

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS - UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
NÍVEL MESTRADO

ADAM SCHEFFEL

TEMPOS DE SOFTWARE:
A remixabilidade na Wikipédia

São Leopoldo
2016

Adam Scheffel

TEMPOS DE SOFTWARE:
A remixabilidade na Wikipédia

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Orientador: Prof. Dr. João Martins Ladeira

São Leopoldo

2016

S316t Scheffel, Adam.
Tempos de software : a remixabilidade na Wikipédia / Adam Scheffel. – 2016.
151 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2016.

“Orientador: Prof. Dr. João Martins Ladeira.”

1. Wikipedia. 2. Comunicação e tecnologia. 3. Wikis (Computação). 4. Software – Aspectos sociais. 5. Enciclopédias eletrônicas. I. Título.

CDU 004.78:030

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Bibliotecário: Flávio Nunes – CRB 10/1298)

Adam Scheffel

TEMPOS DE SOFTWARE:
A remixabilidade na Wikipédia

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

Orientador: Prof. Dr. João Martins Ladeira

Aprovada em ___/___/___

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Adriana Amaral – Unisinos

Prof. Dr. Suzana Kilpp – Unisinos

Prof. Dr. João Martins Ladeira – Unisinos

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos amigos que, pacientemente, ouviram-me falar neste processo dissertativo, entre tantas dicas e discussões ao longo de um profundo mergulho que resultou neste trabalho.

Agradeço aos colegas da RBS TV e, atualmente, do Gshow, que compreenderam a minha escolha acadêmica e não hesitaram em me auxiliar nas necessidades que surgiram ao longo desses dois, intensos, anos.

Agradeço ao João Ladeira, que se tornou um compreensivo amigo em momentos turbulentos pelos quais passei e que soube me orientar com maestria, em processos que, muitas vezes, perpassam o ato de pesquisar e, no fundo, acabam se fundindo à ciência.

Agradeço aos professores Gustavo Fisher, Suzana Kilpp e Sonia Montañó, que, junto ao João, conduziram aulas desconcertantes e bagunçaram meu modo de pensamento, aulas das quais eu jamais me esquecerei.

Agradeço ao William Mayer pela amizade e por fazer parte de todo o processo de pesquisa, seja dentro ou fora da Academia; aproveito para agradecer também ao Guilherme Brasil e à Raquel Saliba, companheiros de trânsito, de classe e de vida, que souberem tanto ouvir as minhas divagações por aí.

Agradeço à minha família que compreendeu as tantas justificativas de afastamento, mas que, mesmo assim, mandaram forças e “empurrões”, pessoal e virtualmente.

Agradeço, por fim, à minha mãe, inspiradora maior que me motiva diariamente com sua energia, e que me estimula a ser alguém sensível às coisas do mundo, e para fora dele.

RESUMO

A pesquisa apresentada a seguir busca perceber as conexões entre a dimensão do software e a potência de reciclagem presente no âmbito social em que estamos inseridos, chamado neste estudo de tecnocultura. Desta forma, propõe-se a tentar compreender as forças de uma possível remixabilidade possibilitada pelo software que, em forma de colcha de retalhos, tudo reúne, organiza e (re)distribui. Para tanto, tem-se como objeto empírico de pesquisa a Wikipédia Lusófona e seus artigos. A possibilidade de funcionamento de toda a proposta da plataforma em atender ao fluxo e às alterações incessantes de verbetes só é possível graças ao software, que gere o terreno diverso da enciclopédia online. Vemos o processo de diferenciação e fluxo no software. Assim, é de expectativa nossa perceber em que termos a própria possibilidade de organização da plataforma se associa com as possibilidades de expansão sistemática do software, introduzindo contrapontos com a lógica de autoria centrada na criação individual do gênio criativo.

Palavras-chave: Remixabilidade. Software. Fluxo. Wikipédia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Remix seletivo	27
Figura 2 – Remix reflexivo	28
Figura 3 - Printscreen do artigo Porto Alegre na Wikipédia.....	66
Figura 4 - Printscreen do artigo Porto Alegre, com infocaixa	67
Figura 5 - Printscreen da página Anonymus Gourmet na Wikipédia	70
Figura 6 - Printscreen das opções de mídias do banco de dados.....	71
Figura 7 – Modelos dos componentes de um artigo.....	97
Figura 8 – Histórico de edições do artigo Adele	103
Figura 9 – Primeira versão do artigo Eduardo Cunha	105
Figura 10 - Figura de Hatra no artigo Estado Islâmico do Iraque.....	110
Figura 11 - Figura de Hatra presente no artigo homônimo.....	110
Figura 12 - Hatra no verbete Reino de Araba.....	110
Figura 13 - Mapa do território atual autoproclamado EI	111
Figura 14 - Infocaixa no artigo Game of Thrones: Predefinição:Televisão.....	116
Figura 15 – Infocaixa com as informações gerais do verbete	119
Figura 16 – Figura imagem de Adele nos verbetes English people e List of most downloaded songs in the United Kingdom	122
Figura 17 – Setor categorias nos artigos.....	124
Figura 18 – Setor <i>Ver histórico</i> nas comparações das versões	131
Figura 19 - Printscreen do perfil da página de Adele em duas datas.....	132

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 O REMIX E O SOFTWARE NA TECNOCULTURA.....	15
2.1 PANORAMA E INQUIETAÇÕES	16
2.2 O <i>REMIX</i> EM LEMOS, MANOVICH E NAVAS.....	21
2.3 TAXONOMIA DA REMIXAGEM: REMIX ESTENDIDO, SELETIVO, REFLEXIVO E REGENERATIVO	25
2.4 REMIXABILIDADE E O SOFTWARE NA RELAÇÃO TECNOESTÉTICA.....	29
2.4.1 Mídia e Extensibilidade.....	30
2.4.2 Remixabilidade, Modularidade e Remixabilidade Profunda.....	34
2.4.3 Tecnocultura e Tecnoestética.....	37
2.5 ESPAÇO DE FLUXO E O PONTO DE DIFERENÇA	45
3 MÉTODOS DE PESQUISA.....	51
3.1 A INTUIÇÃO COMO MÉTODO E OS PROBLEMAS DA PESQUISA	51
3.2 O MÉTODO CARTOGRÁFICO E O <i>FLÂNEUR</i>	56
3.3 A DISSECAÇÃO E AS MOLDURAS	60
4 OBSERVÁVEL.....	63
4.1 ANTES, DEFINIÇÕES: MEDIAWIKI, WIKIMEDIA, WIKIPÉDIA OU WIKI?	64
4.2 WIKIMEDIA COMMONS	68
4.3 WIKIDATA	71
4.4 MEDIAWIKI	74
4.5 WIKIPÉDIA.....	75
4.5.1 Montagens operacionais da web	79
4.5.2 Como a Wikipédia se organiza?.....	82
4.5.3 As molduras da Wikipédia.....	86
4.5.3.1 O Software de Publicação MediaWiki.....	87
4.5.3.2 Criação dos Artigos	88
4.5.3.3 Hiperlinks.....	89
4.5.3.4 Edição dos Artigos.....	90
4.5.3.5 O Usuário-Editor.....	91
4.5.3.6 Monitoramento	92
4.5.3.7 Os Robôs (bots) e a Automação da Edição	93

4.5.3.8 Banalizações e Vandalismos.....	94
4.5.3.9 O Histórico do Artigo	95
4.5.4 Componentes de um artigo da Wikipédia	96
4.5.5 Estratégia de observação dos artigos.....	100
4.5.5.1 As molduras do artigo Eduardo Cunha.....	104
4.5.5.2 As molduras do artigo Estado Islâmico do Iraque e do Levante.....	108
4.5.5.3 As molduras do artigo Jogos Olímpicos de Verão 2016.....	111
4.5.5.4 As molduras do artigo Game of Thrones.....	114
4.5.5.5 As molduras e o fluxo do artigo Adele	117
4.6 MECÂNICO X ARTESANAL: AS PONTES WIKIS.....	135
5 CONCLUSÃO	141
6 REFERÊNCIAS.....	146

1 INTRODUÇÃO

Sempre me admiraram muito as atitudes das Vanguardas Europeias que surgiram lá pelas primeiras duas décadas do século XX. Com suas ideias radicais e provocadoras, manifestaram mudanças artísticas ao redor do mundo, propondo novas maneiras de se ver. Lembro que tais movimentos apareceram diversas vezes durante toda minha formação, espalhando-se em disciplinas como história, artes, linguística e comunicação. Foi grande a importância dessa atitude em um cenário anteriormente engessado, me deixando, assim, curioso para cada vez mais mergulhar nessas propostas que duram até hoje, atualizadas em tantos outros formatos.

Entre as vanguardas, destaco duas que me parecem ainda mais ousadas: Cubismo e Dadaísmo. E, se puder escolher uma como principal representante de toda a ideia por de trás de tanta revolução, diria que o Dadaísmo foi a ponta da mudança. Duchamp, junto com outros grandes nomes do movimento, propôs uma alteração no modo como se contempla a obra de arte e defendeu a contínua produção do escândalo como forma de produzir variações de choque ao espectador. Com seus *ready-mades*, deslocou objetos utilitários dos seus contextos originais, elevando-os, numa crítica ao sistema artístico, à condição de obra de arte por ganhar uma assinatura e um espaço expositivo, além de imprimir no sistema um outro conceito de criador.

Passadas décadas após o período vanguardista, as atitudes nascidas dentro das manifestações artísticas criaram múltiplas formas e respingaram seu estilo em diversos outros campos. A mecanização dos objetos, dos aparelhos e da rotina artística permitiu outras formas de criação, de manuseios, de experiências. Dessa forma, no presente cenário, vejo a *remixagem* como uma atualização das vanguardas passadas que de uma forma ainda operam suas características.

Remix é uma palavra que costuma estar associada, até mesmo como consta da Wikipédia, à música, como uma versão *alternativa* de uma canção na qual se misturam elementos digitais fabricados por um computador a instrumentos analógicos tocados por músicos de carne e osso. Mas que, a bem da verdade, é muito mais do que isso: é elemento central da cultura digital, é recombinação de informações, de um ou mais produtos para resultar em outro que não raro é completamente diferente do primeiro. A prática ganha ainda mais força no atual

âmbito tecnocultural, utilizando-se da popularização dos recursos de produção de conteúdo e softwares livres como mecanismos para alargar as possibilidades de criação e divulgação através das plataformas na internet.

A **Wikipédia**, agora não como centro de informação sobre a palavra *remix*, mas como *objeto* da presente pesquisa juntamente com seus artigos, entra em cena nas discussões acerca de uma remixabilidade virtual (MANOVICH, 2005) presente na plataforma, não só como mistura, combinação e recombinação de informação e de conhecimento, mas também de recursos e caminhos para a distribuição de conteúdo na sociedade. Aqui, encaramos a Wikipédia como um fluxo e não um produto final, sendo fundamental reconhecer que ela nunca está pronta e, portanto, não é possível acessá-la como uma verdade estanque. Ainda, percebemos que suas características modificaram a forma de se compartilhar conhecimento na web, já que cada tópico de diferentes temas é editado pelos próprios internautas — cada um agregando mais informações a respeito de um mesmo assunto, em um movimento marcadamente do remixar regenerativo (NAVAS, 2012), em constante atualização do software.

Afinal de contas, um remix não é uma mera cópia criada através do recortar e colar. Há um processo de criação envolvido. Um remix cria algo incomum, ousado, novo, sem *ferir* a essência da inspiração. É um movimento de reposicionamento. Aliás, reposicionar as imagens na web é como Duchamp quando deslocou objetos e perguntou se tal movimento era arte. Também, ainda assim como Duchamp quando usava materiais cuja feitura ele desconhecia, nós espectadores usamos imagens dentro da plataforma da web sem saber suas origens, quem é o criador. O que importa neste movimento é recolocar, dar novo sentido — ressignificar.

