teoria ainda mais da realidade. Uma

[1] Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XIII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXVI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Mestranda do Curso de Comunicação Social da PUCRS e aluna do curso de especialização em Economia da Cultura da UFRGS, e-mail: luizacdsantos@gmail.com

vez que as incoerências do paradigma se tornam excessivas, pode instaurar-se um estado de crise entre os pesquisadores, gerando incerteza e compondo o cenário perfeito para o surgimento de um novo paradigma através da figura do revolucionário. Este novo paradigma corresponde a uma visão de mundo distinta da anterior, onde nem as questões nem os métodos correspondem mais – e a comunidade científica aos poucos abandona o paradigma anterior e a ordem volta a ser estabelecida, para ser interrompida mais a frente, em um andar cíclico.

Esse momento de crise do paradigma corresponde a uma percepção de que aquela noção anterior não mais pode responder às questões da realidade, deixando notar certa inadequação daquele paradigma. Este também é o momento no qual se encontra o campo da arte atualmente (SANTAELLA, 2007), uma vez que se defronta com questões propostas pela presença das tecnologias digitais que não podem mais ser respondidas no formato anterior. Este artigo, portanto, se propõe a discutir através de uma revisão bibliográfica sobre alguns pontos referentes à arte e à cultura que já não podem mais ser enquadrados no antigo paradigma.

BENS CULTURAIS EM CIRCULAÇÃO

A forma como produzimos, compreendemos e nos relacionamos com a cultura esta diretamente relacionada com o tipo de tecnologia que dispomos tanto para sua produção quanto para sua difusão. Baseada nesta noção, Santaella propõe a divisão da cultura em seis eras distintas - a era da cultura oral, cultura escrita, cultura impressa, cultura de massa, cultura da mídia e cultura digital. Esta divisão não caracteriza, entretanto, uma distinção temporal, uma vez que estas culturas passam a coexistir na medida em que surgem (SANTAELLA, 2003). A última, também conhecida como cibercultura, é marcada pela apropriação realizada pela sociedade da microinformática e da internet (LEMOS, 2013) e caracterizada como local da mudança de paradigma que este artigo propõe.

Muito antes disso, entretanto, quando a internet estava ainda longe de ser uma possibilidade, Benjamin já se preocupava com a questão da reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 2012). Para o autor, não apenas essa capacidade de reprodução das obras era uma transformação profunda, mas também a possibilidade de inclusão da própria reprodução como método nos procedimentos do artista.

A reprodução técnica, para Benjamin, em muito se difere da reprodução manual - que é considerada uma imitação da obra real -, uma vez que não apenas possibilita que a obra original esteja disponível em locais que antes seria impossível (como na casa de alguém que ouve música), mas também permite produções que seriam inviáveis manualmente, como a fotografia e o cinema, que expandem as possibilidades do próprio olho humano. Ainda assim, por não mais estar atrelada ao aqui e agora, ao tempo presente como experiência, a obra artística reproduzida perde sua autenticidade, aquilo que lhe é mais particular: sua aura (BENJAMIN, 2012).

A partir da possibilidade de reprodução técnica, se altera a forma como a própria sociedade consome arte, assim como sua relação com a mesma: quando antes se consumia um concerto, por exemplo, se torna possível consumir, no lugar deste, um disco. Este é o momento que Lessig (2008) localiza como cultura RO (read/only - algo como "apenas leitura"), uma cultura que, baseada na reprodução técnica nos coloca de uma forma mais passiva frente às produções artísticas, considerando uma cultura que anteriormente se caracterizava como RW (read/write – significando cultura que lê e escreve), que possibilitava a apropriação cultural através da prática da cultura do amador.

Essa passagem ocorre uma vez que não é mais necessário tocar e cantar músicas em um jantar se é possível reproduzir a mesma música em um toca discos. Nesta passagem se perde um pouco da cultura da prática amadora, o que Lessig defende que, na cultura digital, esta retornando através das apropriações feitas a partir da prática do *remix* de bens culturais consumidos (LESSIG, 2008).

