



Revista Brasileira de Linguística Aplicada

ISSN: 1676-0786

rblasecretaria@gmail.com

Universidade Federal de Minas Gerais
Brasil

El Khouri Buzato, Marcelo; Paulino da Silva, Dáfnie; Secolim Coser, Débora; de Barros, Nayara
Natalia; Salmazi Sachs, Rafael

Remix, mashup, paródia e companhia: por uma taxonomia multidimensional da transtextualidade na
cultura digital

Revista Brasileira de Linguística Aplicada, vol. 13, núm. 4, outubro-diciembre, 2013, pp. 1191-1221
Universidade Federal de Minas Gerais
Belo Horizonte, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=339829654011>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica
Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

Remix, *mashup*, paródia e companhia: por uma taxonomia multidimensional da transtextualidade na cultura digital

Remix, Mashup, Parody and Beyond: Towards a Multidimensional Taxonomy of Transtextuality in Digital Culture

Marcelo El Khouri Buzato*
Universidade Estadual de Campinas
Campinas - São Paulo / Brasil

Dáfnie Paulino da Silva**
Universidade Estadual de Campinas
Campinas - São Paulo / Brasil

Débora Secolim Coser***
Universidade Estadual de Campinas
Campinas - São Paulo / Brasil

Nayara Natalia de Barros****
Universidade Estadual de Campinas
Campinas - São Paulo / Brasil

Rafael Salmazi Sachs*****
Universidade Estadual de Campinas
Campinas - São Paulo / Brasil

RESUMO: Remix e *mashup* designam formas textuais, técnicas de produção e métodos criativos que se desenvolveram em conjunto com as técnicas analógicas de reprodução de obras musicais e cinematográficas no século XX. No âmbito da cultura digital, em face da automação de processos de edição e montagem, e da

* mbuzato@iel.unicamp.br

** lafehospel@gmail.com

*** deboracoser@gmail.com

**** nayara.natalia.barros@gmail.com

***** rafael.sachs@gmail.com

maior agilidade na recuperação e circulação de acervos midiáticos em escala global, remix e *mashup* difundiram-se como elementos centrais de práticas discursivas que vão desde o puro entretenimento até a participação cívica, passando por diversas formas de produção de conhecimento. O presente trabalho busca contribuir para uma inserção mais significativa de remix e *mashup* no rol dos objetos de estudo em Linguística Aplicada de duas formas. Inicialmente, apresenta um estado da arte em que mostra as diversas concepções e ramificações de remix e *mashup* já estabelecidas na literatura, ressaltando as diferenças mais relevantes entre ambos. Em seguida, apresenta uma proposta taxonômica que abrange remix e *mashup* enquanto produtos textuais, técnicas de produção e métodos de criação, e situa os seus diferentes tipos no quadro geral das relações transtextuais como as que os linguistas aplicados já estão acostumados a lidar. Em conclusão, relembra-se que a presente proposta não faz mais do que estender para o âmbito da cultura digital uma longa tradição de estudos sobre a força do hibridismo nas dinâmicas culturais e seu potencial para a formação de cidadãos críticos capazes de protagonizar transformações sociais.

PALAVRAS-CHAVE: remix; mashup; cultura digital; transtextualidade; hibridismo.

ABSTRACT: Remix and mashup designate textual forms, production techniques and creative methods that were developed in conjunction with the analogical reproduction techniques for music and film in the Twentieth Century. In the context of digital culture, in the face of automated editing and montage, and of greater flexibility in the recovery and circulation of media collections on a global scale, remix and mashup have spread as central elements of discursive practices that range from sheer entertainment to civic participation, to various forms of knowledge production. This study aims to contribute to a more meaningful integration of remix and mashup in the list of the objects of study in Applied Linguistics in two ways. Initially, we present a state of the art displaying the various concepts and ramifications of remix and mashup already established in the literature, highlighting the most significant differences between them. Then we put forward a taxonomy covering remix and mashup as textual products, production techniques and methods of creation, and we situate them in the overall ecology of transtextual relations applied linguists are already used to handling. In conclusion, it is recalled that this proposal does nothing but extend to the scope of digital culture a long tradition of studies on the strength of hybridity in cultural dynamics, and its potential for the formation of critical citizens capable of leading social change.

KEYWORDS: remix; mashup; digital culture; transtextuality; hybridity.

1. Introdução

Concebemos cultura digital como um conjunto de processos e produtos de significações partilhados por pessoas que não apenas utilizam as tecnologias digitais da informação e comunicação de forma integrada ao seu cotidiano, como as usam para apoiar e expandir uma certa mentalidade (LANKSHEAR; KNOBEL, 2007) vinculada às sociedades pós-industriais, a qual privilegia a participação coletiva e o trabalho distribuído em rede em práticas cívicas, de consumo, de lazer, de aprendizagem (COSER, em preparação), de produção e gestão do conhecimento, de identificação (LEMKE, 2009) e de construção subjetiva (BUZATO, 2012). Situamo-la, ademais, num processo histórico mais geral, pelo qual as delimitações entre as posições de produtor e de consumidor no campo da produção midiática tornam-se muito mais porosas (JENKINS, 2009 [2006]; BRUNS, 2007; DEUZE; BRUNS; NEUBERGER, 2007). Embora a abolição total dessa hierarquia de posições seja claramente utópica (SONVILLA-WEISS, 2010), é cada vez mais evidente que a hegemonia da indústria cultural sobre a guarda, circulação e expansão dos conteúdos midiáticos se enfraquece, cedendo espaço, por exemplo, para práticas de curadoria digital (BARROS, em preparação) e de produção de conteúdos protagonizada por fãs (SACHS, 2012; SILVA, 2012).

No presente trabalho destacamos, no contexto desse universo de práticas, dois tipos de produtos e/ou processos técnico-semióticos que vêm se tornando emblemas da cultura digital, embora seus princípios constitutivos e funcionais, assim como suas formas iniciais de mediação tecnológica, lhe sejam anteriores: remix e *mashup*.

Nossa proposta básica de trabalho é situar tais objetos na “ecologia textual” com que nos habituamos a trabalhar em Linguística Aplicada, de modo a contribuir para uma melhor inteligibilidade dos modos e efeitos do uso da linguagem na cultura digital de modo geral.

Partimos da constatação de que a pesquisa sobre a produção textual/discursiva da cultura digital no âmbito da Linguística Aplicada brasileira tem sido pautada, *grosso modo*, por uma variedade de perspectivas teóricas consideradas tradicionais em Linguística (marcadamente, da Linguística Textual, da Sociolinguística Interacional, da Análise do Discurso etc.) em diálogo com teorias ditas “do digital”, usualmente formuladas no âmbito dos estudos de Comunicação e Mídias (BOLTER; GRUSIN, 2000; MANOVICH, 2001), das Ciências da Computação (NIELSEN, 2006; CONKLIN, 1987), e ainda com leituras do digital feitas por outras disciplinas como a Semiótica

(LEMKE, 2010), a Teoria Literária (NELSON, 1992; LANDOW, 1992), e a História (CHARTIER, 2002), entre outras.

Entendemos que esse caminho, que se tem mostrado produtivo para a disciplina, ainda não está suficientemente firmado nos casos do remix e do *mashup*, ao menos até onde nos foi possível investigar, e que, independentemente da utilidade de conceitos como *hipermodalidade* e *gênero digital*, entre outros, para o aumento da inteligibilidade sobre o assunto, há toda uma multiplicidade e especificidade de processos e efeitos de sentido vinculados a remix e *mashup* que esses conceitos não esgotam.

Visando a contribuir para a diminuição dessa lacuna, portanto, definimos três objetivos específicos para este trabalho: primeiro, reunir, dentre as informações básicas sobre remix e *mashup* disponíveis na literatura, aquelas que julgamos relevantes para a descrição desses objetos na Linguística Aplicada; segundo, elaborar uma proposta de classificação/taxonomização multidimensional desses objetos que possa, eventualmente, ser útil para o linguista aplicado que pretenda investigar correlações entre tipos específicos de remixes e *mashups* e práticas sociais (letramentos) específicos; e, finalmente, situar os tipos de remixes e *mashups* constantes de nossa proposta no quadro mais amplo das relações e produções transtextuais já tradicionalmente estabelecido na Linguística Aplicada a partir da Teoria Literária e da Linguística Textual.

Ao longo desse percurso, ilustraremos nossas propostas com exemplos disponíveis na Web à época da preparação deste trabalho, alguns dos quais eram, então, partes integrantes das pesquisas em andamento no Grupo de pesquisa Linguagem, Tecnologias e Pós-sociedade/humanidade (LiTPos), sediado no Instituto de Estudos da Linguagem da Unicamp. Não temos aqui qualquer ambição totalizadora: queremos apenas propor uns poucos “tipos ideais” weberianos que possam ser úteis, conscientes que somos do esforço reducionista que obrigatoriamente acompanha todo empreendimento classificatório. Entendemos, contudo, que, por ser multidimensional, nossa proposta tenta, ao menos, reduzir a complexidade dos objetos sem apagar-lhes a constituição eminentemente híbrida que os torna singulares e dignos de nota.

Ressaltamos ainda que remix e *mashup* são identidades relacionais e contingentes, isto é, o que é remix ou *mashup* sempre o é para alguém específico, em alguma situação específica. Isso porque, é claro, a capacidade de um intérprete/interlocutor reconhecer um texto/interlocutor como um híbrido é dada pelo repertório de referências que permitem a identificação de traços remissíveis a outros objetos ou fontes. Dito de outra forma: o leitor de

um remix ou *mashup* que os reconhece como tal é necessariamente um transleitor e, assim como seu produtor (urdidor ou montador), é sempre um transletrado (THOMAS, 2007). É nesse sentido que remix e *mashup* precisam ser pensados não apenas multidimensionalmente, mas também por meio da noção de gradiente, isto é, em termos de diferentes graus de efetivação dos múltiplos potenciais de sentido nele programados pela justaposição de intertextos, discursos, modalidades semióticas e referências contextuais.