Podemos afirmar que a internet preza por uma lógica desconstrutivista e é, propriamente, um lugar de remixagem, um espaço onde o software ganha vida. Devido à forma com que se opera esse software inquieto, a web mantém como procedimento integral um princípio de **remixabilidade** (MANOVICH, 2014). Um movimento de aglutinação que junta peças distintas como uma espécie de colcha de retalhos, e que forma algo que até então não se tinha anteriormente. A lógica de enciclopédia que nosso objeto de pesquisa traz sempre existiu. O que transformou o cenário foi a Wikipédia absorver uma moldura *enciclopédica*, com suas necessidades e mecanismos, e aplicar ao software tal comportamento, que permitiu potencializar essa força de enciclopédia na web, que age pelos princípios de

Manovich (2001, 2014), como *modularidade*, *remixabilidade* e *extensibilidade*, conforme veremos adiante. Todo o processo pelo qual se juntam informações distintas em torno da Wikipédia e seus artigos, como as imagens e os dados numéricos, tudo parece vir como uma certa desculpa para justificar a existência do software.

Navas (2012) afirmará que a própria Wikipédia faz parte desse movimento maior do remix, e até mesmo Manovich (2008) complementarà essa ideia, ao apontar para o software como uma força de colagem invisível que une tudo e a todos. Força essa que acreditamos ser importante ressaltar como movimento base do nosso objeto empírico: a possibilidade de funcionamento de toda a proposta da Wikipédia em atender ao fluxo, a seus ajustes de erros, às alterações incessantes de artigos, ao banco de dados como arquivo midiático e à abertura ao processo que recebe o usuário-editor para lapidar toda a quantidade de informações presentes na plataforma só é possível graças ao **software**, que gere e organiza o terreno diverso da enciclopédia online. Vemos o processo de diferenciação e fluxo *no software*, e não nas suas materialidades, que, por outro lado, nos ajudam a exemplificar, moldurar e a perceber as virtualidades.

Ao nos depararmos com o fluxo de dados em constante circulação nos artigos, as ideias de Bergson (2006) e Deleuze (1999) ficam ainda mais visíveis quando pensamos o movimento e o processo de diferenciação nos verbetes. A *duração*, como nos colocará Bergson (2006) no aporte teórico, trata-se de uma *passagem*, de um *dever*, de uma *mudança*. Ou seja, encararemos os artigos da Wikipédia como um *espaço de fluxo* e como *ponto de diferença*, que vive pela existência de um software que age pelos princípios de remixabilidade, dando espaço à correnteza da diferença e ao fluxo do nosso objeto heterogêneo.

Diríamos ainda um objeto não só heterogêneo, mas contraditório! É como se fosse uma moeda de dois lados, como veremos ao decorrer da pesquisa, em que ora a Wikipédia opera com uma complexidade no seu banco de dados enorme e nas suas conexões intermináveis, ora age pelo princípio de modularidade e lei do menor esforço, com um software aparentemente limitado e prático. Se olharmos em uma primeira visada pela Wikipédia e seus artigos, o que nos parece chamar mais a atenção realmente é a quantidade de imagens e dados que circulam pelos projetos, mas que, ao adentrar com cuidado o seu modo de organização, vamos perceber que o que se faz mais pertinente para discussões não são seus objetos, nem suas

quantidades, mas sim a lógica estrutural do software, sua qualidade, capaz de aglutinar todas as informações, ora por um processo artesanal, ora por um processo mecanizado.

Ou seja, a estrutura do software é nosso eixo de diferenças. É pela existência de tudo isso, de ambas as formas complexas e práticas, que a Wikipédia consegue operar o software e colocar à disposição de pessoas com as mais diferentes bagagens uma ferramenta de montagem simplista, com a Wikipédia criando normas e regulamentando seu uso de maneira clara e objetiva, a fim de permitir a remixabilidade acontecer.

Deste modo, abordaremos no segundo capítulo da dissertação o contexto histórico e a base dos processos de criação que permitiram a ascensão da remixagem na cultura, trazendo a problemática teórica à pesquisa. Uma das emergentes características da tecnocultura tem sido tal prática do remix, essa técnica de criação que transfigura, relê, ressignifica obras já pré-existentes, provocando a diluição da propriedade, da história linear e do pensamento cartesiano. O processo, que modifica os fragmentos para criar um novo conteúdo, retirando o produto de seu contexto original e recombina, também adiciona um outro sentido ao jogo e, portanto, uma nova origem. Na sequência, teremos a contextualização da força *remix*, bem como as divisões taxonômicas da remixagem, sugeridas pela teoria de Navas (2012), que permitirão compreender o objeto empírico com mais atenção.

Além de Navas, convocaremos autores que auxiliarão nas discussões e contribuirão com o trajeto da pesquisa a fim de levar adiante as descobertas sobre a questão da remixabilidade no software Wikipédia, principalmente com os autores Manovich e Shaw. Aprofundaremos conceitos que serão caros a nossa pesquisa como remixabilidade, extensibilidade e modularidade, a partir de leituras em Manovich, relacionando-os e percebendo a proximidade de tais conceitos em relação aos estudos do software, compreendendo o remix e o software como dois movimentos diretamente associados na pesquisa. Após, adentraremos o terreno da Tecnocultura, sob o atento olhar de Shaw, onde os presentes conceitos acima fertilizam, na expectativa de compreender um agir tecnoestético.

Ainda no percurso do apanhado teórico, visitaremos pilares que se apoiarão nos principais conceitos de Bergson, como duração, memória, *élan vital*, pertinentes para pensarmos o fluxo da plataforma e dissecarmos as mudanças que passam e

deixam rastros pelos verbetes da Wikipédia. Deleuze também se faz importante a fim de trazer luz à compreensão do processo de abertura para a criação e nos auxiliar a pensar na possibilidade de um conhecimento direto das essências, através do conceito de diferença em leituras de Bergson, no intuito de ultrapassagem da razão clássica do pensamento.

No terceiro capítulo, traremos discussões acerca da proposta metodológica, que gira em torno de movimentos intuitivos, cartográficos e dissecativos. As molduras em Kilpp (2006) aparecem como o conjunto de procedimentos necessários para matar o fluxo da web e desnaturalizar o movimento que percebemos na Wikipédia e nos seus verbetes, ação imprescindível para a nossa análise. A Wikipédia apresenta uma série de molduras que contemplam diferentes formas de montagem de um artigo. É nossa expectativa encontrar, mapear, dissecar e observar tais molduras.

O quarto capítulo é a análise do objeto consistente nas práticas de remixabilidade. Neste momento, a pesquisa abre-se à decupagem dos materiais selecionados e apresenta os objetos empíricos: a **Wikipédia** e seus **verbetes**. Para exemplificar as qualidades que julgamos existentes na plataforma, partiremos de uma análise primeiramente macro, ao perceber a força da Wikipédia e suas montagens dentre os demais projetos do grupo Wikimedia. Em seguida, situaremos o leitor sobre o presente projeto que escolhemos — a enciclopédia online —, partindo para o recorte de análise proposto: separamos os verbetes *Eduardo Cunha*, *Estado Islâmico do Iraque e do Levante*, *Jogos Olímpicos de Verão de 2016* e *Game of Thrones* a fim de explicar sobre as variadas possibilidades que um artigo pode ser engendrado e moldurado, não nos debruçando com profundidade sobre seus fluxos. Entretanto, na sequência, após levantar as diferentes montagens e remontagens dos verbetes acima citados, partiremos ao encontro do nosso artigo mais profundamente detalhado, onde reside a nossa expectativa de perceber a ação do *remix regenerativo*, o fluxo que permeia o artigo, acumulando alterações, comentários, históricos e diferentes ideias sobre um mesmo tema. O artigo que consideramos potente em dar respostas às nossas inquietações será o **verboete Adele**.

A pesquisa, que emerge no contexto do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Unisinos — PPGCom, pretende neste trecho, através do auxílio teórico-metodológico, compreender a maneira com que a remixabilidade atualiza,

através da experiência tecnoestética, a memória na Wikipédia, compreendendo em que termos a própria possibilidade de organização da plataforma se associa com as possibilidades de expansão sistemática do software, introduzindo contrapontos com a lógica de autoria centrada na criação individual do gênio criativo.

2 O REMIX E O SOFTWARE NA TECNOCULTURA

Para dar contexto e aprofundar as inquietações desta pesquisa, neste capítulo traremos, primeiramente, a base dos processos que potencializaram a força remix na cultura, dando suporte para as visões de Lemos, Manovich e Navas, que nos auxiliarão a entender o nosso objeto sistematicamente. Na sequência, mergulharemos ainda mais fundo nos conceitos de Manovich, por apresentarem um claro mapeamento da atual relação da sociedade com o software, ideia que será complementada ainda pela análise de Shaw sobre a tecnocultura. As percepções dos autores serão de grande importância para nos situarmos nas discussões que envolvem nosso objeto Wikipédia e seus artigos, compreendendo suas infinitas possibilidades. Em um segundo momento, convidaremos Bergson e Deleuze a integrarem-se à discussão teórica, trazendo as ideias de fluxo, duração e diferença para o nosso empírico, a fim de dissecá-lo para vermos as forças presentes no software através de seu movimento incessante.

Existe uma necessidade de experimentação constante por parte dos produtores de conteúdo, usuários-editores, cidadãos-curadores, que os levam a participar de um ciclo de mudanças. Essas mudanças ainda estão em fase de desenvolvimento, mas já operam frequentemente sem a nossa percepção, acontecendo simplesmente. Estamos imersos em um período, como Manovich (2007) conceitua, chamado de a Era do Remix, momento em que elucida a gigantesca produção de remixes audiovisuais e outras experimentações digitais que inundaram os sites e portais de vídeos na web como fenômenos que marcariam mais que uma cultura do remix, mas, sim, uma *era do remix*.

Assim, percebe-se uma corrente de apropriações e reciclagens que redefine o andar do fluxo constante de informações em fragmentos independentes, que vêm e vão em pedaços, participando de processos distintos e assumindo tantas possibilidades. Há presente nesta cadeia uma capacidade de manipular fragmentos de forma ativa, permitindo-se afirmar o grande princípio da remixagem: a seleção. Esses papéis redefinirão o conceito de criatividade e originalidade, como também o próprio sentido de criador e seu lugar na narrativa histórica (MANOVICH, 2007).

O *eu* como centro do pensamento cartesiano é questionado quando põe em crise questões sobre autoria, na ânsia de criticar a neurose da modernidade com a ideia de um ser criador original. Nas vanguardas europeias, Duchamp e Brancusi

tentam anular essa forma moderna presa ao autor, com suas obras que denunciam o apego incessante ao fundador primeiro. Quando se anula a existência de um deus criador dotado de toda sabedoria e unicidade, a importância de um ser individual criador morre junto. Aqui, quando fazemos um movimento de pensar a não existência de deus, podemos colocar em paralelo a não existência do ser único, ao passo de desfragmentar essa coluna cartesiana. Isso quebra toda a ideologia por trás dos conceitos de autoria, tão pulsantes no século XX e tão desfragmentados no século XXI. Negar a autoria é produzir sentido para além da relação com o objeto. Não existe mais um gênio individual, único, com capacidade produtiva. Anular a existência de deus é anulá-la em todas as suas formas, em todos os seus níveis, até mesmo quando se está preso à questão de quem é o criador, o gênio-autor. Assim, por que o homem pós-moderno, esse mesmo homem que denuncia a existência de deus, segue aprisionado a um conceito da unicidade do autor?