Da mesma forma que a reprodução técnica permite a existência da indústria cultural, a digitalização permite o nascimento da cultura digital, que também irá modificar esta forma nova de consumo de Benjamin, uma vez que não apenas existe a possibilidade de se fazer cópias (neste caso, de alta qualidade), mas que se passa de um consumo de átomos para um consumo de bits. Isso quer dizer que estamos na transição de uma cultura na qual a maior parte das informações chega através de meios materiais – como um CD para uma música ou um livro para um romance – para uma cultura que permite que estas informações estejam disponíveis de forma digital, através de bits (NEGROPONTE, 1995).

A digitalização possibilita a separação dos bens culturais de seus tradicionais meios físicos, tornando possível o seu compartilhamento global através das redes telemáticas (BARAHONA, 2006). Neste caso, a informação deixa de estar associada a um bem durável, fazendo uma distinção entre a posse e o acesso (SANTAELLA, 2007).

Uma vez que a obra literária é capaz de existir de forma independente ao livro, o filme da película e a música do CD, ou seja, as obras podem existir não somente atreladas a um meio físico, a própria forma como a indústria lida com estes bens também deve ser alterada. Compreender esta alteração na forma de circulação dos bens culturais – a crise inevitável de um modelo que se baseia na comercialização de reproduções técnicas em meio físico, como a indústria cultural – pode se mostrar um negócio muito lucrativo.

Um destes exemplos é o *Netflix*, criado por Reed Hastings em 1997, que surge inicialmente como uma locadora de vídeos que cobra por seus serviços mensalmente e oferece a possibilidade de consulta ao acervo online, entrega do produto a domicílio e abolição do sistema de data de devolução e multa por atraso (LESSIG, 2008). Mais tarde, o *Netflix* transformou sua assinatura de filmes em uma assinatura digital, na qual se acessa o conteúdo desejado através do próprio computador e outros tipos de tela com acesso a internet pelo serviço de *streaming*. Atualmente o *Netflix*, além de possibilitar o acesso a diversos tipos de produtos audiovisuais, também produz seus próprios conteúdo e acaba de fazer uma parceria com o estúdio *Dreamworks*, que deve resultar em programação exclusiva para o canal baseado nos personagens do estúdio.

No campo da literatura, a *Amazon* surge em 1995 de forma similar ao *Netflix*: seu objetivo inicial era facilitar a compra de livros através de uma plataforma online. Posteriormente, também passa a fornecer aos seus clientes uma ampla seleção de produtos literários digitais, além de abrir sua plataforma para conteúdo gerado por usuários, com o intuído de inovar ainda mais e aumentar as possibilidades de venda (LESSIG, 2008).

Entretanto, a internet não é composta apenas por economias tradicionais, sendo capaz de potencializar uma série de outras possibilidades – como, por exemplo, o compartilhamento *peer-to-peer*. Há muito se discute sobre o papel do acesso a bens culturais no âmbito da própria produção, como, por exemplo, em Barthes, que compreende que o ato da escrita não pode ser considerado isoladamente: ele não é fruto de uma entidade autoral única e exclusiva (BARTHES, 2004). O autor está atravessado por todo um conjunto de citações que são anteriores a ele e que fazem parte de um contexto cultural no qual ele está inserido. O autor é, então, primeiro, sempre um receptor (FOUCAULT, 1992) e se utiliza desses outros discursos (aqui o termo é utilizado de forma genérica, abrangendo não apenas a escrita) presentes na cultura para a realização de sua obra. Essa apropriação criativa é exatamente o que possibilita a construção de uma identidade cultural, se fazendo presente tanto no processo de leitura quanto no de escrita.

De acordo com André Lemos, a essência da criação esta na apropriação de uma série de outros produtos culturais com os quais entramos em contato, tradições e experiências vividas (2013). Esta característica do ser humano foi extremamente potencializada pelas possibilidades de compartilhamento na rede, gerando uma crescente preocupação com esta troca de arquivos online, compreendida, ainda, como pirataria.