2. Remix e *mashup*: um estado da arte

Parte do que chamamos aqui de cultura digital manifesta-se de modo inequívoco no que Navas define como “cultura remix”, isto é, “uma atividade global que consiste na troca criativa e eficiente de informações, possibilitada pelas tecnologias digitais e apoiada nas operações de recortar/copiar e colar” (NAVAS, 2010, p. 159).¹ Embora a prática e a técnica do remix remetam a diversas tradições artísticas e midiáticas anteriores, como as de colagem e montagem nas artes plásticas e no cinema do início do século XX, Navas (2010) explica que o conceito, tal qual aplicado hoje, remonta a certas produções musicais típicas da cidade de Nova York nas décadas de 1960 e 1970, que consistiam em elaborar uma reinterpretação de uma música preexistente para retomar, de maneira indireta, “a aura espetacular”² da versão original (NAVAS, 2010).

Ao longo do século XX, os remixes musicais foram se disseminando (LANKSHEAR; KNOBEL, 2008) e assumiram diversas formas, de modo que a prática passou a comportar, muitas vezes, a mistura de elementos de duas ou mais canções, como nos chamados megamixes, criados nos anos 1980 como extensão dos *medleys* musicais.³ Para Navas (2010), ambos os tipos de composição foram os precursores das primeiras obras musicais denominadas *mashups*.

¹ A tradução é nossa, aqui e em todas as demais citações deste trabalho que foram retiradas de originais em inglês.

² Navas (2010) cunha o termo tendo como parâmetros o conceito de *aura* em Walter Benjamin (2000 [1955]) e o de “espetacular” em Guy Debord (2004 [1967]), pois considera que uma obra objeto de remix tem seu valor de reconhecimento cultural atrelado ao seu valor de exibição.

³ No *medley*, uma única banda tocava duas ou mais músicas em sequência, “com o objetivo de animar os ouvintes ou quem estava dançando” (NAVAS, 2010, p. 165); já no megamix, os DJs, com os mesmos objetivos, passaram a utilizar, em sequência, *samples* de diversas músicas numa única performance.

Lankshear e Knobel (2008) apontam que, nos anos 1990, essas produções se popularizaram de maneira marcada em diversos gêneros musicais, sobretudo com o desenvolvimento de tecnologias e *softwares* de digitalização do som. Para Navas (2010), tal popularização foi ainda além: ao longo do século XX, o *mashup* teria se instituído como modelo conceitual para criações não apenas na música, mas em diversos tipos de mídia (arquitetura, fotografia, *software* etc.).

2.1. Remix e mashup: entendendo as diferenças e suas consequências

Segundo as definições de Navas (2010), a característica fundamental de todo remix é sua filiação a uma obra original, à qual se reporta de alguma maneira, com graus variados de diferenciação. Os *mashups*, por sua vez, são remixes caracterizados pela combinação de elementos de duas ou mais fontes numa nova obra, produto ou serviço, que pode ou não retomar explicitamente essas fontes (NAVAS, 2010).

Analogamente, Sonvilla-Weiss (2010) define remixes e *mashups* como produtos de práticas de montagem, sampleagem (copiar e colar) e colagem que objetivam a criação de algo novo. Como Navas (2010), Sonvilla-Weiss também caracteriza *mashups* como remixes que combinam elementos de fontes variadas, unindo “diferentes informações, mídias ou objetos sem mudar sua fonte original de informação”, de modo que “o formato original permanece o mesmo e carrega os traços da forma e do conteúdo originais, embora recombinações em contextos e *designs* diferentes e novos” (SONVILLA-WEISS, 2010, p. 9).

Essas definições não deixam de abarcar, de certo modo, outras que não diferenciam remix de *mashup*, como a de Lankshear e Knobel – e, de maneira similar, a de Lessig (2004) – que descrevem remix como “a prática de tomar artefatos culturais e combiná-los/manipulá-los de modo a gerar um novo tipo de mistura criativa” (LANKSHEAR; KNOBEL, 2008, p. 1). Contudo, Navas (2010) e Sonvilla-Weiss (2010) distinguem das demais misturas (*mixes*) de elementos aquelas que retomam de maneira mais evidente os textos fonte e se propõem, declaradamente, a combiná-los e/ou integrá-los (*mash them up*); afastam-se, assim, de autores como Lamb (2007), que utiliza remix e *mashup* inadvertidamente como sinônimos.

O escopo de aplicação de cada conceito também varia entre os autores: se alguns se limitam a exemplos de músicas, outros, como Navas (2010, p. 168), descrevem como *mashups* o brinquedo de nome Spider-Hulk (que não é nem o Homem-Aranha, nem o Hulk, mas tem traços de ambos), os gigantescos painéis publicitários aplicados sobre fachadas de edifícios em

grandes cidades (nesse caso, um *mashup*, para ele, de propaganda com arquitetura) e a própria interface dos sistemas operacionais de computadores utilizada até hoje (em que as informações e comandos de uso do computador compõem um *mashup* com a interface do *desktop* ou área de trabalho). Consideramos que tal abertura ilimitada contribui para o enfraquecimento dos conceitos de remix/*mashup* e remete a outros, mais abrangentes e mais bem firmados na literatura, já em uso no campo dos estudos sobre novos letramentos, como o de hibridismo (BUZATO, 2007; 2012). Vamos nos limitar, portanto, a pensar remixes e *mashups* como textos e operações centrais aos novos letramentos no âmbito da cultura digital.

Para nós, as diferenças de concepção mencionadas não são necessariamente fontes de contradição a se eliminar. Com efeito, mais importante que discutir definições terminológicas e delimitações conceituais é compreender que as práticas de remixagem são motores fundamentais do funcionamento da própria cultura disponíveis desde sempre e que, neste momento, em função da nova base tecnológica, tornaram-se mais evidentes e mais prolíficos. Assim, retomamos aqui a percepção generalizada no campo aplicado dos estudos da linguagem de que a existência empírica do hipertexto eletrônico apenas tornou tangível uma concepção de textualidade e significação que o pós-estruturalismo já propusera em termos teóricos, e projetamos tal percepção sobre remix e *mashup* enquanto formas empíricas que tornam tangíveis, a todo momento, nos circuitos de produção e circulação midiática, a heterogeneidade e o hibridismo constitutivos de que nos falam há décadas os teóricos da cultura e os estudos culturais (FRIEDMAN, 2002; HALL, 2003).

3. Uma proposta taxonômica multidimensional

Se remix e *mashup* são justamente objetos da cultura digital que personificam o hibridismo e a heterogeneidade constitutiva, por que então propor uma taxonomia? Primeiramente, porque entendemos que os processos e produtos que chamamos de remix e *mashup* têm propriedades em comum que propiciam seu agrupamento em conjuntos funcionais. Segundo, porque defendemos que o caráter multidimensional da taxonomia que estamos propondo faz uma grande diferença, pois permite a um mesmo elemento classificado pertencer a tantos paradigmas quantos forem as suas possibilidades de compartilhamento de traços com outros elementos. Finalmente, porque é nossa convicção que uma tentativa de classificação ressaltará, em lugar de silenciar, a complexidade desses objetos e seu consequente potencial para a

renovação dos esquemas classificatórios com os quais nossa comunidade científica vem trabalhando.

Ao mencionar uma classificação multidimensional, referimo-nos à classificação de remix e *mashup* enquanto (i) procedimentos operacionais (ou técnicas), (ii) processos (ou métodos) criativos e (iii) produtos discursivos (objetos semióticos funcionais dentro de uma cultura ou sistema sociotécnico). Cada uma dessas dimensões está, obviamente, ligada às demais de maneira intrínseca, mas, ao mesmo tempo, oferece tipos diferentes de sistematicidade que vale a pena especificar e contrastar.

3.1. Remix e *mashup* como procedimentos operacionais (técnicas)

Enquanto procedimentos operacionais, remix e *mashup* são aparentados da colagem e da montagem, técnicas extremamente férteis de criação de novos objetos a partir de outros já existentes, as quais foram exaustivamente pesquisadas pelas vanguardas europeias no início do século XX e, mais adiante, levadas ao cinema, à fotografia e a outras mídias. A ação básica envolvida é o copiar e colar ou, no jargão dos músicos, samplear, isto é, digitalizar uma amostra de um objeto-fonte, a qual pode vir a tornar-se um padrão ou motivo a ser colado diversas vezes em fases posteriores de processos específicos de composição vertical ou horizontal (ver subseção 3.2).

A infraestrutura técnica da cultura digital facilitou enormemente aos produtores de remixes e *mashups* a obtenção de fontes para sampleagem, bem como a realização de montagens *on the fly* (em tempo real, por meio de tentativas e experimentações sucessivas), visto que cada *sample* é apenas uma instanciação de um arquivo digital que pode ser multiplicado *ad infinitum* e manipulado automaticamente. Essas novas possibilidades técnicas – *new technical stuff*, no vocabulário de Lankshear e Knobel (2007) – têm repercussões quantitativas e qualitativas importantes. Do ponto de vista quantitativo, a automatização das operações de sampleagem e (re)mixagem permitiu uma avalanche de novas produções midiáticas disponibilizadas *on-line* tanto por profissionais quanto por amadores/curiosos e pelos produtores (*producers*) de que falam Bruns (2008) e Jenkins (2009 [2006]). Essas novas produções, por sua vez, ficam disponíveis para novas apropriações e recombinações que, mais tarde, voltam para a rede (ou invadem a programação da TV ou do rádio), muitas vezes na forma de réplica direta ao remix/*mashup* “original”, estendendo cadeias dialógicas e intertextuais. Além disso, nota-se aqui a incidência do que Manovich (2003, p. 18) chamou de “dialética da transformação de quantidade em qualidade”, em que uma

multiplicação muito intensa da quantidade de operações e tentativas possíveis com um mínimo de tempo despendido leva, eventualmente, a resultados qualitativamente diferenciados.