2.1 PANORAMA E INQUIETAÇÕES

Com ou sem permissão, a apropriação é um ato em que se toma posse de algo que *pertença* a terceiros. No âmbito cultural e artístico, sua mecânica refere-se a um procedimento de retirada de um elemento de determinada obra para ser usada na concepção de outra. Visto de maneira controversa por muitos olhos, beirando uma zona delicada entre plágio, roubo e criação, pode-se afirmar que toda forma de arte, de todas as épocas, é de algum modo fonte de um processo de apropriação e incorporação.

Quando migramos as criações materiais ao espaço digital — impulsionado ainda mais pela softwarização —, muito se tem discutido a respeito de autoria, da cópia e do original, sobre a arte de apropriação. O progresso do sistema traz consigo a evolução das ferramentas tecnológicas e a facilidade da reprodução e cópias de obras intelectuais, o que vem a causar reformulações necessárias em leis que regulamentam essas discussões e até mesmo um alvoroço egocentrista pelo poder de uma ideia. Há muitas críticas sobre questões de autoria em um terreno circundado pelas possibilidades da internet — um espaço *público*, onde nenhum dado está a salvo de sofrer remixagem, plágio ou reprodução. Sendo o desenvolvimento do intelecto das sociedades um dos motivos para o

estabelecimento do *copyright*¹, é paradoxal a restrição à cópia das obras, consciente de que isso permitiria maior disseminação das ideias publicadas.

É importante no percurso das discussões acerca da produção digital entender o que afinal define uma propriedade, uma obra de autoria. Ao contrário de objetos palpáveis que podem existir em um espaço de tempo único, o pensamento não funciona desta maneira, não exclui um outro movimento. Uma obra de Oswald de Andrade não deixa de pertencer menos a ele por estar impressa em dezenas de milhares de livros. Nem mesmo uma releitura de obra de arte deixa de pertencer ao autor por estar estampada em novas molduras, em réplicas, em outras tantas memórias.

São processos acessíveis, de livres interferências, coletivos, em que a obra aberta é terreno de experimentação, desfragmentação. Um trabalho que se inspira em outro, mas não fica exatamente igual e transmite uma mensagem diferente, configura uma releitura e não um processo amordaçado de roubo de intelecto. Aliás, plágio e original parecem não fazer sentido algum, partindo do pressuposto de que a máquina informática é em si uma ferramenta da digitalização (MANOVICH, 2015), ou seja, da cópia, da clonagem, da transformação de algo em outra coisa, como uma espécie de samplear audiovisual, ou de um pastiche artístico.

Antes de adentrarmos as questões da remixagem voltadas especificamente aos processos midiáticos e trazermos nosso objeto como fruto dessa discussão, partimos da premissa de que se faz necessário perpassar pesquisas que já levaram o assunto do remix adiante, mapeando os estudos que já foram realizados até então e levantando pontes com o presente estudo, que tem como expectativa avançar nas discussões e sugerir novos olhares sobre o tema.

Nem sempre relacionado à palavra *remix*, o conceito de reciclagem esteve presente desde muito antes na história da imagem. Para Navas (2012), existem três pontos que marcaram a fragmentação do processo criativo, estágios iniciados no século XIX e que nos levam até o estado atual do remix. A partir desse trajeto, Navas avalia como o material gravado redefine o conceito de representação das pessoas.

Vamos às três etapas cronológicas da reprodução mecânica.

¹ Direito exclusivo do autor, compositor ou editor de imprimir, reproduzir ou vender obra literária, artística ou científica.

O primeiro consiste na fotografia, começando por volta da década de 1830 (prorrogado em filme, anos depois), e a gravação de som, com o fonógrafo na década de 1870 e 90; nesta fase, o próprio mundo encontra-se aberto à possibilidade de ser gravado-representado com imagens e sons. “O ato de *sampling*, como é conhecido hoje, não era relevante nesta fase; em vez disso, a *gravação* foi a palavra mais frequentemente associada com as primeiras formas de reprodução”. (2012, p. 17). A segunda etapa da reprodução mecânica é encontrada no início dos anos 1920, em colagens e fotomontagens, que se basearam principalmente na prática do recorte e da colagem. Esta é a primeira etapa da reciclagem, segundo Navas (2012), uma forma primitiva de *meta-mídia* que antecedeu o *sampling*. O Photoshop, software, então, marca a terceira fase da reprodução mecânica, período visto como o grande alicerce para o fomento das novas mídias, e ainda classificado por Navas como a segunda etapa da reciclagem. Esta etapa foi marcada na música na década anterior, quando DJs se tornaram produtores durante o final dos anos 1970 e início dos anos 80 e foram capazes de tirar pedaços de músicas diferentes com máquinas de *sampling* para criar suas próprias composições. É justamente neste terreno fértil de criação que nasce o termo **Remix** (NAVAS, 2012).

Com o movimento da remixagem instaurado, passa-se a fazer uso de um *hardware* que possibilita essa montagem, designado *sampler*, semelhante ao *beat box*, capaz de gravar, armazenar conteúdo e reproduzir trechos de outras gravações. Neste momento, tem-se à disposição para o processo criativo o *hardware* e o *software*, juntos, tornando-se uma potência inovadora. Com o custo sendo barateado e as ferramentas simplificadas, tornou-se possível a ampliação em larga escala das práticas de *sampling* e remix (NAVAS, 2012).

O remix acaba tornando-se onipresente na arte, na música, e vem desempenhando um efeito de bola de neve em tantas outras áreas que hoje carregam características da remixagem; mudanças que são vitais na comunicação de massa, especialmente com o impulso tecnológico. Por tempos, as pesquisas que giraram em torno do conceito de remix analisaram estudos via participação sonora nas remixagens, colocando a questão da musicalidade em foco, percebendo como se dá o remix em termos das linhas de áudio. Assim como há trabalhos que exploraram as colagens da música eletrônica e suas possibilidades criativas, como a dissertação *Colagem musical na música eletrônica experimental*, de Henrique Wao Jardim da Silveira, apresentada à Universidade de São Paulo em 2012.

Há certa insuficiência em trabalhos a respeito das remixagens voltadas aos processos midiáticos, em suas audiovisuais e potências tecnoculturais. Encontramos pesquisas a respeito da remixagem pairando o cinema de apropriação e a produção de documentários como metacrítica cultural no Brasil (*found footage*), como na pesquisa de mestrado realizada por Marcos Kurtinaitis Fernandes, da USP, em 2013, intitulada *Found footage em tempo de remix: cinema de apropriação e montagem como metacrítica cultural e sua ocorrência no Brasil*. Nesse trabalho, o autor tem como objetivo evidenciar de que maneira a criação artística baseada exclusivamente em apropriação e montagem de registros pré-existentes de imagem e som pode ser considerada, simultaneamente, uma forma expressiva autônoma e um instrumento de crítica cultural, bem como a ocorrência dessa prática na produção audiovisual brasileira. O pesquisador até mesmo chega a utilizar conceitos com os quais trabalharemos aqui, principalmente o *remix regenerativo* de Navas (2012), mas em porções de teorização mais ampla a respeito do remix como categoria da produção cultural e forma de expressão artística contemporânea.

O pesquisador da Universidade Federal da Bahia, Thiago Soares, também tangencia os estudos da remixagem, onde deixa seus rastros ao traçar considerações acerca dos videoclipes remixados a partir de conceitos descritivos e categorizantes da semiótica, principalmente em *O videoclipe remix*, de 2005, em que apreende dois videoclipes da cantora Madonna como componente de configuração imagética associado à música pop. Ramo musical que absorve mais uma vez os estudos da remixagem, terreno esse que deu origem ao termo.

Outras pesquisas traçam conhecer na Cultura Remix as reconfigurações na publicidade audiovisual, fazendo um apanhado sobre cultura de massa e cultura de consumo; até mesmo aparecem anseios sobre a crítica e incentivos culturais em determinados períodos políticos, contribuindo assim para uma espécie de antropofagia digital, com debates sobre a questão autoral no atual tempo de compartilhamento, embasados numa discussão ligada ao campo do Direito, como trabalha com maestria a pesquisadora Helena Klang, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, em *Antropofagia digital: a questão autoral no tempo de compartilhamento*, de 2011.

Percebemos uma predominância nas pesquisas de temas que envolvem ou a parte da remixagem enquanto prática musical ou então como território de discussão sobre originalidade e direitos autorais. A pesquisa em desenvolvimento aqui

apresentada se insere no campo de estudo dos *processos midiáticos*, buscando compreender suas linguagens e configurações nos usos e apropriações praticados pelas mídias e pelos espectadores, entendidos esses, agora, também como protagonistas. A investigação propõe-se a avançar no estudo da recriação audiovisual e midiática pautada nos princípios da remixagem, contribuindo para a ampliação de possibilidades tanto no campo de produção acadêmica quanto no âmbito de produção de mídia, que, frente a temporais de mudanças no contexto de criação e difusão, necessita urgente de uma revisão de conceitos e métodos em torno do seu eixo.

Cabe ressaltar, primeiramente, que o termo *remix* é uma expressão usada em correntes distintas e teorias que pairam sobre outras áreas, não somente do campo comunicacional. Nesta pesquisa, faz-se o uso do termo como prática ético-seletiva, em que dados são reutilizados, recriados e atualizados enquanto informações em si mesmas, carregadas de memória, colocadas em um novo circuito, apresentando uma nova camada sobre elas. É importante traçar um novo olhar sobre os processos midiáticos, uma vez que apresenta diversas alterações do modo de ser e agir, dentro um sistema da tecnocultura que acreditamos ser regido pela remixagem. A reinvenção, palavra-chave para entender os princípios da cultura da reciclagem, possibilita incorporar alternativas, mostrar linhas de fuga, criar novas expressões, provocar a imaginação do espectador e, acima de tudo, desconstruir linguagens já estabelecidas e enraizadas.

No âmbito de processos midiáticos, a remixagem será tratada como o ato de apropriação, recriação ou atualização de uma referência ou parte de certo dado pré-existente para reutilizá-lo na criação de uma nova informação, de uma nova forma em jogo. A novidade nesse manuseio não está no ineditismo do procedimento, mas, sim, na ampla circulação e popularização deste formato de criação, uma vez que as barreiras de produção/consumo foram quebradas, permitidas pelo barateamento na utilização de novas ferramentas de manipulação e produção, tornando o acesso a conteúdos digitais interminável. O ato técnico em si de remixar o mundo não é novo. É um processo que é sempre o mesmo: pegam-se duas ou mais partes que se integram ao movimento. O que se pretende avançar nas discussões com esta dissertação é a forma como vamos encarar a nova tecnologia que possibilita essa união, esse novo laço de experiência entre a tecnologia e o homem.

Esta pesquisa visa traçar um olhar sobre a vertente de produção midiática abarcada nos preceitos da remixagem que estimulam e provocam a percepção humana sobre a realidade que nos cerca, descortinando novos significados nas coisas, a partir do reprocessar de dados e imagens, com alterações que são ainda mais impulsionadas pela *softwarização* (MANOVICH, 2014). Faz-se necessário dar um passo atrás e pensar as remixagens midiáticas a partir de suas construções e manipulações, sem necessidade de classificações imediatas, em categorias diversas, mas deixar-se intuir pelos registros e pelos processos criativos que ali são presentes e clamam por percepção. Deste modo, este trabalho pretende vasculhar as engrenagens que dão vida à Wikipédia, principalmente através dos milhares de artigos que lá habitam e dão gás ao movimento regenerativo que forma a enciclopédia online, a fim de entender certos mecanismos possibilitados com a ampliação do software e da mídia digital, neste terreno tão frutífero de possibilidades. Para isso, vamos convidar alguns autores que irão clarear este percurso a fim de descobrir maiores possibilidades da remixabilidade nesse movimento virtual.