A não compreensão da alteração de paradigma que ocorre hoje no mundo da arte e da cultura, no que diz respeito não apenas às possibilidades tecnológicas, mas que também afeta a relação que desenvolvemos como sociedade com estas tecnologias nos leva a proteger de todas as formas possíveis nosso antigo paradigma, ainda que em situações de extrema incerteza sobre as possibilidades que ele possui de responder às questões atuais. Uma destas formas de proteção é o que Lessig chama de guerra do *copyright* (LESSIG, 2008).

A tentativa de regular a pirataria faz surgir uma série de estratégias, algumas que se ancoram na lei como instrumento de luta e outras na arquitetura, através de impedimentos técnicos para cópia e distribuição de material através de tecnologias digitais. Podemos citar aí os códigos regionais para DVDs, que utilizam a criptografia para impedir a cópia ou execução fora da região prevista, o *Secure Digital Music Initiative* – SDMI -, que usa a degradação das cópias para combater o sucesso do compartilhamento de música através do mp3 e o sistema *Extended Copy Protection* – XCP – embutidos em CDs da SonyBMG, com atividade de spyware na máquina do usuário (CASTRO, 2006).

O outro armamento de guerra na defesa do *copyright* é a legislação e seu primeiro representante a falar sobre cópias e circulação de bens culturais na internet é o *Digital Millenium Copyright Act* (DMCA), aprovado nos Estados Unidos em 1998 (LEMOS, 2005). O texto normativo responsabiliza os provedores por violações de direitos autorais que venham a ocorrer no seu sistema e criminaliza a tentativa de violar os mecanismos utilizados na proteção técnica dos bens culturais, como os citados no parágrafo anterior.

Radicalizando a tendência favorável ao direito autoral em detrimento do acesso já presente no texto do DCMA surge o *Stop Online Piracy Act* – projeto de lei apresentado em 2011 na Câmara dos Deputados dos EUA também conhecido por SOPA. A legislação considera cúmplice de pirataria qualquer empresa sediada no país que possibilitar acesso a um domínio ou número de IP acusado de violação de copyright de material de corporações ou cidadãos estadunidenses, com pena prevista de encerramento dos serviços e banimento de sistemas de pagamento e de anunciantes (sendo que para os dois últimos basta apenas

uma denúncia de suspeita) – além, claro, de uma até cinco anos de prisão para quem de fato compartilhar conteúdo considerado pirata por pelo menos dez vezes em um período de seis meses. Por suas características extremistas o texto normativo causou uma série de manifestações online e foi posto em espera no início de 2012.

Outras legislações mais brandas sobre o tema foram adotadas em alguns países, como o caso do Canadá - que realiza a remuneração de artistas através de uma taxa sobre produtos na manipulação de arquivos distribuídos online – e da Holanda, que não criminaliza a utilização e distribuição de programas *peer-to-peer* (LEMOS, 2005). Este tipo de entendimento aponta para uma compreensão da crise de paradigma na qual a arte e a cultura se encontram: os mecanismos disponíveis anteriormente já não suficientes para que possamos dar conta de uma série de demandas práticas com as quais nos deparamos hoje, como é o caso do compartilhamento de arquivos online.

O MERCADO DOS BENS SIMBÓLICOS

Segundo aponta Bourdie, a vida intelectual e artística permanece, durante todo o período da Idade Média e parte do Renascimento, sob a tutela da aristocracia e da igreja (BOURDIE, 1974). O processo de autonomização deste campo só irá ocorrer com o surgimento de uma categoria socialmente distinta de produtores de cultura profissionalizados que esta disposta a liberar a área deste domínio e deseja tornar autônomo o sistema de relações de produção, circulação e consumo de bens simbólicos.