Obviamente, observa-se também uma banalização da sampleagem enquanto operação aplicada a práticas que, por justiça, não se deveriam considerar como de remix ou de *mashup*, em especial as práticas de reblogagem ou retuitagem que constituem o grosso da atividade em certas plataformas da Web 2.0 (SACHS, 2012), as pesquisas escolares “copiadas de Internet” e coladas num papel a ser entregue ao professor, as correntes de *e-mail* e tipos variados de *SPAM*, a circulação de memes de Internet sem valor artístico ou político relevante, entre outras. É justamente por conta dessa banalização que julgamos pertinente estabelecer uma diferença entre remix/*mashup* enquanto meras operações e remix/*mashup* enquanto processos ou métodos criativos que são motores da cultura digital.

3.2. Remix e *mashup* enquanto processos/métodos criativos

Enquanto processos/métodos, remix e *mashup* correspondem a usos especializados de dois modos básicos de montagem: *sequenciação* ou intercalação (montagem horizontal) e *sobreposição* ou composição (montagem vertical).

A sequenciação (intercalação) corresponde à justaposição ou encadeamento de segmentos sampleados, respeitando-se ou não a ordem em que apareciam nas obras-fonte. O exemplo óbvio aqui é a montagem cinematográfica simples, em que um montador, orientado pelo diretor, recorta e cola segmentos de diferentes rolos (ou arquivos de vídeo digital) contendo cenas e sequências distintas para construir uma narrativa com intercalações, *flashbacks*, *flash-forwards* etc. Já a sobreposição (composição) corresponde à agregação de diferentes camadas ou faixas simultâneas que passam a constituir uma unidade síncrona e sinóptica. O exemplo mais corriqueiro aqui seria o de uma peça audiovisual em que se agregam, em camadas, cinegrafia, música, tipografia, efeitos de finalização, animações, fala, efeitos de transição etc.

O mais frequente é que os dois métodos apareçam juntos, como num filme (sequenciação) em que se “empilham” (sobreposição) camadas de cenas filmadas (*live plates*), animações e trilha sonora num mesmo conjunto de fotogramas. Existem, porém, algumas diferenças significativas entre os dois processos/métodos quanto à significação e aos letramentos envolvidos. Primeiramente, a montagem horizontal demanda que o produtor encontre pontos de conexão (“ganchos”) entre fragmentos sampleados, isto é, elementos

que estabeleçam continuidade, quer a partir de uma lógica temporal linear, como é mais comum, quer a partir de qualquer outra lógica que o leitor possa acompanhar. Tais “ganchos” podem ser formais – por exemplo, quando se juntam segmentos plasticamente (uma mesma paleta de cores ou uma mesma batida rítmica) ou conceitualmente contíguos (o todo e suas partes, causa e consequência, imagens constitutivas de uma metáfora ou comparação etc.) – ou podem também ser mais evidentes em termos de conteúdo – por exemplo, quando diferentes fragmentos de uma ou várias ações são sequenciados num mesmo cenário, ou ainda quando as etapas postas em sequência tratam de um mesmo objeto concreto (por exemplo, nas exposições, em tela, de fotos de noivos ou de um aniversariante numa “retrospectiva” audiovisual).

Já a montagem vertical demanda “pontos de assentamento”, isto é, elementos que permitam às diferentes camadas sobrepostas assentarem-se umas sobre as outras sem “deslizar”, preservando, assim, o efeito de sentido dado pela sua atuação conjunta simultânea. Esses pontos podem ser elementos formais, como quando um DJ sobrepõe uma canção antiga a uma batida mais contemporânea, tomando como elemento de assentamento o divisor comum entre dois ou mais ritmos e andamentos. Ou, para dar um exemplo visual, considerem-se boletins meteorológicos de telejornais nos quais formas geométricas, alturas e profundidades dos praticáveis utilizados no cenário são “encaixados” precisamente nas formas dos elementos gráficos sobrepostos no vídeo (mapas e gráficos, por exemplo) e ainda usados como referência física e/ou mental para o apresentador encaixar seus gestos e movimentos corporais na cena.

No caso das produções ditas “originais” ou não derivadas, nas quais se espera que o objeto resultante aparente ser “sem costuras”, não basta localizar os ganchos e pontos de encaixe: é necessário sustentar a continuidade formal e semântica entre os elementos *combinados*. Em alguns casos, é necessário que se façam pequenos ajustes que visem “disfarçar” a montagem. Por exemplo, numa sobreposição com uso de *chroma key* entre um ator que faz o papel de um astronauta e uma foto digital de uma cratera lunar que serve de fundo, é de se esperar que o ator vista um traje espacial e que, ao andar, simule os “pulinhos” dados por astronautas reais naquele cenário real. Se, na cena seguinte, aparece um alienígena feito em animação gráfica, os valores tonais, de foco, de luminosidade, de saturação, entre outros, devem ser calculados para se ajustar o mais proximamente possível daqueles do astronauta.

O que distingue *mashups* e remixes dessas montagens “usuais” é que, embora se vise um produto textual que se apresenta coerente e coeso semântica e morfológicamente, não é necessário – nem desejável, muitas vezes, no caso

do *mashup* – que essa continuidade se apresente “sem costura”. Isto porque, como já frisado, boa parte da força do texto derivado vem, justamente, da recuperação, na memória discursiva do leitor, das fontes combinadas.

Finalmente, é preciso ressaltar a complexidade semiótica inerente a esses métodos criativos, sobretudo quando envolvem a sobreposição e intercalação de diferentes modalidades e linguagens midiáticas, gerando, conforme Lemke (2002), uma multiplicação expressiva dos potenciais de significado oferecidos pelo texto.

No caso dos processos a que aludimos aqui, chama atenção a maneira como esse potencial multiplicativo é aproveitado não só para a produção de sentidos mais precisos e/ou menos domesticáveis por convenções atinentes a este ou aquele sistema semiótico isoladamente (LEMKE, 2002), como também para contornar a falta de ganchos e encaixes “naturais” numa mesma modalidade entre duas ou mais fontes. Note-se, por exemplo, no *mashup* “O bonde das maravilhas (versão Teletubbies)”, postado no YouTube, como, ao ajustar a velocidade do movimento corporal das personagens ao tempo exato da música, o produtor “gerou” o encaixe entre as coreografias do *funk* e do tema musical do programa, que serviram de fontes, produzindo o efeito de “*teletubbies* dançando *funk*”, que dá comicidade ao texto.

A FIG. 1 sintetiza o que acabamos de expor acerca de remix e *mashup* enquanto processos criativos.

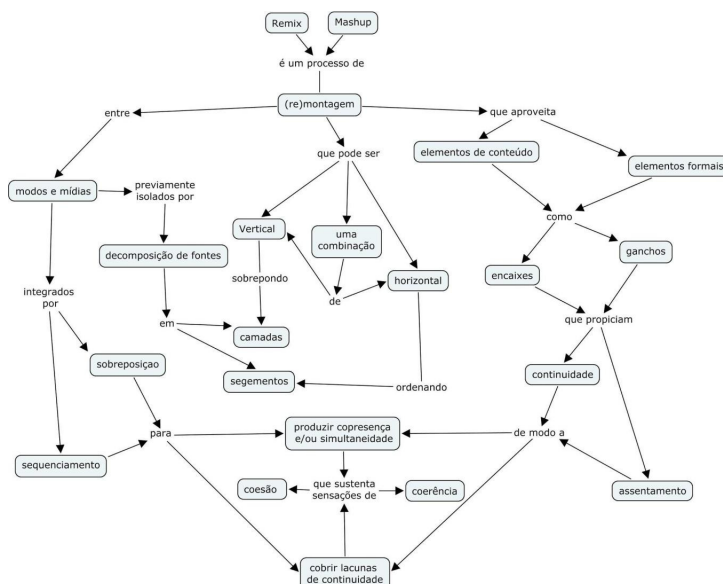


FIGURA 1 – Mapa conceitual síntese de remix e *mashup* enquanto processos criativos
Fonte: Elaboração própria.

3.3. Remix e *mashup* enquanto artefatos técnico-semióticos (produtos)

Mashups e remixes são também os nomes dados a diversos produtos concretos resultantes das técnicas e operações mencionadas na subseção anterior que, usualmente, circulam em formato digital por diferentes comunidades/audiências, que podem considerá-los tanto “obras derivadas” como textos efetivamente “autoraís”. Acreditamos que é sobretudo essa dimensão “concreta” de remix e *mashup* que abordam as taxonomias já disponíveis na literatura, com destaque para a de Navas (2010), aparentemente a primeira e mais popular.

Para Navas, os remixes podem ser *estendidos*, *seletivos* ou *reflexivos*, e os *mashups* podem ser *de serviços* e *de conteúdo*, sendo estes classificáveis como *regressivos* ou *reflexivos*, e aqueles como *integrativos* ou *agregativos* (CHATTI *et al.*, 2011), conforme esquematizado nas FIG. 2 e 3.