2.2 O *REMIX* EM LEMOS, MANOVICH E NAVAS

Para além das discussões acerca da problemática teórica da pesquisa, é preciso trazer ao projeto autores que procuram refletir aspectos que nos abram portas aos estudos da mobilidade na modernidade, da fragmentação, autores esses que estudaram a remixagem tanto em seu âmbito social, cultural como tecnológico para auxiliar nos diálogos empíricos e poder clarear as linhas de raciocínio ligadas ao objeto. A seguir, mostraremos em um primeiro momento a linha de pesquisa de três autores que atravessam os estudos da remixagem, como Lemos, Monovich e Navas; os dois últimos detalhados com mais atenção, por trazerem à pesquisa o olhar taxonômico do objeto em questão e uma sistematização da teoria a ser aplicada no empírico.

Num primeiro passo, entende-se necessário explanar resumidamente a concepção de Cibercultura através de Lemos, autor que trazemos para auxiliar a pensar os moldes do remix e que se aprofunda nos estudos da cultura contemporânea ligados às tecnologias digitais, principalmente em *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea* (2002). A relação entre a técnica

e a vida social será o foco da Cibercultura, esse estudo de vários fenômenos sociais associados à internet e a outras novas formas de comunicação em rede. Nela, o princípio que rege e dá movimento à cultura em rede é justamente o remix, palco de indagações a respeito do manuseio das novas ferramentas, formatos, misturas e de livres criações (LEMOS, 2005, p. 2):

Na cibercultura, novos critérios de criação, criatividade e obra emergem consolidando, a partir das últimas décadas do século XX, essa cultura remix. Por remix compreendemos as possibilidades de apropriação, desvios e criação livre (que começam com a música, com os DJ's no hip hop e os Sound Systems) a partir de outros formatos, modalidades ou tecnologias, potencializados pelas características das ferramentas digitais e pela dinâmica da sociedade contemporânea.

O movimento remix é constituído tanto por amadores quanto por profissionais envolvidos no ramo da indústria criativa, que resolvem recriar materiais, reutilizando conteúdos e mesclando obras já prontas. Intensifica-se ainda mais esse processo quando percebemos a popularização das tecnologias digitais. Novos consumidores têm produzido conteúdos culturais na internet a partir de cópias, trocas e compartilhamentos em rede, desconstruindo linguagens e criando outras novas. Pensando na dinâmica desses autores, o desejo em propor uma releitura inovadora, de oferecer um novo olhar além do modelo apresentado, é o motivador da comunidade hospedada na *ciber-cultura-remix*, termo no qual Lemos tem se apoiado e que nos leva a perceber três movimentos do fenômeno: a liberação do pólo da emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais (LEMOS, 2005). Frisamos que aqui nos interessa olhar as forças da *remixagem*, e não o jogo de poderes sociais e as possibilidades da ciberdemocracia na web (LEMOS; LÉVY, 2010).

Lemos (2010) nos alerta que a novidade no atual cenário não é a recombinação em si, mas o seu alcance com toda a plataforma disponível. É exatamente a potência desta dimensão que vamos buscar na leitura do autor para entender de que maneira o cenário abriu as portas para tamanha evolução comunicativa. A intenção aqui é não trabalhar o termo Cibercultura na sua concepção utópica, referindo-se ao advento de *novas* mídias, pois seria um falso problema desvendado pela intuição bergsoniana, como veremos à frente. O que interessa é pensar como a cultura da remixagem afeta a sociedade a partir do momento em que o cenário é fértil de possibilidades tecnológicas que dão a ver os

fenômenos da apropriação e reciclagem ainda mais impulsionados pela existência do software. Pela primeira vez, podemos ter um acesso significativo a obras e produtos criados por indivíduos dispersos geograficamente, fazendo ressurgir nichos e indivíduos que estavam excluídos da cultura massiva.

As pessoas sempre têm muita coisa a dizer, imagens e músicas a difundir, coisas a trocar, injustiças a denunciar, sofrimentos a expressar, histórias a contar, opiniões a oferecer, questões a colocar, poemas a declarar, testemunhos a compartilhar [...]. E esse deslocamento da palavra, esse 'poder de dizer enfim', esse 'mostrar' e 'se mostrar' generalizado é que é uma das principais dimensões da revolução ciberdemocrática em curso (LE MOS; LÉVY, 2010, p. 89-90).

Lemos (2010, p. 221) define essa inteligência coletiva como “a potência da autocriação”, uma capacidade de aprendizagem autônoma, em que todos podem participar, sem monopólio cultural. Por isso, é imprescindível que se dê continuidade ao trabalho de investigação nesta área, pois, ao analisar objetos embasados na cultura remix, através das características encontradas em uma mídia ou audiovisual remixado, pode-se perceber a influência de tais práticas da reciclagem como ferramenta na criação cultural da sociedade contemporânea. Além disso, poderemos também investigar para qual caminho está indo a produção midiática atual. Sendo agora o internauta um emissor no processo de criação cultural é preciso analisar o formato de produção desses conteúdos remixados, entender a estética criada e instigar o que leva os espectadores a criarem tamanha demanda de conteúdo compartilhado, além do fomento dos diferentes meios de distribuição.

Desde 2006, Manovich passou a analisar a chamada *sociedade do software*, que vem a pensar os efeitos do software na sociedade, e de que forma essa força transforma a maneira como vivemos, pensamos, tanto economicamente quanto culturalmente. Em *The Language of the New Media* (2001), o autor oferece-nos algumas perspectivas essenciais para a compreensão deste fenômeno, tendo como pano de fundo a atual comunidade da convergência. Destacamos nesta pesquisa, além dos cinco princípios fundamentais das novas mídias, segundo Manovich, a categoria intitulada como *The Operations*, que trata das questões referentes às montagens e edições nas novas mídias, aos *softwares* cuja atuação permite aos usuários a criação e recriação de objetos já existentes.

After the World War II a gradual shift takes place from film-based to electronic image recording and editing. This shift brings with it a new

technique: keying. One of the most basic techniques used today in any video and television production, keying refers to combining two different image sources together. Any area of uniform color in one video image can be cut out and substituted with another source. Significantly, this new source can be a live video camera positioned somewhere, a pre-recorded tape, or computer generated graphics. The possibilities for creating fake realities are multiplied once again (MANOVICH, 2001, p. 141).

O centro de pesquisa focado nas questões estéticas, culturais e ideológicas da chamada sociedade do software tem como preocupação central a questão do impacto da cultura mediada via softwares na sociedade contemporânea. É exatamente esse software que tem colocado grandes corporações da Indústria Criativa a discutir os elementos que tal mecanismo potencializa no âmbito digital e cultural. Quando afirma que “o software é a cola invisível que une tudo e todos”, Manovich (2008) faz-nos pensar no software enquanto meio organizacional dentro da rede, com funções como encaminhar mensagens de e-mail, apresentar páginas da web em *browser*, buscar e filtrar informações e até mesmo permitir a criação de outros softwares, no processo de livre fluxo. Manovich chama a atenção em especial ao conceito de *software mashups*, como nosso objeto empírico *Wikipédia*, em que atua como um site ou aplicativo que combina o conteúdo de mais de uma fonte em uma experiência integrada.

Uso o termo literalmente para me referir a programas como Word, PowerPoint, Photoshop, Illustrator, AfterEffects, Firefox, Internet Explorer e assim por diante. O software cultural, em outras palavras, é um subconjunto determinado de softwares de aplicação destinados a criar, distribuir e acessar (publicar, compartilhar e remixar) objetos culturais como imagens, filmes, sequências de imagens em movimento, desenhos 3D, textos, mapas, assim como várias combinações dessas e de outras mídias (MANOVICH, 2008).

O papel do software é moldar o processo de emissão e ao mesmo tempo construir a imagem a ser comunicada. Isso significa dizer que o software ocupa o lugar da linguagem e do processo de significação paralelamente. É, simultaneamente, a forma e o conteúdo do que se quer dizer, podendo fundir os dois espaços, diluindo a dicotomia clássica de forma irreversível e criando outras de forma ainda intangível (MANOVICH, 2008).

As mediações através do software falam demasiado sobre a maneira com que a produção cultural se move, inquieta, pela distribuição e recepção da maior parte dos conteúdos que chegam até o indivíduo. Esses mundos virtuais potencializam ação de remix uma vez que existe o acesso tanto ao banco de dados quanto a

ferramentas de manipulação. As atividades do remixer, esse ser dotado de um instinto desconstrucionista e reformulador, ajudam a pensar a sociedade da informação, a sociedade do conhecimento, a sociedade em rede, e outras categorias tecnoculturais que se mostram no presente, sendo de grande importância para se pensar também o movimento das Ciências da Comunicação.

Tal fenômeno da remixagem potencializado na cultura do software possibilita repensar a organização da sociedade. As coisas estão diferentes e se movem de maneira diferente. A sociedade informatizada lida com o software como um outro tipo de produto, que não é muitas vezes tangível, físico e palpável, mostrando-se quase como um ato simbólico, em certa medida. Lida com uma natureza que não é rival, não exclui outro ser, mas que compartilha, que agrega e não perde posse.

Entendemos aqui que os processos e produtos que chamamos de remix apresentam propriedades em comum, proporcionando assim agrupamentos e classificações. A ideia não é silenciar, muito menos engessar práticas de remixagens em categorias fechadas; entretanto percebemos um potencial na taxonomia que ressaltará as qualidades e complexidades desses objetos. Para isso, deter-nos-emos na pesquisa a quatro tipos de remix que Navas propõe (2012): o estendido, o seletivo, o reflexivo e o regenerativo; o último, mais detalhadamente a ser analisado como base do movimento da remixabilidade e do fluxo do nosso objeto Wikipédia e seus artigos.

2.3 TAXONOMIA DA REMIXAGEM: REMIX ESTENDIDO, SELETIVO, REFLEXIVO E REGENERATIVO

Para dar continuidade à análise dos objetos empíricos, convocaremos para fazer parte do trajeto do estudo da remixagem o pesquisador Eduardo Navas, que possui uma longa trajetória nos estudos do conceito remix e atua como pesquisador no grupo de *Estudos do Software*, juntamente com Manovich. Seu livro *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling* (2012), que servirá de base para o atual trabalho, é referência bibliográfica indispensável sobre a história da apropriação, não só no mundo das artes, mas, principalmente, no mundo da cultura autofágica e acelerada pelos processos digitais. Um de seus projetos mais conhecidos é o site *Remixtheory.net*, em que o pesquisador reúne dados e informações sobre a cultura do remix e sua história. O site foi projetado para ser uma espécie de diário de bordo

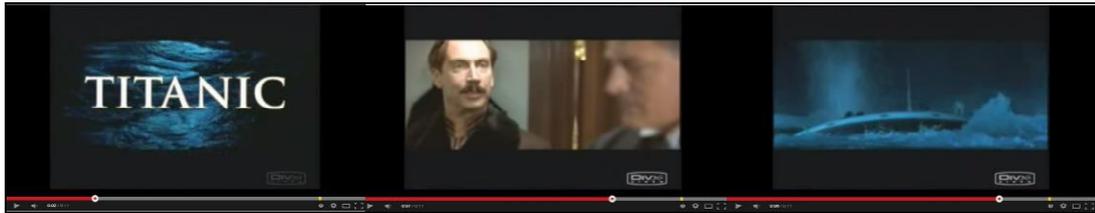
sobre a cultura do remix, com projetos, textos, e artigos escritos pelo próprio Navas (2012) reunidos e livres para consulta pública.

Em via de clarear os estudos da remixagem nesta pesquisa, nos debruçaremos sobre quatro tipos de remix que Navas (2012) propõe: o estendido, o seletivo, o reflexivo e o regenerativo; o último, mais detalhadamente a ser analisado na próxima etapa, por constituir uma classe onde opera o processo ético-seletivo, com base nos preceitos teóricos que fundamentarão o projeto e darão força à análise empírica para perceber o fluxo no nosso objeto Wikipédia.