A legitimidade artística alcançada pelo grupo - em Florença no século XV -, através do direito do artista de legislar com exclusividade em sua própria área, no que diz respeito à forma e ao estilo, é que vai possibilitar a formação do campo cultural. Com a Revolução Industrial esta autonomização do campo artístico se acelera, deixando evidentes as características mercantis e culturais da obra, que subsistem de forma separada no campo (BOURDIE, 1974). No momento em que passa a existir um mercado da obra de arte, passa também a ser possível fazer a distinção entre a arte mercadoria e a arte pura – a partir daí também é quebrada a submissão anterior com o mecenas ou patrão por uma liberdade ilusória do mercado:

> a constituição da obra de arte como mercadoria e a aparição, devido aos progressos da divisão do trabalho, de uma categoria particular de produtores de bens simbólicos especificamente destinados ao mercado, propiciarem condições favoráveis a uma teoria pura da arte – da arte

> enquanto tal -, instaurando uma dissociação entre a arte como simples mercadoria e a arte como pura significação, cisão produzida por uma intenção meramente simbólica e destinada à apropriação simbólica, isto é, a fruição desinteressada e irredutível à mera posse material. Demais, é preciso acrescentar que a ruptura dos vínculos de dependência em relação a um patrão ou a um mecenas e, de modo geral, em relação às encomendas diretas – processo correlato ao desenvolvimento de um mercado impessoal e à aparição de um público numeroso de compradores anônimos de ingressos de teatro ou de concerto, de livros ou quadros -, propicia ao escritor e ao artista uma liberdade que logo se lhes revela formal, sendo apenas a condição de sua submissão às leis do mercado de bens simbólicos, vale dizer, a uma demanda que, feita sempre com atraso em relação à oferta, surge através dos índices de venda e das pressões, explícitas ou difusas, dos detentores dos instrumentos de difusão, editores, diretores de teatro, marchands de quadros (Bourdie, 1974, p. 103 e 104).

Após a Revolução Industrial passa a ser possível identificar com clareza a dissociação de dois campos distintos: o campo da arte erudita e o campo da indústria cultural. A diferença primordial entre os dois é a quem se destina aquela produção artística, ou seja, o campo erudito produz para produtores enquanto o campo da indústria cultural produz para os não-iniciados nas artes - o público em geral. Cada um destes campos irá se consolidar e possuir características próprias de consagração e reprodução (BOURDIE, 1974).

O campo de produção erudito, por possuir uma circularidade quase perfeita de produção e consumo, não obedece às leis de concorrência do mercado, visando produzir ele próprio as suas normas de produção e critérios de avaliação das obras. Neste caso ocorre a concorrência pelo reconhecimento propriamente cultural, que é concedido pelos pares – este tipo de consagração é muito visível atualmente no campo da produção intelectual, por exemplo (BOURDIE, 1974). Desta forma, uma vez que ocorre o encontro entre produtores diferentes, neste encontro se dá o embate pela pretensão à ortodoxia ou, também, ao monopólio de uma determinada classe de bens simbólicos:

> Afora os artistas e os intelectuais, poucos agentes sociais dependem tanto, no que são e no que fazem, da imagem que têm de si próprios e da imagem que os outros e, em particular, os outros escritores e artistas, têm deles e do que eles fazem. [...] qualidade que parece tão difícil de definir porque só existe na e pela relação circular de reconhecimento recíproco entre os artistas, os escritores e os eruditos. Todo ato de produção cultural implica na afirmação de sua pretensão à legitimidade cultural (BOURDIE, 1974, P. 108).

As obras produzidas no campo erudito são acessíveis apenas a um número reduzido, exigindo o domínio de um código específico e dependendo do nível de instrução dos receptores. Por estas características se torna necessária uma relação entre as instâncias de preservação do capital de bens simbólicos – como, por exemplo, museus – e as instâncias de reprodução – como a escola -, uma vez que é preciso criar consumidores aptos ao consumo das produções artísticas do campo, assim como novos produtores capazes de renovar a produção (BOURDIE, 1974).