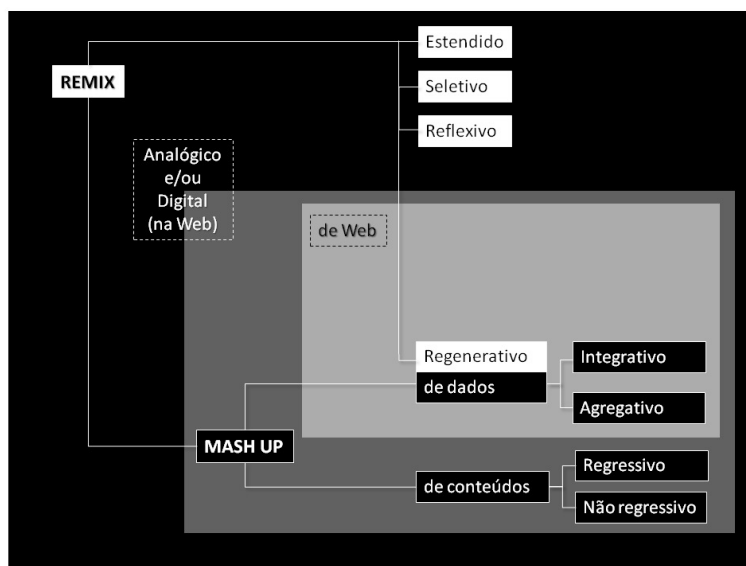


FIGURA 2 – Tipos de remixes enquanto produtos

Fonte: Elaboração própria.

Remixes *estendidos* são, fundamentalmente, versões prolongadas da obra-fonte que têm por objetivo aumentar o tempo de sua apreciação pelo público de um evento. É o caso, entre outros, das “versões de festa” ou “versões de pista” de *hits* do momento. Um exemplo específico seria “Set Fire to the Rain (DJ Tyler Davey Extended Remix)”, remix estendido do *hit* da cantora

britânica Adele, que Davey assentou sobre uma base dançante e remontou com repetições de alguns dos trechos intercalados por momentos de silêncio vocal e, consequentemente, de destaque para a melodia e para a base rítmica.

Os remixes *seletivos*, por sua vez, envolvem a adição e subtração de partes da peça-fonte sem que ela seja, contudo, excessivamente descaracterizada. No caso da subtração, são bons exemplos os chamados “filmes de 5 segundos” disponíveis no YouTube. Nessas peças humorísticas, um ou mais recortes mínimos da fonte (totalizando, idealmente, cinco segundos) são escolhidos para sumarizar a história de forma radical. Tome-se como exemplo o vídeo “Titanic in 5 seconds”, constituído basicamente por uma montagem horizontal de três fragmentos: partindo de um fragmento da abertura do filme oficial, acompanhado pela música tema e título, passamos, abruptamente, para o momento em que o personagem J. B. Ismay diz “But this ship cannot sink!” (“Mas é impossível esse navio afundar!”); e, em seguida, para os últimos quadros da cena em que o navio é tragado pelo mar, ao som da música tema do filme, à qual se adiciona um efeito sonoro que indica um objeto sendo jogado na água.

Por fim, os remixes *reflexivos*, são (re)montagens que levam a sampleagem além do convencional, a ponto de produzir uma peça derivada que adquire uma “aura independente” (BENJAMIN, 2000 [1955]), ainda que partes da obra-fonte, ou mesmo seu nome, sejam propositalmente mantidas. Um caso representativo é “Gold Digger”, um remix de Kanye West para o clássico de Ray Charles, “I’ve got a woman”; este, por sua vez, é também um remix reflexivo criado por Charles a partir da peça *gospel* intitulada *It must be Jesus* (FERGUSON, 2010; 2011; 2012).

Convém destacar, acerca dos remixes reflexivos, que eles não se confundem com *remakes* ou versões autorais, pois, enquanto estas duas formas reforçam a aura do texto fonte, aplicando-lhe uma roupagem diferente, o remix reflexivo subverte o texto- fonte ao mesmo tempo em que explicita as referências a ele, ressaltando, consequentemente, os ganhos instaurados pela remixagem. Não é como revestir o texto fonte, mas como desnudá-lo para utilizar sua “roupa original” sobre um outro “corpo”!

No caso de “Gold Digger”, enquanto o ritmo e a melodia marcam a referência à canção-fonte pelo canal sonoro, visualmente a referência é estabelecida pela presença de Jamie Fox, atuando como cantor. Como é sabido, Fox foi o ganhador do Oscar de melhor ator em 2004 por sua interpretação de Ray Charles no filme *Ray*, dirigido por Taylor Hackford. Trajando um *blazer* com camisa clara sem gravata, compatível com a imagem pública de

Charles à época de seu auge, e imitando a voz de Ray à perfeição, como fez no filme, Fox troca o verso “She gives me money” do texto fonte por “She takes my money”, referência à figura de uma “gold digger”, isto é, uma mulher interesseira que explora economicamente seus parceiros sexuais.

Navas (2010) destaca ainda um quarto tipo de remix, que chama de remix *regenerativo*, equivalente, para ele, ao *mashup* reflexivo que nós optamos por chamar de *mashup* de serviços (de dados, de *software*) (ver FIG. 2).

Todo remix regenerativo/*mashup* reflexivo é criado, em princípio, com uma finalidade prática, da qual retira seu valor para o usuário/leitor comum, pouco importando, portanto, quais seriam suas obras-fonte. É o caso, segundo Navas (2010), do serviço Google News que, embora seja um agregador de notícias vindas de diversos sites jornalísticos, é muitas vezes tomado como veículo jornalístico em si pelo leitor, recebendo, por isso mesmo, o benefício da credibilidade de que gozam os provedores “oficiais” de notícias, como jornais, revistas, redes de TV etc.

Os remixes regenerativos/*mashups* de serviços podem ser de dois tipos: integrativos ou agregativos (CHATTI *et al.*, 2011). Os agregativos são simples justaposições de conteúdos oriundos de fontes diferentes numa mesma interface, como o próprio Google News, ou os *videoblogs* que utilizam *inserts* do YouTube, fotos do Flickr, *tagclouds*, *feeds*, *banners* e outros elementos vindos diretamente de fontes externas. São *mashups* que não envolvem o compartilhamento de dados entre seus serviços componentes e, por isso mesmo, não requerem habilidades avançadas de programação de seus produtores. Para montá-los, basta copiar partes de códigos gerados automaticamente pelos serviços-fonte (por exemplo, pela função “incorporar” do YouTube) e colá-los nos locais adequados do código gerador da apresentação na interface (por exemplo, no espaço reservado para *posts* em um *blog*).

Já os *mashups* de serviços integrativos são construídos pela articulação de interfaces de programação de aplicações (APIs) de diferentes serviços e fontes de dados, requerendo conhecimento técnico não trivial da parte do seu construtor e tornando difícil, pelo mero acesso à sua aparência na interface de consulta, determinar quais são suas fontes e de que maneira foram combinadas (CHATTI *et al.*, 2011). Yee (2008) cita como exemplo o serviço cuja interface de usuário é retratada na FIG. 3. Por meio dele, é possível localizar em um mapa gerado pelo Google Maps o local exato no qual foi tirada determinada foto postada por um usuário do Flickr.

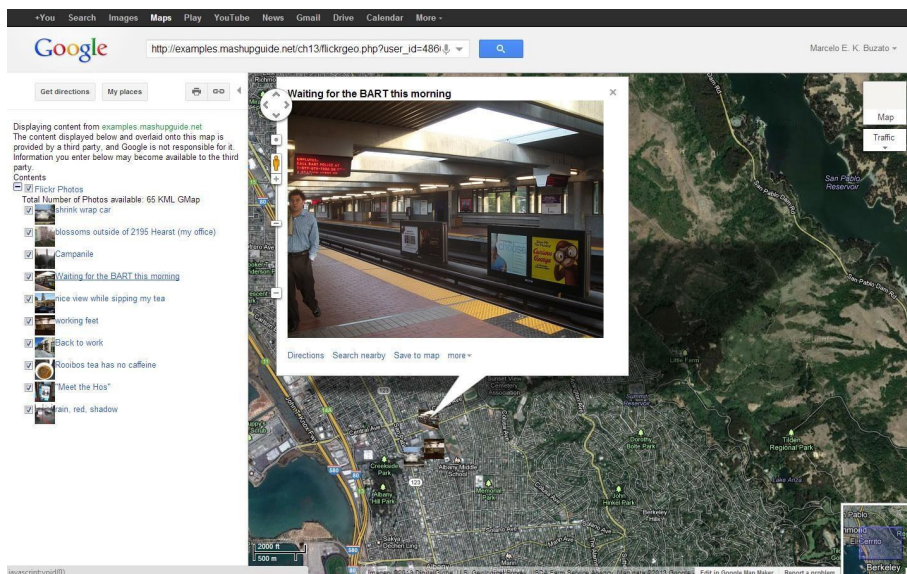


FIGURA 3 – Exemplo de *mashup* de serviço agregativo disponibilizado por Yee (2008)
 Fonte: <<http://goo.gl/maps/RIUH4>>.

A integração se dá, neste caso, entre as APIs do Flickr, que fornecem as fotos públicas, e as do Google Maps, que fornecem o mapa e as capacidades de geoprocessamento, as quais “conversam” por meio de *feeds*⁴ de KML,⁵ que transportam as coordenadas registradas pelo *smartphone* de quem postou a foto.

Finalmente, há o que chamamos de *mashups de conteúdo* (LAMB, 2007), que podem ser do tipo regressivo (NAVAS, 2010) ou não regressivo (nossa proposta de denominação). Os *mashups* de conteúdo do tipo regressivo são, para Navas (2010), aqueles que recuperam mais clara e explicitamente suas fontes, criando um efeito metasemiótico importante. Um exemplo é o vídeo “System of a Dilma”, em que o DJ Faroff combinou partes do videoclipe da canção “Chop Suey!”, da banda System of Down, com trechos de um discurso de Dilma Rousseff, então candidata à presidência do Brasil, de tal modo que Dilma parecesse interpretar a canção tal qual uma cantora de *rock*.