Primeiro, o remix **estendido** teria surgido do trabalho de DJs em Nova York que, utilizando-se de novos meios técnicos, passaram a estender a duração de músicas originalmente de três ou quatro minutos para até 10 minutos, deixando-as assim mais dançantes e desafiando a forma como elas eram produzidas para a execução em massa pelas rádios. São fundamentalmente versões prolongadas de obras-fonte que tem como intuito aumentar o tempo de sua apreciação. Como exemplo, *Set Fire to the Rain (DJ Tyler Davey Extended Remix)*, remix estendido do hit da cantora britânica Adele, que Davey assentou sobre uma base e remontou com repetições, intercalando suas criações com momentos de silêncio vocal, destacando a melodia e base rítmica (NAVAS, 2012).

Já a forma do remix **seletivo** consistiria no recorte e adição de partes de uma composição cujas operações, no entanto, manteriam a *aura* do material original intacta. No caso da subtração, são bons exemplos os chamados *filmes de 5 segundos* disponíveis no YouTube, feitos para compactar a história radicalmente. *Titanic in 5 seconds* (ver figura 1) é um exemplo constituído por uma montagem seletiva com os seguintes fragmentos: parte de uma cena de abertura oficial do filme, acompanhado em fundo pela trilha tema, passa abruptamente para o momento em que o personagem J.B. Ismay diz *But this ship cannot sink* (Mas é impossível este navio afundar), e em seguida passa para as últimas cenas em que o navio afunda, ao som ainda da música tema, com efeito sonoro que indica um objeto sendo jogado na água. Uma espécie de resumo de obra (NAVAS, 2012).

Figura 1 – Remix seletivo



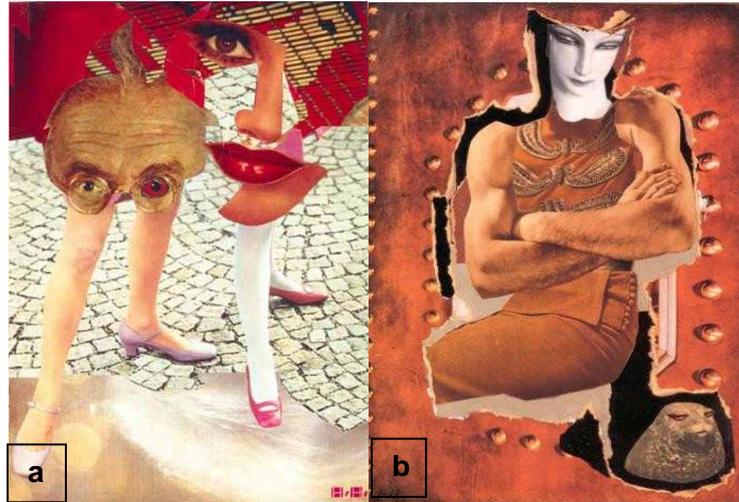
Fonte: YouTube, 20/10/2015 - Elaborada pelo autor com base em “Titanic in 5 seconds”, montagem seletiva do vídeo, com três fragmentos.

A terceira forma de remixagem seria a **reflexiva** que, embora se processe de maneira similar à seletiva, isto é, por meio de recortes, adições e remontagens, desafiaria a *aura* (BENJAMIN, 1989) da composição original, reivindicando autonomia. O que estaria em jogo nesse tipo de remix seria a exigência para que o espectador reflita sobre seu significado e fontes, mesmo que o reconhecimento do *original* não seja mais possível. Exemplos de remix reflexivo seriam os trabalhos *Tamar 1930*, (ver figura 2a), e *Grotesque 1963*, (figura 2b), da artista alemã Hannah Höch, representante do movimento dadaísta e precursora da fotomontagem. Para Navas (2012), as colagens de Höch são capazes de deixar indistinta a origem das imagens sobrepostas. Entretanto, mesmo não sendo clara a origem dos recortes, o resultado do trabalho é totalmente dependente de um reconhecimento alegórico de tais formas na cultura em geral.

Temos partes do corpo de homens e mulheres remixadas para criar uma colagem de figuras de ‘gênero-de’. A autoridade da imagem encontra-se no reconhecimento de cada fragmento de forma individual, e um comentário social específico, como a encontrada na obra de Heartfield já não está em jogo; em vez disso, cada fragmento individual na obra de Höch precisa agarrar ao seu código cultural, a fim de criar significado, embora com uma posição muito mais sem limite determinado (NAVAS, 2012, p. 157, tradução nossa).

Ainda para Navas, tanto em Heartfield como em Höch, a própria questão que dá autoridade ao trabalho é questionado o tempo inteiro: “o resultado é uma fricção, uma tensão que exige que os telespectadores reconsiderem tudo na frente deles” (NAVAS, 2007, p.14).

Figura 2 – Remix reflexivo



Fonte: Höch (1930 e 1963).

O último tipo de remix seria a **regenerativo**, consistindo na justaposição de elementos que são constantemente atualizados. Regeneração alude à constante mudança; é um sinônimo do termo *cultura digital/remix*. Regenerativo, enquanto muitas vezes ligado a processos biológicos, é estendido aqui para fluxos culturais que podem se mover como discurso de meio para meio. Um exemplo de remix regenerativo seria, por exemplo, nosso próprio objeto de pesquisa, a enciclopédia online **Wikipédia** e seus **artigos**, que se constroem por meio da contribuição coletiva na internet e que, tendo seu ecossistema no software, sobrevivem pelo fluxo da mudança e da diferença. 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. Esse último formato de remixagem conceituado como *regenerativo* por Navas (2012), será visto com mais detalhes no decorrer da pesquisa, por apresentar características de um tempo bergsoniano que não pausa, que se altera no devir, em constante renascimento, como uma versão beta que não apresenta fim, mas se apresenta no seu ser inacabado, no eterno mover-se do fluxo.

É importante ressaltar que o remix não se atenta somente a olhar as produções que são classificadas popularmente como remixagens, que são vistas corriqueiramente com o olhar da paródia, da sampleagem, da releitura, do mashup. Ou seja, é importante dar um passo além a fim de enxergar a remixagem no seu conceito mais amplo, não somente na preocupação de classificá-la em categoriais

verticais. A importância de entendermos o movimento que a classificação que Navas (2012) sugere irá clarear a forma como trabalharemos a concepção de remix nesta pesquisa. Há diversas maneiras e conceitos de se olhar um objeto remixado, ainda mais com a plataforma online permitindo a existência e ampliação deste nicho criativo.

Para o nosso trajeto, as quatro definições de remixagem em Navas (2012) permitirão criar uma base metodológica nos empíricos, a fim de avançarmos na análise sobre o movimento da remixabilidade na experiência tecnoestética no Wikipédia, pautados justamente no universo da regeneração, e para que, a partir desta classificação, possamos dar sequência na etapa do problema de pesquisa e a proposta lógica que explicaremos mais à frente. É importante ressaltarmos que compreender o remix implica compreender como o software torna possível esse tipo de forma de ação, regenerativa. A proposta aqui é que o software permite construir essa escrita sem autor individual. Nesses termos, questão efetivamente sistemática reside em apreender os processos de expansão constante desse software, como veremos na etapa seguinte a partir de Manovich, na tentativa de apreender de que forma procedem. Compreender esse ponto da questão permite pensar todos os demais.

2.4 REMIXABILIDADE E O SOFTWARE NA RELAÇÃO TECNOESTÉTICA

Nesta etapa, adentraremos os conceitos que serão caros à pesquisa por apresentarem relações diretas com o objeto empírico escolhido e nos proporcionar uma discussão sistemática. *Extensibilidade, modularidade e remixabilidade* apresentam-se como três categorias do software que Manovich intitula como mecanismos de se perceber certas características que colocam o software como uma grande potência na sociedade, por levarem ainda mais adiante as categorias apreendidas sobre a nova mídia (MANOVICH, 2001). Na sequência, pensaremos os artefatos culturais, Wikipédia e software, como instrumentos de um tempo em que estamos inseridos que produz representações da nossa existência, como espaço onde impera o fluxo e a constante produção de diferença, que, através de suas montagens e materialidades, dá a ver os diferentes agires que falam da nossa tecnocultura.

2.4.1 Mídia e Extensibilidade

Em *The language of new media*, Manovich (2001) começa a discussão das novas mídias trazendo a sua definição, que pode ser deduzida de como o termo é usado na imprensa popular: as novas mídias são objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição. Deste modo, em Manovich, a internet, os sites, a multimídia de computadores, os jogos de computadores, os CD-ROMs e o DVD, a realidade virtual e os efeitos especiais gerados por computadores enquadram-se todos nas novas mídias (MANOVICH, 2001). Seu livro baseia-se na conjectura de que os objetos culturais que estão imersos na expressão através do computador e através da representação digital apresentam qualidades comuns. São estes *princípios das novas mídias*, que Manovich enquadra em cinco categorias nada fechadas, muito pelo contrário, colocando-as como tendências de uma cultura que passa por um processo de computadorização. São cinco características fundamentais que distinguem a nova mídia, que representa uma nova metalinguagem cultural com um impacto comparável ao da escrita e ao do cinema: representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação.

A *representação numérica* vai nos revelar que tudo é *bit*, é dado, e pode ser representado por números e por funções matemáticas. Tal representação é o essencialmente novo trazido pelas novas tecnologias. Todos os objetos das referidas mídias, sejam eles criados pelas próprias tecnologias ou convertidos de fontes originariamente analógicas, são compostos de códigos digitais, sendo, portanto, representações numéricas. Daí, decorrem duas consequências: os objetos podem ser descritos formalmente, isto é, matematicamente, e eles tornam-se passíveis de manipulação algorítmica — o que os permite ser programáveis. O processo de digitalização considera que a informação analógica é originalmente contínua e suas etapas consistem, então, em fazer amostras da informação (*sampling*, remixagem) — quando ela é dividida em unidades distintas — e quantificar essas amostras, ou seja, atribuir-lhes valores numéricos a partir de uma grade de valores definida. A quantificação, a representação numérica é que é a especificidade trazida pela digitalização (MANOVICH, 2001).

O segundo princípio, a *modularidade*, faz com que todos os elementos se integrem, porém sem perder sua individualidade, podendo ser acessados de forma independente dos outros elementos. O princípio da modularidade, de caráter fundamental para os seguintes, atesta que os objetos das mídias digitais são compostos de partes independentes entre si, estas partes também compostas de partes menores e igualmente independentes, até chegar ao nível dos pixels, dos caracteres de texto. Os próprios objetos podem fazer parte de objetos ainda maiores, sem, contudo, perderem sua independência. Este princípio é de grande interesse à pesquisa e será mais aprofundado na próxima etapa justamente por apresentar uma forte característica da remixabilidade e estar diretamente relacionado ao nosso objeto: a facilidade de conexões com outros sistemas e a reusabilidade imperam nas montagens da Wikipédia e em seus artigos (MANOVICH, 2001).

A *automação* nada mais é do que a parte da ação humana que pode ser substituída por processos automatizados através de rotinas desempenhadas pelo computador, ainda que a atuação humana seja indispensável para a programação dessas rotinas. Os dois princípios anteriores viabilizam a automação, que envolve muitas operações na criação, manipulação e acesso às novas mídias. Para citar apenas um exemplo dentro da plataforma da Wikipédia, podemos relacionar a automação aos programas de computador chamados *robôs*, que têm sido amplamente utilizados para remover vandalismos em artigos logo que eles são feitos, para corrigir erros comuns e questões estilísticas, ou para iniciar artigos, tais como entradas de geografia em um formato padrão a partir de dados estatísticos (MANOVICH, 2001).