Já no campo da indústria cultural a submissão ocorre em relação a um demanda externa representada pelos detentores dos instrumentos de produção e de difusão das obras artísticas, obedecendo, assim, aos imperativos da concorrência pela conquista de mercado. A procura é pela rentabilidade máxima, representada essencialmente pela conquista de um máximo de público. Esta cultura, considerada como cultura média, só pode definir-se, tanto no âmbito da produção quanto da recepção, em relação à cultura erudita (ou legítima), estando impossibilitado de obter sua autonomia.

O que percebemos na cultura digital é justamente a possibilidade de inverter a lógica da indústria cultural, uma vez que se torna possível chegar à consagração de público primeiro, para somente depois passar a integrar uma instância que detém hoje não mais os meios de produção ou difusão - uma vez que estes estão acessíveis a uma parcela considerável da população incluída digitalmente -, mas sim que detém um determinado capital cultural dentro do campo, ou seja, uma posição de influência e destaque.

Quando anteriormente a passagem por uma grande gravadora ou editora era imprescindível para que o artista pudesse não apenas chegar ao mercado, mas também produzir sua obra, hoje a produção e circulação podem ser feitas de forma independente – ainda que demande, obviamente, uma boa parcela de dedicação por parte do artista. Casos como este não são raros na indústria da música, da literatura e do jornalismo, onde o sucesso na web pode levar a contratação do artista por uma gravadora ou editora de grande porte. Alguns artistas, ainda, optam por manter sua produção no âmbito digital, buscando caminhos alternativos para o retorno financeiro. Essa alteração do campo da cultura aponta não apenas para uma modificação na forma de circulação dos bens culturais, como discutidos anteriormente, mas também para uma modificação na própria forma de produção de cultura.

A ARTE NO ÂMBITO DA PRODUÇÃO

A produção artística, muitas vezes percebida como algo produzido por aquela figura do gênio criador que discutimos anteriormente, nem sempre é fruto do trabalho de um único sujeito – como nos mostram diversas experiências, desde práticas surrealistas realizadas de forma coletiva em 1930 até a produção bastante típica da indústria cinematográfica, caracterizada pela divisão do trabalho entre integrantes de uma equipe (SANTAELLA, 2007).

Pensando além destas produções em grupo que podemos perceber com facilidade, Becker propõe a arte como uma ação sempre coletiva, uma vez que para que a arte possa ocorrer como representação, uma série de pessoas está envolvida além do próprio artista (BECKER, 1977). Compreende-se que no âmbito da criação artística estão envolvidos muitos fatores e, também, muitos sujeitos, ainda que, em sua maioria, nos pareçam quase invisíveis.

> Para que uma orquestra sinfônica dê um concerto, por exemplo, instrumentos precisaram ser inventados, fabricados e conservados, uma notação precisou ser planejada e a música comporta utilizando-se aquela notação, as pessoas devem ter aprendido a tocar aquelas notas nos instrumentos, horas e locais para apresentações precisam ser providenciados, anúncios para o concerto foram colocados, publicidade preparada e entradas vendidas e uma plateia capaz de ouvir e de alguma maneira entender a responder à apresentação precisou ser recrutada. Pode-se compilar uma lista semelhante para qualquer uma das artes de representação (BECKER, 1977, p. 206).

O que Becker quer dizer é que, na verdade, todo o tipo de arte depende de um determinado código, do domínio deste código por um grupo de artistas e pelo público (portanto depende também das próprias instâncias de conservação para a criação de um público apto), de uma boa parte de trabalhadores secundários (sejam eles editores, publicitários, fotógrafos e etc, com funções que não necessariamente se fazem aparentes na obra como produto finalizado) e de uma série de questões tecnológicas que precisam ser desenvolvidas – que podem ser instrumentos musicais, formatos de impressão e reprodução ou softwares de edição, para citar alguns poucos exemplos.