⁴ Método de envio de dados em tempo real via Internet entre diferentes fontes e aplicativos *on-line*.

⁵ *Keyhole Markup Language*. Trata-se de uma notação informacional para expressar anotações geográficas e de visualização em mapas baseados na Internet e/ou em programas de georreferenciamento, tais como o Google Earth.

Com maestria, o produtor assentou sobre a linha melódica da peça *punk* frases proferidas por Dilma em seu comício que tinham estrutura métrica e rítmica congruente com a do texto fonte em inglês, aproveitando-se do fato de que Dilma aparece sobre um palco, de microfone em punho, como gancho para inseri-la imaginariamente no cenário de um *show* de *rock*. O DJ sampleou a palavra *amor* dita por Dilma e processou-a em um sintetizador para melodizá-la de forma congruente com a linha melódica do texto fonte. Para finalizar, encaixou a expressão “se Deus quiser”, falada pela voz inconfundível do ex-presidente Lula, no lugar do verso “you wanted to” da letra original, ajustando sua velocidade/ritmo perfeitamente com a batida e a melodia daquela parte da canção.

O que vale ressaltar, neste caso típico de *mashup* de conteúdo regressivo, é a força do efeito metassemiótico obtido pelo produtor, o qual rivaliza, em importância, com a mensagem política pretendida. Tal rivalidade está claramente expressa nos comentários de usuários do YouTube destacados no quadro abaixo:

QUADRO 1

Postagens de usuários no YouTube acerca do *mashup* “System of a Dilma”

-
- (1) “que█ loku..kkkkkk”
-
- (2) “sempre compartilhando pq esse é o melhor█ vídeonão me canso de rever !!!!!”
-
- (3) “Genio.....Genio que fez esse█ video...”
-
- (4) “o vídeo ficou muito legal, mais█no PT só tem filho da puta ! O pior partido que o país já teve que de esquerda não tem nada ! Abaixo aos corruptos ! Guerra civil já!”
-
- (5) “O VIDEO É TOP , pena q o governo█ dela nao corresponde a exelencia do video [...]
-

Fonte: <<http://www.youtube.com/watch?v=AQPQKdg8UOg>>.

Como se vê no QUADRO 1, o efeito metassemiótico é de tal magnitude que, ou se torna “a mensagem” do vídeo em si (comentários 1, 2 e 3), ou passa a integrar o conteúdo argumentativo em torno da sua mensagem-conteúdo, ocupando a posição de tópico/tema dos enunciados, como em 4 e 5.

Finalmente, propomos o termo “*mashup* (de conteúdo) não regressivo” para designar os casos em que (i) faltam ao leitor as referências necessárias para identificar as fontes como sendo distintas, ou (ii) as fontes são tantas, tão pouco notórias e tão bem “costuradas” (encaixadas e assentadas), que o *mashup* adquire o *status* de texto fonte perante o leitor, ou ainda (iii) as fontes são ostensivamente sugeridas ao leitor, ou claramente referenciadas, mas são fontes “sem aura” a ser reverberada, ou cujo encaixe e/ou assentamento não requer perícia, e vem a

propósito de unificar determinada mensagem que carece de fundamentação. Ousando um pouco mais, do ponto de vista conceitual, podemos dizer que, em (i) e (ii), falamos sobre qualquer texto “comum”, cuja heterogeneidade temática/semiótica interna é desprezada/desprezível em seus usos cotidianos. Nisso residiria, ainda, uma certa semelhança entre textos do cotidiano (funcionais, formulaicos, cristalizados etc.) e *mashups* de serviços do tipo integrativo: assim como esses *mashups*, o texto dito “comum” é composto por enunciados cujo valor é constantemente regenerado pelas circulações dialógicas de que participa, embora poucos leitores (usualmente apenas estudiosos da linguagem, artistas ou historiadores) se deem o trabalho de rastrear as “fontes” de tais circulações e os modos de sua integração.

4. Remix e *mashup* no quadro geral das manifestações da transtextualidade

Tendo examinado remix e *mashup* enquanto processos criativos e apresentado um quadro taxonômico de remix e *mashup* enquanto produtos técnico-semióticos (textos), resta-nos tentar situar esses produtos/textos no quadro mais geral dos casos típicos de relações transtextuais já amplamente utilizado na Linguística Aplicada. Definir esse lugar nos parece necessário não apenas porque os estudos da linguagem se deparam cada vez mais com esses produtos nas situações de uso da linguagem que buscam compreender, mas também para estabelecer uma salvaguarda contra a banalização desses conceitos que temos observado.⁶

Visando contribuir para este fim, buscamos subsídios em estudos tradicionais sobre transtextualidade e intertextualidade conhecidos no âmbito da Linguística Textual e da Teoria Literária. Propositamente, deixamos de fora a maior parte dos estudos da Enunciação e Análise do Discurso, por entendermos que tais estudos são mais úteis para o estudo de remix e *mashup*

⁶ Referimo-nos, aqui, por exemplo, ao importante documentário em quatro episódios *Everything is a remix*, produzido por Kirby Ferguson (2010; 2011; 2012), um cineasta engajado na discussão sobre os limites do conceito de propriedade intelectual na cultura digital. Ferguson argumenta, de modo, a nosso ver, excessivamente vago e pouco fundamentado teoricamente, que tudo hoje é remix, desde canções plagiadas até automóveis de *design* “retrô”. Apesar de reconhecermos a força de tais exemplos para a presente discussão, achamos que banalizar o conceito de remix dessa forma é contraprodutivo.

enquanto enunciados situados do que enquanto processos criativos e produtos técnico-semióticos passíveis de taxonomização. Não desprezamos, obviamente, a necessidade do estudo dos tipos de remix e *mashup* em sua dimensão discursivo-enunciativa; apenas nos reservamos à opção de fazê-lo em outro trabalho, tendo conseguido consolidar o aqui presente. Da mesma forma, estamos cientes da utilidade de, futuramente, agregarem-se outros tipos subordinados de remix e *mashup*, *assim como da necessidade de* descreverem-se com o mesmo nível de refinamento aqui proposto outros tipos de montagens digitais que não encontram lugar exato em nossa atual proposta, como, por exemplo, mosaicos e redublagens, entre outras. Acreditamos, contudo, que essas ressalvas não diminuem a utilidade da proposta em seu atual estágio de elaboração.

4.1. A perspectiva da Linguística Textual

Para Koch (2004), a intertextualidade é “um processo” em que “em um texto, está inserido outro texto (intertexto) anteriormente produzido, que faz parte da memória social de uma coletividade ou da memória discursiva [...] dos interlocutores” (KOCH, 2004, p. 146).

Koch (2004) explica que a intertextualidade manifesta-se tanto de forma explícita – quando o texto faz menção ao seu intertexto por meio de citações, referências, menções, resumos, resenhas e traduções, retomadas de turnos alheios com a devida sinalização num diálogo face a face, entre outros – como implícita – quando o intertexto é introduzido sem menção da fonte, para dar sequência à sua progressão argumentativa, para colocá-la em questão, para ridicularizá-la ou para argumentar em sentido contrário.

Koch (2004) retoma, ainda, o conceito de valor das operações transtextuais em Grésillon e Maingueneau (1984), que ajuda a distinguir tais operações em termos dos seus efeitos éticos e estéticos. No caso do *valor de captação*, temos paráfrases relativamente próximas do texto fonte, enquanto, no caso do *valor de subversão*, destacam-se enunciados paródicos e/ou irônicos, formulações de tipo concessivo e apropriações. Em ambos os casos, espera-se que os leitores/ouvintes consigam reconhecer o intertexto por meio da ativação de sua memória discursiva, uma vez que, sem isso, a significação estará prejudicada. Mas há casos extremos de captação em que o produtor espera que o interlocutor *não* tenha acesso à memória coletiva relativa ao intertexto, tentando, por vezes, dificultar a ativação dessa memória ao “camuflar” o intertexto por meio de operações linguísticas “de pequena monta

(apagamentos, substituições de termos, alterações de ordem sintática, transposições etc.)” (KOCH, 2004, p. 147). Neste caso, temos o *plágio*.⁷

Como Koch (2004), Marcuschi (2000) também ressalta processos de retextualização como operações usuais na trajetória de produção de textos em determinadas práticas – por exemplo, em processos de editoração ou de confecção de processos judiciais. A despeito de essas operações linguísticas poderem ser, entre outras, as mesmas usadas no plágio, talvez variando apenas em termos de abrangência e esforço envolvido, não está em jogo, no caso da retextualização não plagiária, a autoria ou propriedade intelectual do texto, de modo que o valor de captação não necessita ser camuflado. Além disso, as operações de substituição, seleção, acréscimo, reorganização e condensação, embora não sejam rastreáveis diretamente a partir do texto final, não necessitam ser omitidas, podendo até mesmo ser objeto de estudo e/ou apreciação, como no caso da crítica genética, ou das pedagogias de escrita colaborativa e/ou processual.

Acreditamos que tanto o conceito de valor como a noção de retextualização são úteis para situar remix e *mashup* no quadro geral das manifestações empíricas da transtextualidade. Para isso, devemos considerar que são, basicamente, casos extremos de captação em que a recuperação dos intertextos na memória discursiva do leitor não é obstante, mas sim incentivada, e casos de retextualização de textos que já estavam na memória coletiva, e, portanto, continuações – autorizadas ou não, desejáveis ou não – da trajetória que permitiu o estabelecimento público da autoria e/ou propriedade intelectual. Ao mesmo tempo em que não constituem plágio, reivindicam para si algo como uma “autoria derivada”, marcada, justamente, pela capacidade de retomar a trajetória de retextualização revitalizando o texto fonte na memória coletiva.