Variabilidade pode ser entendida como um mesmo elemento podendo existir de várias formas. Por ele, os objetos das mídias digitais não são fixos, mas podem existir em diferentes versões, potencialmente infinitas. A representação numérica, garantindo a estocagem digital dos objetos, e a modularidade, permitindo que seus elementos sejam mantidos em independência entre eles, possibilitam a individualização dos objetos. Dentre os vários exemplos de variabilidade, pode-se destacar, por exemplo, ainda na Wikipédia, a criação de determinada interface de determinado artigo que assume diversas outras *máscaras* e possibilidades em artigos diferenciados. Ou ainda a variedade de caminhos que um objeto de hipermídia (fotos, gráficos) oferece, a partir de seus links, possibilitando diferentes

versões do mesmo; bem como a possibilidade de escalas diversas, através das quais diferentes versões de um mesmo objeto podem ser geradas em diferentes tamanhos e níveis de detalhes (MANOVICH, 2001).

Por último, a *transcodificação*. Como tudo é bit, tudo pode ser transformado e convertido em outro formato. Os objetos produzidos nesta nova mídia/software podem sofrer contínuas alterações em sua estrutura. Ou seja, significa traduzir algo em outro formato. Através dela, as informações são traduzidas para formato digital. Esse princípio, portanto, é uma outra abordagem do primeiro — a representação numérica — e merece atenção por estar implicado de significações mais amplas (MANOVICH, 2001).

Para Manovich, portanto, as novas mídias são compostas de duas camadas: uma camada cultural, com categorias como composição e perspectiva, estória e trama, mimese e catarse, tragédia e comédia; e uma camada computacional, com categorias como processo e pacote, classificação e emparelhamento, função e variável, etc. (MANOVICH, 2001). Como as novas mídias são criadas, distribuídas e guardadas por computadores, pode-se esperar que a lógica computacional influencie cada vez mais a camada cultural dos objetos dessas mídias.

Essa *camada computacional*, no entanto, não é estática; ao contrário, muda rapidamente ao longo do tempo, desenvolvendo-se a partir da própria relação com a *camada cultural*. É exatamente esse agir em fluxo, sem ponto final, que Manovich (2014) vai nos lembrar em *Software takes command* sobre a natureza do agir computacional, no primeiro capítulo do livro, na problemática acerca da extensibilidade: “It is the *nature* of computational media that it is open-ended and that new techniques are continuously being invented” (MANOVICH, 2014, p. 91).

Na sequência dos princípios da nova mídia, vem um dos fatores mais importantes para seu constante rompimento com a padronização. A **extensibilidade** (*extendibility*) é a capacidade que o sistema tem em crescer pela adição de novos componentes, fazendo, assim, com que haja uma arquitetura flexível e de fácil manutenção e evolução. É um conceito importantíssimo para se compreender a maneira com que o software permite a entrada da remixagem, tanto em termos de invenções e aprimoramentos de mídias, como mudanças de ferramentas já existentes, criação de novos softwares, ou adições de *plug-ins*, extensões e demais processos criativos que se tornam viáveis a partir desse novo engendrar. As novas mídias reduzem-se a dados digitais que podem ser manipulados por software como

quaisquer outros dados, permitindo, deste modo, automatizar muitas das operações das mídias, gerar múltiplas versões do mesmo objeto (MANOVICH, 2014).

De uma maneira sucinta, Manovich (2014) acredita que a nova mídia torna-se *nova* porque novas propriedades podem sempre ser facilmente adicionadas à lógica operativa computacional. Ou seja, temos aqui um produto aberto, em movimento, que não cessa, nem se preocupa com a conclusão, mas se propõe a ser uma eterna máquina de simulação, que precisou ser imaginada, implementada, testada, refinada, inventada, passo a passo, até vir a apresentar-se hoje com uma forte potência industrial.

Today software development is an industry and as such it is constantly balancing between stability and innovation, standardization and exploration of new possibilities. But is not just any industry. New programs can be written and existing programs can be extended and modified (if the source code is available) by anybody who has programming skills and access to a computer, a programming language and a compiler (MANOVICH, 2014, p. 93).

Embora hoje, como lembra Manovich, os usuários da câmera digital não possam facilmente modificar o hardware da sua câmera, assim que os usuários transferem as imagens para dentro do computador eles têm acesso a um interminável número de ferramentas e opções para modificar suas imagens via software. Aqui, há um forte movimento de mudança na maneira da experiência e da participação, que passa a ser de certo modo mais individual, mas que, além disso, abre portas para um processo de mudança mais profundo sugerido pelo software, ao nosso olhar como uma potência virtual, e que futuramente se estende ao objeto, em vias de fazê-lo mudar-se, adaptar-se, ampliar-se, atualizar-se. Como Manovich (2001, p. 30) acredita, a lógica das novas mídias corresponde à lógica pós-industrial, baseada na individualização, em lugar da “padronização de massa”.

O uso do computador como uma “máquina de mídia” (MANOVICH, 2001, p. 46) tem provocado importantes modificações nos hardware e software dos computadores, principalmente na área das interfaces homem-máquina. As camadas se influenciam mutuamente, portanto, compondo o que Manovich (2001, p. 46) chama de uma nova cultura computacional: “uma mistura de significados humanos e computacionais, de modos tradicionais pelos quais a cultura humana modela o mundo e os próprios meios do computador representá-lo”.

2.4.2 Remixabilidade, Modularidade e Remixabilidade Profunda

Manovich (2005) intitula *remixabilty* — ou, como chamaremos em português, *remixabilidade* — a mistura, a combinação e a recombinação da informação, de conhecimento e também dos recursos e caminhos para a distribuição deste conhecimento na sociedade. O autor sugere alguns exemplos para que possamos ir acompanhando sua discussão mais objetivamente, sem deixar a potência teórica de lado. Como sugestões de recursos e produtos dessa remixabilidade surgem as ferramentas de interação da web: RSS, blogs, listas de discussões via e-mail, *tagging* e outros serviços e tecnologias como *bluetooth* que amparam essas trocas. Temos enquadrado neste exemplo também o nosso objeto de pesquisa, o qual consideramos fruto de um processo constante de remixabilidade, como veremos à frente.

Semelhante ao pensamento de Navas (2012), Manovich (2014) teorizou e aplicou o conceito de remix com frequência em seus ensaios e livros. No entanto, embora em alguns pontos que se sobrepõem, a posição de Manovich no remix difere em aspectos específicos da de Navas (2012), cujo foco parece estar mais sobre as possibilidades funcionais dos remixes do que nas estruturas de poder dialéticas que têm rodeado e desencadeado as remixagens.

Em seu artigo *Remix and Remixability*, Manovich (2005) explora o conceito de remixabilidade colaborativa, de Barb Dybwad, que é construído sobre os aspectos de compatibilidade e informações recombinaíveis. Manovich (2005) concentra-se principalmente na maneira como tanto a produção, o consumo quanto a análise da cultura mudaram com o advento das novas mídias. Através do desenvolvimento de software, o remix tornou-se uma condição comum para a nossa cultura digital. O sintomático agir da remixagem cultural é a introdução do aspecto do tempo contemporâneo. Como Manovich afirma que não há mais emissores e receptores de informação, no sentido clássico, eles são apenas *pontos de recepção* temporários no caminho da informação através do remix (MANOVICH, 2005).

Para visualizar de uma maneira mais clara como se dá o processo comunicacional que resulta nessa **remixabilidade**, Manovich utiliza, no mesmo artigo sobre remixabilidade, a metáfora da estação de trem:

Se se comparar a informação ou objeto multimídia com um trem, em seguida, cada receptor pode ser comparado com uma estação de trem. As informações chegam, ficam remixadas com outras informações e, em seguida, a nova 'embalagem' viaja para outro destino, onde o processo é repetido (MANOVICH, 2005).

Ou seja, o sujeito que antes se configurava como um receptor passivo ou dotado de potencial de interpretação de conteúdo, além de receber e reciclar os *vagões*, agora também pode configurar *novos vagões* e encaminhá-los para outras viagens através das redes de conexão da hipermídia. No entanto, Manovich (2005) ressalta que o remix não é uma novidade da era computacional. A sociedade sempre remixou o conhecimento ou as *culturas*: Roma antiga remixou a Grécia antiga, a Renascença remixou a Antiguidade, etc. (MANOVICH, 2005).

O conceito de **modularidade**, além de ser um dos conceitos mais importantes para se entender o nosso objeto empírico, também é importante na escrita de Manovich (2005) sobre o remix, em que ele esboça um futuro utópico no qual a cultura funcionaria como *blocos de legos*. Manovich (2005) coloca que existe semelhança nos processos de remixabilidade de uma edição de texto com várias referências e a utilização de *samples* diversos na constituição de uma música, como são produzidas as chamadas músicas eletrônicas. O autor russo também compara o uso de *samples* ao uso dos *módulos computacionais* da web 2.0, por exemplo. Esses módulos seriam mais um *vagão de trem* que colocamos para circular na rota dos fluxos informacionais.

Tal conceito de modularidade vem da área da computação e significa construção de processos ou produtos a partir de pequenos subsistemas (módulos) que podem ser desenvolvidos individualmente, mas que funcionam como conjunto integrado, cuja característica principal é a facilidade de conexão com outros sistemas e a reusabilidade. Portanto, para Manovich (2005), como exemplo de modularidade fora da plataforma computacional, um combinado de agrupamentos de informações comporiam um módulo. Um CD dividido em *tracks* seria um módulo, por exemplo.

Para comparar as diferenças entre a modularidade pré-computacional com a modularidade pós-computacional, Manovich (2005) usa a metáfora do *lego*, onde peças possuem formatos que induzem a como elas serão *encaixadas*. Nesse caso, o formato final pode ser fechado, pré-definido, conduzido e limitado. Apesar de poderem reproduzir essas características de facilidades de conexão entre módulos a

partir de formatos, os módulos da tecnologia digital teriam potenciais ilimitados de configuração de propriedades conforme os objetivos a que eles se propusessem. Ao mesmo tempo em que os módulos podem ser usados para conformar ou reafirmar um formato, também podem ser usados para deturpar as montagens através de recombinações e hibridizações (MANOVICH, 2005). Portanto, apesar de ser fato que os módulos podem conformar algum padrão de linguagem e cognição, ao mesmo tempo também permitem serem recriados, re combinados, adaptados para fins diversos.

Essa tendência do remixar é fortemente incorporada em nosso círculo, como podemos perceber nos dispositivos — tevê, computador e celular — que deixaram de ter funções restritas às suas características para se tornarem plataformas de remix completamente reconfiguradas. Isso significa que um celular não tem mais a função de fazer e receber ligações, a tevê não exibirá apenas a programação determinada pelas emissoras e o computador virou um metameio, nas palavras de Manovich (2014), uma ferramenta composta por outras ferramentas para criar o que ele chama de **deep remixability** (remix profundo) — mistura de elementos de composição e integração de programas de edição, ilustração e publicação. Aqui, Manovich (2014) avança no termo da cultura do remix.

O que é remixado hoje não é apenas o conteúdo de diferentes mídias mas também suas técnicas fundamentais, métodos de trabalho e formas de representação e expressão. Unidas através de um meio ambiente comum de software (common software environment) a cinematografia, a animação, a animação computacional, os efeitos especiais, o design gráfico e a tipografia vieram a criar um novo metameio. Podemos pensar nesse novo metameio como uma vasta biblioteca de técnicas conhecidas de mídias anteriores. Uma vez que esses diferentes tipos de mídia se encontram em um mesmo meio ambiente digital, começam a interagir em maneiras que nunca antes poderiam ser previstas ou mesmo imaginadas (MANOVICH, 2001).