Isso resulta em uma impossibilidade de se produzir uma obra artística sem o auxílio de outras pessoas: mesmo em um contexto tecnológico bastante desenvolvido como o atual, ainda que seja possível, por exemplo, gravar uma música em casa, sozinho, executando um

instrumento de cada vez e depois fazendo a mixagem, esta ação em si depende de uma série de softwares que para serem desenvolvidos e disponibilizados envolvem no mínimo algumas pessoas. Esta relação entre artistas e seus elos de colaboração podem desenvolver um determinado grau de dependência que pode, por fim, delimitar o tipo de arte a ser produzida, principalmente na relação entre quem concebe e quem executa a arte, podendo criar-se um impedimento de caráter técnico.

Para Becker, "os mundos da arte diferem quanto à maneira como atribuem o título honorífico de artista e quanto aos mecanismos por meio dos quais escolhem quem entra nele ou não" (1977, p. 208). Isto é dizer que, no mundo da arte pode existir uma lacuna entre a concepção de uma obra e sua execução, sem que exista algum tipo de consenso sobre qual é o papel do artista. Enquanto na arquitetura a noção de artista está mais voltada para a concepção, no jazz, por exemplo, esta noção se desloca para a execução, sendo o improviso a marca registrada deste tipo de expressão. Portanto, "o que é tomado, em qualquer mundo da arte, como sendo a quintessência do ato artístico, o ato cuja realização marca uma pessoa como um artista, é uma questão de definição consensual" (BECKER, 1977, p. 209).

O que se percebe é que diversos requisitos precisam ser cumpridos para a existência efetiva de uma obra de arte e sua circulação, muitos dos quais estão fora do âmbito de atuação do próprio artista. A questão do aparato técnico pode até mesmo impedir que uma expressão artística exista durante um período de tempo, uma vez que ainda não existam meios físicos para que ela seja produzida – e aí podemos citar uma série de produções modernas, como o próprio cinema, e, mais atualmente, o cinema 3D ou o *remix*.

Uma vez que novos aparatos técnicos surgem, é natural que novas formas de expressão para a arte também comecem a ser experimentadas. Neste contexto, um dos principais questionamentos levantados diz respeito às potencialidades de criação que envolve uma mistura de ações humanas com ações mediadas por tecnologias digitais, colocando em cheque noções de estilo e talento (SANTAELLA, 2007), tornando necessário um debate sobre o processo criativo mediado por computador.

Uma dessas modificações é a possibilidade de se trabalhar com produção artística colaborativa em larga escala através da rede – e o projeto "*This Exquisite Forest*", criado a partir de uma parceria do *Google* com o museu de arte contemporânea de Londres, o *Tate Modern*, é um dos frutos desta possibilidade.

O "*This Exquisite Forest*" propõe que usuários da web criem animações em uma plataforma digital dando continuidade a animações criadas por outros usuários no que eles chamam de *árvores*, criando, assim, diversas ramificações para as histórias. Os criadores das *árvores* podem estabelecer um tema específico, dar instruções e fazer o processo de curadoria das animações, se desejarem. O projeto está em funcionamento desde julho 2012 e conta também com *árvores* criadas como projetos iniciais por artistas convidados pelo *Tate Modern*, além da exibição destes e de outros trabalhos no próprio museu, possibilitando a interação com os visitantes.

Considerando a noção de campo, de Bourdieu (1974), sabe-se que o *Tate Modern* é uma das mais importantes instâncias de consagração do mundo das artes visuais contemporâneas, influenciando mundialmente o conceito de arte – sua iniciativa, portanto, não pode ser considerada como uma simples experimentação, mas possui o peso de validar com o *status* de arte esta nova possibilidade de criação.

Entretanto, não é apenas no âmbito das artes visuais que estas modificações aparecem, mas nos mais diversos campos culturais, entre eles o literário. Um exemplo disto é o aplicativo criado por Eli Horowitz, Kevin Moffett, Matthew Derby e Russel Quinn, "The Silent History" à venda na Appstore. Baseado na história de uma epidemia do silêncio, com crianças que não mais aprendem a falar, e composta por pequenos depoimentos, o aplicativo permite que os leitores possam criar ou expandir as histórias, além de propor uma leitura geolocalizada. Explico: alguns trechos da história só podem ser desbloqueados quando o leitor se encontrar próximo ao local onde ocorre a ação da história.