4.2. A perspectiva da Teoria Literária

Genette (2006 [1982]) define transtextualidade (ou transcendência textual) como tudo que coloca um texto em relação – manifesta ou secreta – com outros textos, e especifica cinco tipos de relações transtextuais em ordem crescente de abstração, implicitude e globalidade: intertextualidade, paratextualidade, metatextualidade, arquitekstualidade e hipertextualidade.

⁷ Como exemplo prático para a compreensão do plágio como caso extremo de captação, podemos citar o plágio escolar. Quando um aluno desenvolve essa estratégia discursiva, o seu desejo final é obter um texto que ele julga ser melhor do que aquele que ele poderia produzir sozinho, tendo, digamos, somente a sua memória discursiva a serviço da elaboração de sua atividade.

A paratextualidade caracteriza-se pela relação menos explícita e mais distante entre o que seria o corpo do texto e os “sinais acessórios” que ocupam seu entorno “variável” (epígrafes, títulos, subtítulos, notas à margem do texto, entre outros). A metatextualidade consiste numa relação de “comentário”, que une um texto a outro que fala dele sem convocá-lo e/ou nomeá-lo explicitamente, ao passo que a arquitextualidade seria a forma mais implícita e abstrata de transtextualidade, muitas vezes limitada ao puro pertencimento taxonômico. Finalmente, a hipertextualidade seria toda a relação que une um texto B (hipertexto) a um texto A (hipotexto), no qual se enxerta de uma maneira outra que não a do comentário (em contraste com a metatextualidade). Entendemos que, embora todas essas relações transtextuais sejam importantes, não são necessariamente úteis a nosso propósito e, por isso, como fizemos na subseção anterior, vamos nos ater à intertextualidade.⁸

De forma congruente a Koch (2004), Genette (2006 [1982]) vê a intertextualidade como a relação de copresença efetiva de um texto em outro e, novamente como Koch (2004), revelada de modo explícito ou implícito. Acrescenta, porém, dois traços distintivos adicionais para as diferentes manifestações da intertextualidade: a *literalidade* e a *adesão ao cânone*. Assim, o plágio, por exemplo, seria um caso de intertextualidade menos explícita, mais literal e menos canônica do que a citação com aspas, enquanto a alusão seria uma forma canônica menos explícita do que a citação e menos literal do que o plágio (GENETTE, 2006 [1982]). Quanto a remix e *mashup*, diremos que, além de explícitos, são altamente literais, porém usualmente muito pouco canônicos, exceto, talvez, no caso dos remixes estendidos.

Ainda no quadro da Teoria Literária, é útil recorrer à reflexão de Affonso Romano de Sant’Anna (2003 [1985]) acerca de três formas específicas de manifestação da transtextualidade e/ou intertextualidade: a paródia, a paráfrase e a estilização. A paráfrase estaria, para Sant’Anna, mais próxima de um tipo de continuidade com o texto fonte e de descontinuidade com a paródia, enquanto a estilização ficaria a meio caminho. Dito de outro modo, em relação ao texto fonte, “a paródia deforma, a paráfrase conforma e a estilização reforma” (SANT’ANNA, 2003 [1985], p. 41).

⁸ É importante ressaltar que, para Genette (2006 [1982]), não se pode considerar essas relações transtextuais como classes estanques, sem comunicação ou entrelaçamentos recíprocos, e que, como mencionamos acima a propósito de *mashups* não regressivos, tais relações necessitam ser invocadas por um leitor que não se comporte como mero receptor, mas como um gerador e buscador de relações transtextuais, ou, em outras palavras, um “transleitor”.

Pensando no quadro geral proposto na subseção anterior, pode-se dizer que os remixes estendido e seletivo parafraseiam e estilizam ao mesmo tempo, enquanto o remix reflexivo deforma o texto fonte. Nisso, o remix reflexivo se aproxima da paródia, embora não compartilhe com a paródia, necessariamente, a predominância do valor de subversão (MAINGUENEAU, 1997). Já os *mashups* de conteúdo e de dados se distinguem tanto da paráfrase quanto da estilização e da paródia por terem, necessariamente, mais de um texto fonte em sua constituição intertextual. Note-se, contudo, que os *mashups* regressivos se aproximam tanto da paráfrase, pelo valor de empréstimo, quanto da paródia, pelo valor de subversão, o que, obviamente, só é possível porque *mashups* são “montagens” em que partes de certas fontes são copiadas fielmente, mas combinadas “infelizmente” com outras partes de outras fontes.

4.3. Paródia: um caso especial

É comum encontrarmos referências aos casos que aqui consideramos remixes e *mashups* como sendo “paródias de Internet” e, por isso mesmo, acreditamos que vale a pena estender a comparação com a paródia para além do proposto por Sant’Anna (2003 [1985]).

Recorremos, para tanto, a Bakhtin (2002 [1975], p. 389), que define a paródia como um “híbrido premeditado”,⁹ para ressaltar a impossibilidade de separarmos as duas vozes e/ou consciências que a paródia, enquanto enunciado, carrega simultaneamente. Bakhtin faz notar, ainda, que a diferença entre a paródia e o texto fonte pode estar evidenciada pelo gênero, isto é, que normalmente os gêneros paródicos são diferentes dos gêneros parodiados, já que estes não raro são decadentes, desgastados pelo uso e, por isso mesmo, alvo das deformações, visão que se aproxima da de Sant’Anna (2003 [1985]).

Ora, embora *mashups* e remixes também possam, em certos casos, ser identificados como tal por subverterem, substituírem ou, no mínimo, perturbarem, de alguma forma, o gênero dos textos fonte, e embora também abriguem múltiplas vozes, vale ressaltar que, nesses “produtos”, isso tudo se produz por meio de montagem, ou seja, pelo acionamento de encaixes e ganchos que permanecem visíveis, e não como define Bakhtin (2002 [1975]) para a paródia, por meio de um novo enunciado e/ou gênero apresentado “sem costura”.

⁹ BUZATO (2007) explora esse mesmo conceito para estudar o hibridismo constitutivo de uma página da Web, mostrando como as vozes programador/*designer* e do autor/leitor estabelecem um enunciado ambíguo, porém não antagônico.

Vale notar, contudo, que remix, *mashup* e paródia podem ser vistos como mais próximos entre si do que é possível na visão inspirada pelas definições de Bakhtin e Sant’Anna quando se parte para uma perspectiva alternativa à de que a paródia necessariamente deforma o texto fonte. Este é o caso de Linda Hutcheon (1989), para quem a paródia (quer seja na literatura, no cinema, na música ou na arquitetura) é basicamente “repetição, mas repetição que inclui diferença; é imitação com distância crítica, cuja ironia pode beneficiar e prejudicar ao mesmo tempo”, implicando um *ethos* pragmático que vai “do ridículo desdenhoso à homenagem reverencial” (HUTCHEON, 1989, p. 54). Entendemos que, ao falar em “repetição que inclui diferença” e “homenagem reverencial”, Hutcheon aponta inequivocamente para alguns tipos de remix aqui mencionados, e ao se referir a uma “distância crítica cuja ironia pode beneficiar e prejudicar ao mesmo tempo”, fala em alguma medida do que aqui chamamos de *mashups* de conteúdo.

Ainda acerca da paródia, vale resgatar que esta compartilha com o pastiche (outra tradicional manifestação da transtextualidade) o procedimento da imitação, neste caso não de um texto fonte em particular, mas do estilo idiossincrático de um autor, movimento ou escola nas artes visuais, na literatura, cinema, arquitetura ou música. Tal imitação, como no caso da paródia, nem sempre tem como intenção a sátira,¹⁰ embora isso seja possível, mas envolve, necessariamente, a apropriação de uma miscelânea de obras ou partes de obras, e não uma única fonte em sua integralidade. O pastiche seria, portanto, uma forma de manifestação da transtextualidade a meio caminho entre a paródia e o *mashup*.

Por fim, há que se distinguir paródia, remix e *mashup* de *détournement*,¹¹ palavra francesa que significa ‘desvio’, ‘reencaminhamento’, ou ‘malversação’. Tal forma de manifestação da transtextualidade “consiste em produzir um enunciado que possui as marcas linguísticas de uma enunciação proverbial, mas que não pertence ao estoque dos provérbios reconhecidos” (GRÉSILLON; MAINGUENEAU, 1984, p. 114). Assim como a paródia, o *détournement* prioriza a expressão lúdica (não necessariamente irônica) e antagônica (não necessariamente destrutiva) em sua adaptação do texto fonte, mas, diferentemente

¹⁰ Para Genette (2006 [1982]), enquanto a paródia se dá por transformação, mínima, de um texto, o pastiche constitui-se por imitação de um estilo sem qualquer função crítica ou satírica.

¹¹ A terminologia aplicada é retirada de Koch (2004).

da paródia, e de forma semelhante ao que fazem o *mashup* de conteúdo e o remix reflexivo, em parte repete e em parte contradiz sua forma.¹²

Encerramos a presente seção sintetizando nossos achados nesta investigação de um possível lugar para remix e *mashup* na ecologia das manifestações empíricas da transtextualidade, como mostra o QUADRO 2.