Para Manovich (2005), a cultura não é modular, ela é — cada vez mais — feita modularmente, colocando o termo remixabilidade profunda para mostrar como o remix de vários meios de comunicação tornou-se possível (em um ambiente baseado em software comum). Portanto, o que está em jogo é pensar a estrutura de criação a partir de uma cultura de rede baseada cada vez mais no agenciamento e no *tageamento* e não em reproduzir metáforas analógicas que complementem

conteúdo. “To use the terms of Roland Barthes, we can say that if modernist collage always involved a *clash* of elements, electronic and software collage also allows for *blend*” (MANOVICH, 2007).

Manovich (2005) propõe, no atual panorama da cultura humana, um aumento de modularidades pré-fabricadas como futuro da softwarização: meios de comunicação se tornarão remediados na máquina de reparação final — o computador. De acordo com Manovich (2006), isso vai levar a uma nova estética e, finalmente, a uma nova espécie. É o poder da tecnologia e da cultura remix, o poder de mudar de forma ativa a forma de cultura. Como Manovich afirma, precisamos tornar as partes menores recombináveis: “Remix culture demands not self-contained aesthetic objects or self-contained records of reality but smaller units — parts that can be easily changed and combined with other parts in endless combinations” (MANOVICH, 2006).

2.4.3 Tecnocultura e Tecnoestética

Para apresentarmos a concepção de tecnoestética como método da experiência, percorreremos primeiramente o conceito de Tecnocultura, através do livro *Technoculture: the key concepts*, de Shaw (2008), que amplificará e mostrará detalhes sobre esse emergente terreno que estamos adentrando, principalmente para perceber a forma como o conhecimento sobre o mundo é produzido. Em um segundo momento, então, exploraremos o conceito de tecnoestética como agir, como relacionamento dentro da web, percebendo nele a envergadura da remixabilidade como ponto de ardência.

Shaw (2008) inicia sua obra propondo uma abertura ao entendimento sobre o que vem a ser a tecnocultura. Quando fala em tecnologia, Shaw (2008) refere-se ao conjunto de ferramentas ou *técnicas* que servem as exigências de uma determinada cultura. No Ocidente desenvolvido, por exemplo, nossas vidas profissionais são construídas em torno do uso de dispositivos de motores de combustão interna e de transferência de dados, como o telefone e computador, conforme nos mostra a autora.

Nós não só, na maioria dos casos, utilizamos algum tipo de transporte motorizado para viajar para nossos locais de trabalho como também usamos algum tipo de dispositivo de transferência de dados para se

comunicar com os outros, mesmo quando chegamos em nosso destino (SHAW, 2008, p. 1).

Além disso, fora do trabalho, são as mesmas tecnologias e softwares que tendem a organizar as nossas atividades de forma semelhante. De certo modo, estamos completamente imersos nesta operação tecnológica, em que desenvolvemos grande parte da rotina dentro desta mecanização, estando submersos nela (SHAW, 2008).

Todavia, há uma maneira também de encarar esse relacionamento com a tecnologia a partir do ponto de pensá-la como impulsão que proporciona pensar/refletir sobre alternativas de mundo, possibilidades de olhar, modos de se contagiar com o diferente, oportunidades de se escavar novos terrenos, propondo assim entrada ao estrangeiro. Não se entende a tecnologia, por isso acredita-se que ela seja *mágica* (SHAW, 2008). Operamos a partir dela, mas não pensamos nela, nas possibilidades que ela sugere. Aqui, vemos uma potência que abre margens de se pensar a tecnocultura como esse espaço em que o estranho habita e de onde podem surgir as mais variadas tendências experimentais do audiovisual e do digital.

Tecnologia é assim percebida em Shaw (2008) como *magia*: espera-se dela uma força para mudar nossas vidas para melhor. A pergunta que precisa ser feita, então, é se este é realmente o caso; será que todos nós igualmente nos beneficiamos com a aceleração da produção e da capacidade de produção em massa de bens e serviços? Seria possível haver técnicas de remixagem em ampla escala, por exemplo, na ausência do software digital? As tecnologias de entretenimento e comunicação fazem enriquecer as nossas vidas sociais ou as fazem empobrecer em quesitos como imaginação e criatividade?

The arts that we produce not only provide us with enjoyment but also provide us with a focus for working through our responses to cultural change and can be read as representing the state of knowledge about the world in any given historical period or in any given culture. Thus certain cultural artefacts can be analysed as instrumental in both structuring and reflecting responses to the impact of technologies on social organization and everyday life (SHAW, 2008, p. 3).

Assim, pensemos os artefatos culturais como instrumentos de um tempo em que estamos inseridos, de um ponto no espaço-tempo que produz diferentes versões do *eu*, que através das materialidades dá a ver diversos agires que falam da nossa cultura, da nossa tecnocultura. Um exemplo famoso é o do artista francês

Marcel Duchamp, *Nu Descendo uma Escada - No. 2*. A pintura pertence ao estilo cubista e, em vez de mostrar o mesmo objeto a partir de vários pontos de vista, simultaneamente, a obra é capturada em diferentes momentos no tempo. A descida da escadaria é imaginada como um conjunto de repetições sobrepostas, que sugerem movimento e velocidade. Ou seja, o que Duchamp nos ajuda a entender, como apresenta Shaw (2008), é que, por mais que as novas tecnologias tenham um impacto sobre a vida cotidiana, elas colocam em causa questões muito mais amplas, como, por exemplo, a forma como experimentamos o mundo, a representação dessas experiências e seu impacto na forma como construímos a sociedade e o ambiente (SHAW, 2008).

Shaw (2008, p. 4) utiliza também o exemplo do cinema “pois é outra das tecnologias, como carros e dispositivos de transferência de dados, que hoje consideramos banais, mas que teve uma profunda influência sobre o mundo contemporâneo”. A cultura visual é atualmente um importante campo de estudo acadêmico, não só porque o cinema e a televisão são onipresentes, mas porque reconhecemos que qualquer diagnóstico das condições contemporâneas deve levar em conta a influência generalizada dessas tecnologias e os seus efeitos sobre todos os outros aspectos da cultura, incluindo a maneira como nós experimentamos a nós mesmos e o que isso implica para a estrutura das sociedades.

No texto *Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades*, de Fisher (2013), há um convite para propor reflexões acerca do conceito de tecnocultura, colocando tal concepção em contágio com as audiovisualidades empíricas. Fisher (2013), após contextualizar uma espécie de curadoria do termo tecnocultura, por meio de diversos pensadores, coloca como ponto de angulação de pesquisa o interesse nas “materialidades midiáticas, pensadas em suas técnicas e estéticas, mas como substâncias da cultura”. Fisher (2013) vê em Shaw (2008) uma possibilidade de convergir o termo conceitual às técnicas e pensar as artes da modernidade como uma resposta aos efeitos das tecnologias na vida social.

Ainda que pensando em fonogramas e fotografia na cultura parisiense do século XIX, as reflexões de Benjamin sobre o que se torna a experiência humana a partir do intercambiamento das tecnologias de (re)produções de imagens e sons são embebidas de uma perspectiva tecnocultural absolutamente essencial para as discussões contemporâneas que marcam as reflexões dos autores que observam a sociedade midiaticizada e *softwarizada* (FISHER, 2013, p. 49).

A partir, por exemplo, do descolar da submissão do movimento ao tempo, sugerido pela fotografia e principalmente pelo cinema, como vimos, essa mudança propõe desarticular o tempo do movimento a fim de perceber outras potências para além da representação uniforme. Duchamp sugere nessa obra do *Nu descendo as escadas* promover um olhar para além da representação, que fuja de um raciocínio marcadamente construído pela representação clássica do pensamento.

Assim como Benjamin (1989) e Adorno viram no surrealismo as possibilidades de encarar outros modos de se ver (através do sonho e do imaginário), existe aqui uma potência a ser explorada nesta pesquisa de uma relação técnica e estética que permite montar, construir outros modos de se experimentar (narrar) a história. Dar sentido às coisas para além do que vemos nelas. O deslocar do movimento ao tempo do cinema, enfatizamos, mostra como ver o cinema como a chance de perceber o corpo em um espaço diferente. Ver o corpo em movimento, separado da linha da temporalidade casual, mas, portanto, enxergar esse corpo como virtualidade, um corpo que se desloca no tempo.

A ideia de investigar materialidades que transcendem as mídias é essencialmente provocadora, a nosso ver, para que o pesquisador do campo de processos midiáticos desnaturalize o olhar, busque inventar seu objeto de pesquisa tanto na opacidade das mídias *tradicionais* e seus produtos recorrentes, como também em materiais empíricos que flertam nas fronteiras entre o reconhecível e o (ainda) não dizível, que carecem de dissecação, autenticação, conceituação. A visada tecnocultural aqui teria o papel de reforçar esse processo de desnaturalização ao convocar a exploração dos sentidos produzidos pelas entranhas dos aparatos como essenciais para a compreensão deste contemporâneo, certamente aí demandando outras formas de instrumentalizar esse movimento (FISHER, 2013).

Portanto, parece-nos coerente trazer os apontamentos de Shaw (2008) neste percurso da pesquisa acadêmica à perspectiva de refletir sobre o surgimento e principalmente o desenvolvimento dos meios de comunicação e representação como fenômenos resultantes dessa articulação entre tecnologia e a cultura. Pensar entre essas duas tendências nos sugere entrar juntamente no movimento deste trabalho e pensar de que modo podemos contribuir para o descobrimento de novos caminhos, novas visões, novas experiências estéticas a partir dessa produção, desse contato aberto.

A ambivalência com que abordamos as tecnologias continua a definir as nossas relações com elas. A complexidade dessas relações mobiliza ansiedades ligadas à forma como entendemos o que significa ser um *humano*, como podemos definir os limites do mundo social e como estruturar aceitáveis e inaceitáveis expressões de gênero, raça e sexualidade. Pensar em termos tecnoculturais, acima de tudo, é pensar os possíveis conceitos, as ideias e as metodologias que tem significado para a nossa compreensão de universo, percebendo como o relacionamento com as tecnologias efetua mudanças no mundo e, por sua vez, como tal relação efetua mudanças na compreensão de nós mesmos.

A partir deste pensamento nas atitudes modernas, ainda com resquícios das atitudes das vanguardas que marcaram um ponto de inflexão na abordagem estética com a modernidade, pensaremos agora em como colocar o termo *tecnoestética* no movimento da pesquisa. Propomos refletir sobre a noção de uma tecnoestética através de um estudo para além da *forma*; procura-se desenvolver uma articulação da questão dos meios de comunicação e sua dimensão essencial na expressão e no sentido, compreendendo a técnica enquanto linguagem, bem como a estética como forma desse agir social na atual conjuntura, uma vez que está em curso uma nova ordem sociotécnica da vida.

Nesta etapa, faremos uma aproximação principalmente do conceito de **tecnoestética** sob os pensamentos de Shaw (2008), que sugere tal aproximação dos dois radicais em seu livro sobre o tema. Na obra *Technoculture*, em especial no capítulo *Technoaesthetics*, a autora aborda quatro temas: as artes da modernidade e, por extensão, pós-modernidade, caracterizadas como uma resposta aos efeitos das tecnologias de máquinas sobre a vida social, bem como as possibilidades de produção de arte pela máquina; Walter Benjamin e a crença de que a reprodução mecânica poderia democratizar a estética e tornar a arte acessível para a maioria; a questão da Indústria Cultural a partir de Adorno e Max Horkheimer, como produção em massa de artes populares; e, por fim, o uso de tecnologias *reaproveitadas* na arte e na música, chamando a atenção para o papel da máquina como produção de massa, subvertendo a sua função pretendida.