A literatura sempre foi uma experiência da imaginação, antes de qualquer coisa. Não possui propriamente um caráter artístico de experiência do aqui e agora, descrita por Benjamin, tampouco se altera como arte na medida em que pode ser reproduzida tecnicamente. Entretanto, no momento em que só pode ser experienciada em locais específicos, se restabelece uma noção da experiência no tempo presente existente em muitas artes de representação, mas não na literatura. Seria o surgimento de uma nova aura?

Frente a estas modificações possíveis no processo de criação dos bens culturais, não compreendemos totalmente esta noção de um autor diluído em diversos sujeitos e com frequência nos percebemos buscando ainda aquela figura autoral na qual buscamos encontrar interpretações, intenções e modos de compreensão daquela obra (LÈVY, 1999). Esta produção evidentemente híbrida da arte, que ora se liga à tecnologia, ora a um grupo de artistas que não possui uma identidade comum aponta para a indagação do que Santaella

entende como a principal questão que a cultura pós-humana nos propõe, que diz respeito à possibilidade de localizar as marcas do talento individual ou do estilo próprio dos artistas (2007). Então, de que forma iremos encarar a autoria a partir de agora?

Esta questão se torna particularmente importante quando consideramos o caso da produção, cada vez mais comum, do *remix*. O *remix* é uma espécie de combinação de músicas de autores diversos – ou ainda de uma série de imagens, sincronizadas com sons, ou fragmentos de produções audiovisuais – que, através de sua associação única acabam por formar uma obra completamente distinta de qualquer uma das que a originou (LESSIG, 2008). O *remix* seria uma espécie de ápice da cultura da apropriação: a criação de um bem cultural novo a partir de uma série de outros que integram nossa bagagem cultural.

Esse tipo de produção não apenas ainda não é reconhecido como uma expressão artística legítima ou como produção autoral, como também é criminalizada pela legislação de direito autoral, tanto no Brasil quanto em outros países. Temos aí mais uma incompreensão do momento de crise do paradigma da arte: a legislação que possuímos não é capaz de dar conta das demandas que começam a surgir.

Ainda que esta constatação soe bastante evidente, esta noção ainda não esta suficientemente presente na doutrina brasileira, que, de acordo com Ronaldo Lemos, acredita que nosso conjunto normativo é perfeitamente capaz de solucionar questões no atual panorama tecnológico (LEMOS, 2005). Outra ideia nos leva ainda a uma ausência de legislação especifica para o assunto, que compreende que legislar sobre a internet não é algo possível – o que culmina em legislações como a Lei de Software (*Lei nº 9.609)* e a Lei de Direitos Autorais (*Lei nº 9.610),* ambas aprovadas em 1998, que deixaram passar a oportunidade de elucidar o caminho da doutrina do país frente às novas tecnologias.

O projeto de revitalização da legislação do direito autoral, proposto pelo Ministério da Cultura enquanto Gilberto Gil estava no comando e que pretendia solucionar algumas questões pendentes deste encontro da arte com as tecnologias digitais encontra-se parado, com algumas promessas por parte da atual Ministra, Marta Suplicy, de retomar o debate.