QUADRO 2
Manifestações empíricas da transtextualidade

Produção transtextual	Objetivo do produtor	Efeito almejado	Operações de forma	Operações de conteúdo	Traço identificador
Plágio (<i>forgerie</i>)	Passar-se por “autor” / Fazer seu texto passar-se por fonte	Identidade total (com uma ou mais fontes)	Repete com ajustes mínimos	Repete com ajustes mínimos	Dificulta propositalmente a recuperação da fonte pelo leitor
Paródia	Ridicularizar, criticar, ou destruir a fonte e/ou seu autor e/ou seu estilo	Dissonância (uma fonte)	Repete	Permuta	Híbrido proposital que produz um contraestilo
Paráfrase	Conformar seu texto com o teor da fonte	Consonância (uma fonte)	Permuta	Repete	Remedia a (falta de) memória discursiva do leitor
Remix seletivo ou estendido	Celebrar a fonte e/ou seu autor e/ou seu estilo	Eco (uma fonte)	Repete com ajustes mínimos	Repete, acrescenta e/ou subtrai	Estiliza preservando
Remix reflexivo	Reinventar a fonte	Reverberação (uma fonte)	Repete com diferença máxima	Reelabora	Estiliza transformando
Mashup regressivo	Reaproveitar as fontes para outros/ novos fins	Contracanto (mais de uma fonte)	Repete recombinando	Reatualiza	Híbrido proposital em que a mensagem referencial compete com uma mensagem metasemiótica
Mashup de serviços (remix regenerativo)	Somar fontes para multiplicar propósitos práticos	Estercofonia (mais de uma fonte)	Agrega e/ou integra	Agrega e/ou integra	Depende “vitalmente” da manutenção da(s) fonte(s)
Pastiche	Emprestar idiossincrasias da(s) fonte(s) um propósito estético	Reflexo (uma ou mais fontes)	Repete seletivamente	Reambienta e recontextualiza	Homenageia a fonte ao mesmo tempo em que a enfraquece
Détournement	Desviar o curso do texto fonte	Refração (uma ou mais fontes)	Repete seletivamente	Contradiz	Proverbializa o banal e banaliza o proverbial

Relações entre texto fonte e texto derivado nas manifestações transtextuais abordadas neste trabalho.

Fonte: Elaboração própria.

¹² Citamos como exemplos os seguintes *slogans* publicitários listados pela pesquisadora Denise Durante no *blog Linguagem, argumentação e discurso*: “Kaiser Gold: Nem tudo o que reluz é ouro. Às vezes, é cerveja”; “Chrysler: Por trás de todo homem tem sempre um banco de couro que é uma delícia!”; “Sony Ericsson: Z300i. As aparências não enganam”. Disponível em: <<http://denisedurante.blogspot.com.br/2011/09/exemplos-de-detournement-na-publicidade.html>>. Acesso em: 2 jul. 2013.

É importante destacar, como no caso da taxonomia proposta, que essas distinções são analiticamente úteis, porém necessariamente porosas e podem inclusive aparecer combinadas em uma mesma produção textual, como, por exemplo, quando uma paródia é retomada por um plagiador, ou um remix é aproveitado como fonte para um *mashup*.

5. Considerações finais

Vale retomar, em conclusão, que remix e *mashup* são formas culturais, métodos e processos de atividade semiótico-discursiva que já existiam e já haviam sido desenvolvidos e pesquisados no âmbito das mídias e linguagens analógicas (música, cinema, literatura, artes visuais, arquitetura, gastronomia e assim por diante), mas que, no âmbito da cultura digital (ou da cibercultura remix, como quer Lemos [2005], ou das culturas *mashup*, como quer Sonvilla-Weiss [2010]) ganham uma nova relevância quantitativa e qualitativa. Mas pode-se ir além, afirmando que teorizar remix e *mashup*, mesmo no âmbito do digital, é simplesmente continuar uma longa tradição de investigação sobre a força do hibridismo nas dinâmicas culturais em geral (FRIEDMAN, 2002). O que procuramos destacar aqui, em especial, é que os remixes e *mashups* digitais remetem a um tipo muito especial de hibridização, o qual não apenas tematiza o que seria a ética pós-industrial de que falam Lankshear e Knobel (2007), mas coloca em diálogo com a mentalidade tecnocientífica, vigente no empreendimento purificador que caracteriza a forma de agir e pensar dos engenheiros e cientistas criadores de novas tecnologias (LATOURETTE, 1994), a mentalidade “primeira” mais do que “primitiva” do *bricoleur* a que se referia Lévi-Strauss (1989).

Dito de outra forma, remixes e *mashups* digitais são a expressão concreta de uma relação estabelecida entre um punhado de racionalizações sistematicamente inscritas por engenheiros em mecanismos cibernéticos e o desejo atávico de toda uma geração de *meaning makers* de ressignificar o já significado (ou *redesign* os *available designs*, como queria o The New London Group [1996]), pela potência da mesma bricolagem que observamos na grande mistura de bancos de dados e narrativas, taxonomias e folksonomias, protocolos e gambiarras que constituem a Internet, e os letramentos a ela associados (BUZATO, 2009).

Não por acaso, esse encontro improvável entre meios e desejos tem gerado embates políticos importantes na atualidade, sobretudo no que tange aos conceitos de *copyright* e propriedade intelectual.

Uma das maneiras empregadas pelas corporações para impor uma política de proteção ao *copyright* por meio da própria tecnologia é justamente a existência de formatos de arquivo distintos para os objetos (vídeos, animações, música, jogos etc.) enquanto projetos (arquivos que permitem a desmontagem do objeto em camadas) e enquanto produtos (arquivos que podem ser executados ou exibidos, mas são blindados para funcionar como sendo uma única camada). Por esse ângulo, novamente emerge a identidade contingente e relacional disso que chamamos de remix e o *mashup*: legitimados por esses produtores oficiais como métodos/técnicas poderosos de autoria (para eles); demonizados como métodos/técnicas de burla do *copyright* a serem combatidas (para os outros).

Mais do que fonte de disputas legais em escala industrial (FERGUSON, 2010; 2011; 2012), a complexidade política das relações entre estética e ética nessas produções está, ou deveria estar, fortemente implicada nas suas possibilidades educacionais, haja vista os muitos “mal-entendidos culturais” e disputas dos sentidos de autoria, conhecimento e trabalho intelectual vigentes no contato entre os jovens brasileiros e a instituição escolar hoje (BUZATO, 2010b).

Lankshear e Knobel (2008), por exemplo, ressaltam a grande relevância das culturas remix e *mashup* para a educação, por envolverem o trabalho com ferramentas tecnológicas que, em sua maioria, são adquiridas e dominadas de maneira mais pronta e efetiva em contextos de práticas situadas de produção para audiências autênticas, sob condições em que apoio, experiência e *feedback* estão disponíveis a qualquer momento e em qualquer lugar – práticas em que isso é construtivo em vez de punitivo, em que se reconhece que os avanços se dão em “níveis”, como num jogo, e não como tudo ou nada, tal qual em provas de aprovação ou reprovação.

Lamb (2007) aponta para essas mesmas questões, ressaltando que características da cultura remix/*mashup* potencialmente úteis ao ensino – como o engajamento coletivo em comunidades de conhecimento nas quais os usuários são também produtores dos artefatos semiótico-discursivos que ali circulam – só poderão ser efetivamente aproveitadas se acompanhadas de políticas de licenciamento sérias e legalmente eficazes, como é o caso da Creative Commons (LESSIG, 2004). Podemos pensar aqui, por exemplo, na produsagem (BRUNS, 2008) de objetos de aprendizagem (LEFFA, 2006) que misturem conteúdos midiáticos com os quais os alunos se identifiquem fortemente (LEMKE, 2009) via remix e *mashup* enquanto processos e

métodos, o que, sem o devido licenciamento, constituiria, hoje, *strictu sensu*, um ato infracional criminal por parte da escola!

É nossa convicção que, entre os benefícios obtidos em troca dos reducionismos implicados no tipo de trabalho que aqui propusemos, estão ganhos de inteligibilidade sobre o fenômeno que permitirão algum tipo de avanço nesses impasses institucionais e interculturais. Acreditamos, sobretudo, que é necessário recusar a banalização dos conceitos de remix e *mashup* que parece acompanhar a difusão do acesso às suas ferramentas e técnicas de produção e consumo, sob pena de, não o fazendo, perdermos um instrumento importante para a legitimação educacional da reflexividade, agentividade e relevância política agregadas a essas práticas.

Dito de outra forma, legitimar remix e *mashup* como objetos de pesquisa e de ensino é possivelmente indispensável para que a escola possa, um dia, transformar sujeitos transleitores e transletrados em cidadãos capazes de protagonizar mudanças sociais a partir do momento em que tiverem consciência sobre a força política dos hibridismos propositais, quer sejam entre gêneros, mídias, modalidades, linguagens e textos, ou entre engenharia e bricolagem, global e local, humano e não humano (BUZATO, 2010a; 2012).

Como dissemos antes, esta é apenas uma proposta inicial, um começo de percurso: esperamos ter deixado, contudo, ganchos e encaixes suficientemente claros e úteis aos que nos queiram remixar reflexivamente.

Referências

BAKHTIN, M. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. 5. ed. São Paulo: Hucitec/Annablume, 2002.

BARROS, N. N. Apropriação da curadoria na web por uma empresa de mídia tradicional: a cultura da convergência entre a narrativa e o banco de dados. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, em preparação.

BENJAMIN, W. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: ADORNO, T. *et al. Teoria da cultura de massa*. Tradução de Carlos Nelson Coutinho. São Paulo: Paz e Terra, 2000. p. 221-254.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. A. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge (MA): MIT, 2000.

BRUNS, A. Introduction. In: _____. *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Produsage*. Nova York: Peter Lang, 2008. p. 1-7.

BRUNS, A. Produsage, Generation C, and Their Effects on the Democratic Process. In: MEDIA IN TRANSITION, 5., 27-29 Apr. 2007, Boston. *Proceedings...* Boston: MIT, 2007. Disponível em: <<http://eprints.qut.edu.au/7521/>>. Acesso em: 2 jul. 2013.

BUZATO, M. E. K. Can Reading a Robot Derobotize a Reader? *Trabalhos em Linguística Aplicada*, Campinas, v. 49, n. 2, p. 359-372, 2010a.

BUZATO, M. E. K. Cultura digital e apropriação ascendente: apontamentos para uma educação 2.0. *Educação em Revista*, Belo Horizonte, v. 26, n. 3, p. 283-303, 2010b.