Já nos assinalava Foucalt (1992) que esta figura do autor, tão debatida na atualidade, não é imprescindível para nossa sociedade, podendo deixar de existir – uma vez que, historicamente, nem sempre esteve presente. A centralidade do autor estaria fadada a esmaecer no campo da produção e circulação da arte, como nos aponta Lèvy, entretanto, não deve se apagar por completo, em função da importância concedida a esta entidade

durante um longo período de nossa cultura e do seu lugar no próprio imaginário da sociedade contemporânea (LÉVY, 1999).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Se pensarmos o campo da arte e da cultura no que diz respeito à produção e circulação de bens antes da possibilidade de digitalização, podemos perceber claramente que havia uma configuração bastante rígida e estável em vigor. Os meios de produção eram facilmente identificados e funcionavam como uma espécie de filtro do que iria ou não para o mercado – a partir daí o sucesso de público (para a indústria cultural) e a consagração entre os pares (para a arte erudita) eram os passos seguintes a se esperar. As possibilidades de circulação das obras (e também de produção) se assentavam relativamente bem com o formato da legislação do direito autoral. Os processos de autoria também se encontravam bastante delimitados - ainda que Becker (1977) já apontasse para uma teoria de produção coletiva - não sendo muito difícil determinar quem era o criador de uma determinada obra.

O que se observa atualmente é que, uma vez que os bens culturais podem existir sem que seus suportes físicos tradicionais sejam imprescindíveis, e que o compartilhamento e o acesso a uma série de bens culturais, assim como tecnologias que nos permitem "brincar" ou "alterar" estes bens, a configuração do campo da arte e da cultura já não se mostra tão rígida assim e uma série de novas questões começam a surgir. E estas são questões que o modelo no qual funcionávamos anteriormente não pode mais responder: está instaurada a crise de paradigma na arte e na cultura tocadas pelas tecnologias digitais.

Aprendemos com Kuhn (1997) que estes estados de crise podem ser bastante complicados, e que a tendência, em geral é uma tentativa de adaptar o antigo modelo para responder às perguntas que temos agora – até que, aos poucos, alguns de nós passam a aceitar as mudanças inevitáveis e a pensar o mundo através de um novo paradigma, possibilitando que a revolução seja feita. E aos poucos também iremos todos nos acomodando neste novo paradigma digital, até que ele não seja tão novo assim e não possua mais tantas respostas para a nossa realidade. Aí é a vez de um novo paradigma surgir.

REFERÊNCIAS

BARAHONA, Jesús M. González et al. **Copyleft. Manual de uso**. Madrid: Traficante de Sueños, 2006.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua.** São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BECKER, Howard S. **Uma teoria da ação coletiva**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica.** Porto Alegre: Editora Zouk, 2012.

BOURDIE, Pierre. **A Economia das Trocas Simbólicas.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1974.

BRASIL. **Direito autoral.** Brasília: Ministério da Cultura, 2006.

BRASIL. **Lei nº 9610/98**, de 19 de fevereiro de 1998.

CASTRO, Gisela G. S. **Pirataria na Música Digital:** Internet, direito autoral e novas práticas de consumo. Unirevista, vol. 1, 2006.

CHALMERS, Alan F. **O que é ciência afinal?** São Paulo: Editora Brasiliense, 1993.

CULTURA, Ministério da. **Revitalização da Lei de Direitos Autorais.** Acesso em 17 ago. 2011.

FOUCAULT, Michel. **"O que é um autor?".** Portugal: Veja Editora, 1992.

KUHN, Thomas. **A Estrutura das Revoluções Científicas**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1997.

LEMOS, André. **Cibercultura, cultura e identidade.** Em direção a uma "Cultura Copyleft"? Disponível em: < http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/artigos.html> Acesso em: 13 de abril de 2013

LEMOS, Ronaldo. **Direito, Tecnologia e Cultura**. Biblioteca Digital FGV, 2005. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/2190/Ronaldo%20Lemos%20-%20Direito%20Tecnologia%20e%20Cultura.pdf?sequence=1>. Acesso em: 29 de março de 2013.

LESSIG, Lawrence. **Remix:** Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy. Estados Unidos: The Penguin Press, 2008.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo, Ed. 34, 1999.
.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital.** São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

POPPER, Karl. **A lógica da pesquisa científica**. São Paulo: Cultrix, 2007.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes dos pós-humano:** Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens Líquidas na era da mobilidade.** Paulus: São Paulo, 2007.