BUZATO, M. E. K. Dinâmicas de apropriação e a constituição de transletamentos no contexto de um telecentro comunitário. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIN, 6., 2009, João Pessoa. *Anais...* João Pessoa: ABRALIN, 2009. p. 2749-2758.

BUZATO, M. E. K. Letramentos multimodais críticos: contornos e possibilidades. *Revista CROP*, São Paulo, v. 12, p. 108-144, 2007.

BUZATO, M. E. K. Práticas de letramento na ótica da Teoria Ator-Rede: casos comparados. *Calidoscópio*, São Leopoldo, v. 10, n. 1, p. 65-82, 2012.

CHARTIER, R. *Os desafios da escrita*. São Paulo: Editora UNESP, 2002.

CHATTI, M. A.; JARKE, M.; SPECHT, M. Model-Driven Mashup Personal Learning Environments. *International Journal of Technology Enhanced Learning*, v. 3, n. 1, p. 21-44, 2011.

CONKLIN, J. Hypertext: An Introduction and Survey. *Computer*, v. 20, n. 9, p. 17-41, 1987.

COSER, D. S. Galanet versus Busuu: um estudo comparativo de duas comunidades de aprendizagem colaborativa de línguas online. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, em preparação.

DEBORD, G. *Society of the Spectacle*. New York: Zone, 2004.

DEUZE, M.; BRUNS, A.; NEUBERGER, C. Preparing for an Age of Participatory News. *Journalism Practice*, v. 1, n. 3, p. 322-338, 2007.

FRIEDMAN, S. S. 'Border Talk', hybridity, and performativity: Cultural Theory and Identity in the Spaces between Difference. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, Coimbra, n. 61, p. 1-17, 2002. Disponível em: <<http://eurozine.com/pdf/2002-06-07-friedman-en.pdf>>. Acesso em: 20 jun. 2013.

GENETTE, G. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Tradução de Luciene Guimarães e Maria Antônia Ramos Coutinho. Belo Horizonte: Faculdade de Letras da UFMG, 2006. (Livros Viva Voz).

- GRÉSILLON, A.; MAINGUENEAU, D. Polyphonie, proverbe et détournement, ou un proverbe peut en cacher un autre. *Langages*, v. 19, n. 73, p. 112-125, 1984.
- HALL, S. *Da diáspora: identidades e mediações culturais*. Tradução de Adelaide La Guardia Resende *et al.* Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representação da UNESCO no Brasil, 2003.
- HUTCHEON, L. *The Politics of Postmodernism*. London; New York: Routledge, 1989.
- JENKINS, H. *Cultura da convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- KOCH, I. *Introdução à lingüística textual*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- LAMB, B. Dr. Mashup or, Why Educators Should Learn to Stop Worrying and Love the Remix. *Educause Review*, v. 42, p. 12-25, 2007.
- LANDOW, G. P. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins, 1992.
- LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. Remix: The Art and Craft of Endless Hybridization. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, v. 54, n. 1, p. 22-33, 2008.
- LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. Sampling “The New” in New Literacies. In: _____. (Ed.). *A New Literacies Sampler*. Nova York: Peter Lang, 2007. p. 1-24.
- LATOUR, B. *Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.
- LEFFA, V. J. Nem tudo que balança cai: objetos de aprendizagem no ensino de línguas. *Polifonia*, Cuiabá, v. 12, n. 2, p. 15-45, 2006.
- LEMKE, J. L. Metamedia Literacy: Transforming Meanings and Media. In: REINKING, D. *et al.* (Ed.). *Literacy for the 21st Century: Technological Transformation in a Post-Typographic World*. Hillsdale: Erlbaum, 1998. p. 238-301. Disponível em: <<http://academic.brooklyn.cuny.edu/education/jlemke/reinking.htm>>. Acesso em: 30 jun. 2013.
- LEMKE, J. L. Multimodality, Identity, and Time. In: JEWITT, C. (Ed.). *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. London: Routledge, 2009. p. 140-150.
- LEMKE, J. L. Travels in Hypermodality. *Visual Communication*, v. 1, n. 3, p. 299-325, 2002.
- LEMOES, A. Ciber-cultura-remix. Apresentação na mesa “Redes: criação e reconfiguração”, do Seminário Sentidos e Processos, São Paulo, Itaú Cultural, ago. 2005. Disponível em: <http://www.hrenato.net/cursos/textos/andrelemos_remix.pdf>. Acesso em: 7 maio 2013.
- LESSIG, L. *Free Culture: The Nature and Future of Creativity*. Nova York: Penguin, 2004.

- LÉVI-STRAUSS, C. *Pensamento selvagem*. Tradução de Tânia Pellegrini. Campinas: Papirus, 1989.
- MAINGUENEAU, D. *Novas tendências em análise do discurso*. Campinas: Pontes/Editora da Unicamp, 1997.
- MANOVICH, L. New Media from Borges to HTML. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; MONTFORT, N. (Ed.). *The New Media Reader*. Cambridge (MA): MIT Press, 2003. p. 13-25.
- MANOVICH, L. *The Language of New Media*. London: MIT Press, 2001. p. 18-61.
- MARCUSCHI, L. A. *Da fala para a escrita: atividades de retextualização*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- NAVAS, E. Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture. In: SONVILLA-WEISS, S. (Ed.). *Mashup Cultures*. Wien; New York: Springer, 2010. p. 157-177.
- NELSON, T. H. Opening Hypertext: A Memoir. In: TUMAN, M. C. (Ed.). *Literacy On-line: The Promise (and Peril) of Reading and Writing with Computers*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press, 1992. p. 43-57.
- NIELSEN, J. *Participation Inequality: Encouraging More Users to Contribute*. 2006. Disponível em: <<http://www.nngroup.com/articles/participation-inequality>>. Acesso em: 1 jun. 2013.
- SACHS, R. S. Travessias hipermodais em letramentos dos fãs de Glee: da produção à reflexão metadiscursiva. 2012. 112 f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Letras) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2012. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=54570&opt=1>>. Acesso em: 30 jun. 2013.
- SANT'ANNA, A. R. *Paródia, paráfrase & cia*. São Paulo: Ática, 2003. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/6180365/Affonso-Romano-de-SantAnna-Parodia-Parafrase-e-CIA-PDF-Rev>>. Acesso em: 7 maio 2013.
- SILVA, D. P. Práticas de letramentos em jogo de construção colaborativa: MUD Valinor. 2012. 205 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2012.
- SONVILLA-WEISS, S. Introduction: Mashups, Remix, Practices and the Recombination of Existing Digital Content. In: SONVILLA-WEISS, S. (Ed.). *Mashup Cultures*. Wien; New York: Springer, 2010. p. 8-23.
- THE NEW LONDON GROUP. *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures*. *Harvard Educational Review*, v. 66, n. 1, p. 60-93, 1996.

THOMAS, S. *et al.* Transliteracy: Crossing Divides. *First Monday*, v. 12, n. 12, 2007. Não paginado.

YEE, R. *Pro Web 2.0 Mashups Remixing Data and Web Services*. Berkeley; New York: Apress, 2008. Disponível em: <<http://www.books24x7.com/marc.asp?bookid=25487>>. Acesso em: 7 maio 2013.

Documento iconográfico em formato eletrônico

Google Maps – Flickr – GoogleMaps Mashup. Captura de imagem por satélite. Disponível em: <<http://goo.gl/maps/RIUH4>>. Acesso em: 30 jun. 2013.

Vídeos

Adele - Set Fire to the Rain (Dj Tyler Davey Extended Remix). Produção: Tyler Davey. Distribuição: independente. 2012. Vídeo – documentário (7:31 min.). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=j1UTQxc2I4c>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

Everything Is a Remix, Part I: The Song Remains the Same. Direção e roteiro: Kirby Ferguson. Distribuição: independente. 2010. Vídeo – documentário (7:18 min.). Disponível em: <<http://everythingisaremix.info/watch-the-series>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

Everything Is a Remix, Part II: Remix INC. Direção e roteiro: Kirby Ferguson. Distribuição: independente. 2011. Vídeo – documentário (9:48 min.). Disponível em: <<http://everythingisaremix.info/watch-the-series/>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

Everything Is a Remix, Part III: The Elements of Creativity. Direção e roteiro: Kirby Ferguson. Distribuição: independente. 2011. Vídeo – documentário (11:17 min.). Disponível em: <<http://everythingisaremix.info/watch-the-series>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

Everything Is a Remix, Part IV: System Failure. Direção e roteiro: Kirby Ferguson. Distribuição: independente. 2012. Vídeo – documentário (15:26 min.). Disponível em: <<http://everythingisaremix.info/watch-the-series>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

Kanye West – Gold Digger ft. Jamie Foxx (Music Video by Kanye West Performing Gold Digger). Produção: John Brion e Kanye West. Distribuição: Roc-A-Fella Records, LLC. 2005. Vídeo (3:42 min.). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=6vwNcNOTVzY>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

O bonde das maravilhas (versão Teletubbie). Vídeo (2:23 min.). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=tZt8zf1Ms2k>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

Ray Charles - I Got a Woman. Áudio (2:56 min.). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Mrd14PxaUco>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

System of a Dilma. Dj Faroff e Xandelai. Distribuição: independente. 2011. Vídeo – *mashup* (1:38 min.). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=OS3Lh6vc1ts>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

The Southern Tones “It Must Be Jesus” 1954 Duke 205 Gospel Series. Áudio (2:57 min.). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=AvCbVLZW4EY>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

Titanic in 5 seconds. 2007. Vídeo – remix do filme *Titanic* (12 seg.). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=OuSdU8tbcHY>>. Acesso em: 1 jun. 2013.

Recebido em 05/07/2013. Aprovado em 22/10/2013