Pensar uma tecnoestética é pensar até que ponto os meios de comunicação contaminam a construção da realidade, os laços sociais e o que está em volta, bem como se dá a afinidade entre a mecanização e o processo artesanal. Assim como a tecnocultura pensa a relação entre tecnologia e cultura, a tecnoestética vai colocar

em reflexão o modo como a tecnologia se apresenta em relação à estética e principalmente entender como se dá essa relação, como a experiência ocorre, como vemos o objeto e como ele nos lê. Técnica e estética não estão em contraposição, mas compõem um conjunto para pensar tal movimento, do qual também fazem parte. O experimento estético é a maneira como agimos e somos sobre a coisa. Isso está diretamente ligado ao modo como experienciamos algo, de acordo com os registros que temos desse *algo*.

Uma vez que se altera a forma da construção do pensamento, quando se potencializam criações e outras maneiras de se *pensar* o pensamento, isso faz com que tenhamos também outros modos de se produzir imagens. Se é responsabilidade do pensamento a produção imagética (BERGSON, 1999), devemos ultrapassar o modo superficial e clássico como estamos acostumados a pensar, ou seja, a ver imagens. E ainda: se nós, enquanto corpo seletivo, também somos uma imagem — na imagem primeira de Bergson (1999) —, essa nossa imagem precisa ser constantemente atualizada, percorrer e descobrir-se no movimento, mover-se de outras maneiras para que se dê sequência à vida, num processo de diferenciação, *avant-gard*. Só como fenômeno estético se vê legitimada a existência do mundo.

O plano estético também se dá de outro modo; nada é preconcebido como um programa, nem surgirá posteriormente, mesmo que, como lembra Deleuze e Guattari (1992, p. 252) em *O que é a Filosofia?*, “sua tomada de consciência se faça progressivamente e surja frequentemente depois”. Se olharmos as artes e os artefatos culturais, sejam as que tematizam ou as que se utilizam de tecnologias contemporâneas diretamente para se expressarem, inevitavelmente também encontraremos as características tecnológicas no processo inventivo, que cada vez mais deixa de ser somente técnico e torna-se técnico-estético.

A questão da autoria é posta em xeque quando se questiona a forma de leitura e principalmente a importância que se dá à autoria, ao autor-criador. O texto é o protagonista — e, quando falamos texto, queremos dizer a linha de leitura, esse movimento das palavras, esse jogo de articulação, de construção de sentidos. Esse movimento da técnica e da estética perante o agir na arte surge como corrompimento de bases, de estruturas radicais e fechadas, que propõe uma abertura e vias de criação, de mudança.

Trazendo Benjamin (1989) à discussão, através do seu conceito *mutação aurática*, a proliferação de cópias permite que se estenda às massas uma

quantidade de informação jamais vista antes, que ficava presa a determinado núcleo de conhecimento. E, além disso, permite o acesso à arte em um determinado espaço, em uma determinada particularidade de tempo, em que o espectador pode formar e construir sua própria linha interpretativa (SHAW, 2008).

The withering of the aura is thus a necessary stage in the politicization of the aesthetic. Futurism was undeniably political but Marinetti and his cohorts were not interested in bringing art to the masses. Rather, they were concerned with producing an aesthetic that would provoke a response to the potential of the new technologies for renewal of the 'fatherland' through war and the glorification of youth and speed. Benjamin, on the other hand, is concerned with the sense in which the aura sustains attitudes of reverence and esteem based on provenance and respect for tradition (SHAW, 2008, p.51).

Portanto, o definhamento da aura é, como coloca Shaw (2008), uma etapa necessária para a politização da estética. Se por um lado os futuristas estavam preocupados com a produção de uma estética que provocaria uma resposta para o potencial das novas tecnologias de renovação da pátria através da guerra e da glorificação da juventude e da velocidade, Benjamin (1989), por outro lado, está preocupado com o sentido em que a aura sustenta atitudes de respeito e estima com base em proveniência e respeito pela tradição. Ou seja, Benjamin (1989) questiona o poder que a aura assume potencialmente e a forma como está ligada ao *culto*, à tradição e à memória. Esse enlace que sustenta a relação do objeto e o sujeito entremeado pela aura da singularidade. A singularidade está ligada ao espaço-tempo. Não existem réplicas do *eu*. Existem outras formas de se ver *eu* em linhas virtuais.

Na Pop Art, o método de Warhol também envolveu abandonar a produção efetiva de suas obras para as equipes de assistentes e muitas vezes até mesmo a seleção de assunto, e a disposição das obras na galeria foram deixados para amigos, colegas e curadores. Warhol, assim, desconstrói o conceito do artista como criador e autor de sua obra, um gesto que faz alusão à exposição de Marcel Duchamp de manufaturados bens ou *ready-mades* como arte, mas, ao contrário de Duchamp, Warhol estava preocupado, principalmente, com o processo de *reprodução* em vez do produto. No entanto, o gênero de Art Pop ao qual pertence Warhol tem em comum com esse período de Duchamp trabalhar uma estética que se recuse a cumprir com a noção de *gênio* (SHAW, 2008).

Com todas essas visões a respeito do agir da remixabilidade, Manovich (2005) bate o martelo sobre a presença incessante do software na sociedade, um software comum que transforma a cultura em um processo cada vez mais feito modularmente e que claramente age a partir dos preceitos, elencados nas suas obras *The language of new media* (2001) e *Software takes command* (2014), de que o software leva consigo características tão diversas e com tantas possibilidades diferentes que permite a ele operar desde complexidades até mesmo executar tarefas aparentemente simples, como o software da Wikipédia (WikiMedia), que trabalha pela lei do menor esforço, com uma grande presença de ações puramente artesanais, como veremos na análise do observável mais à frente. Ou seja, o software organiza, espacializa as necessidades artesanais através de um princípio de modularidade (MANOVICH, 2014), uma lógica estrutural do software que tudo reúne e aglutina.

Navas (2012) categoriza as possibilidades de uma prática remix, enquanto Manovich (2014) impulsiona essas práticas que são potencializadas pela presença do software entre nós. Mas existe algo que também vai além dessas possibilidades binárias dos dados. Temos aqui algo imbricado que nos incomoda, algo que acreditamos merecer atenção para análise nesta pesquisa, trazendo a metodologia das molduras como forma de emparedar e trazer luz a essas inquietações que vêm em fluxo, nas quais podemos perceber outras possibilidades de sentido. Levamos na bagagem todo o aporte teórico, sim, mas temos algo com o qual intuímos e que permeia a pesquisa e nos faz enxergar outras possibilidades na Wikipédia, para além da ação puramente mecânica do software, como sugere Manovich. Há uma certa simplicidade que opera na construção dos artigos da Wikipédia que é puramente artesanal. Uma montagem que, por ser artesanal, mostra erros, tem deficiências, com uma escrita que parece muitas vezes não ter lógica de narrativa épica, mas uma escrita moderna e desajeitada, que funciona na união de colagens e fragmentos. Ao retirarmos as materialidades presentes na plataforma, com o emaranhado de dados, imagens e demais arquivos, notamos que para além da montanha de informações existe algo como pano de fundo que aglomera toda a qualidade do objeto: o software. É nele que vemos a força desta pesquisa, através da qual passa o processo de fluxo e de diferença. Lugar esse que nos permite criar um *espaço da diferença*, frente a seu princípio primeiro, o da remixabilidade.

2.5 ESPAÇO DE FLUXO E O PONTO DE DIFERENÇA

Nesta etapa da pesquisa, na qual estamos apresentando o apanhado teórico que buscaremos colocar em perspectiva, traremos à reflexão, antes da análise do observável, o pensamento filosófico e teórico de Bergson. É um movimento que acreditamos ser importante para compreendermos o fluxo da Wikipédia e seus artigos, com o qual vamos deparar mais à frente. A plataforma wiki que a presente pesquisa traz para análise possui uma série de engrenagens e possibilidades diferentes de montagem do verbete, apresentando uma gama de molduras que dissecamos no capítulo mais à frente. As modificações e rastros que são deixados pelos usuários que lá trafegam são todas armazenadas pelo software, assim deixando uma quantidade imensa de registros que documentam esse transitar, e que nos permitem averiguar a mudança, a colaboração e a remixabilidade existente no objeto.

Ainda nesta etapa, Deleuze será convidado a participar da discussão, depositando seu olhar sobre a obra de Bergson, em especial através de *Bergsonismo* (1999), assim como a autora Schöpke (2012), em *Por uma filosofia da diferença: Gilles Deleuze, o pensador nômade*, que nos apresentará uma reflexão clara e objetiva do pensamento de Bergson, como modo de ultrapassamento da razão clássica. Além de fazer parte da caminhada acadêmica, os pensamentos de Bergson foram escolhidos a fim de trazer clareza às análises colocadas a seguir. Traçamos, no decorrer desta etapa, pilares que se apoiarão nos principais conceitos de Bergson, como duração, memória, *élan vital*. Deixaremos para a etapa dos métodos seu conceito de Intuição. Assim como desenvolveremos na sequência a questão da intuição de Bergson como princípio norteador da metodologia, a duração será nosso eixo no desenvolver teórico do pensamento do autor. Antes de adentrar os conceitos que fundamentam sua obra, é importante perceber o cenário em que Bergson propôs tais conceitos, para nos aproximarmos de sua complexidade.

No final século XIX e início do século XX, os pensamentos filosóficos estiveram moldurados em profundidade por preceitos cientificistas, permitindo que somente conhecimentos construídos de acordo com ideais da chamada ciência positivista fossem legitimados. Desse modo, duas ações movem o pensamento de fundo na sua obra: a superação do pensamento da ciência positivista (criticando o enfoque materialista e a realidade objetivada) e o pensamento metafísico-cartesiano

(criticando o idealismo e a realidade subjetivada), ambas assumindo o real enquanto condição. Bergson propõe, assim, o pensamento para além dessa crise dicotômica e supera os polos opostos, oferecendo um pensamento que ocorre na relação entre ambas, que pense não na divisão de matéria ou espírito, mas na relação *entre*, no fluxo e na experiência conjunta entre matéria e espírito (SCHÖPKE, 2012).

A partir dessa concepção, em colocar o pensamento além do dualismo central, percebe-se a presença de uma filosofia que prioriza, portanto, mais o movimento do que a mera análise da coisa em si. Bergson sugere em sua filosofia a importância de olhar, deste modo, não ao estanque, mas ao movimento, ao fluxo contínuo, ao processo, ao movimento produtivo que não cessa. É importante perceber as coisas no seu andar, na maneira que compõe um ciclo de ações. Assim, para Bergson, conforme aparece em *Os dados imediatos* e no começo de *A evolução criadora*, a **duração** trata-se de uma *passagem*, de uma *mudança*, de um *devir*, mas de um devir que dura, de uma mudança que é a própria substância (BERGSON, 2006). Deleuze (1999) lembra que Bergson simplifica duas características que são fundamentais para se entender a duração: a continuidade e a heterogeneidade. Essas duas ideias servem de base para se compreender o mover da duração, que apresenta a diferença em si mesma, nesse tempo que percorre continuamente e que revela a duração como a possibilidade de contato entre o espírito e a matéria.

A duração, para Bergson (1999), também se apresenta na mesma linha do tempo. Mas o tempo, que aqui colocamos como duração, não é um tempo objetivo, um tempo real, um tempo do mundo espacializado. É um tempo que difere do tempo do relógio, do tempo do calendário, pois é um tempo que dura, que é contínuo, que se desprende da intelectualidade para se mostrar, que se altera. Esse tempo, compreendido seja como sucessão, mudança, continuidade, diferença ou criação, não pode ser dividido dos demais acontecimentos, sejam eles objetivos ou subjetivos. Para Bergson (1999), essa duração, pertencente à vida interior, é indivisível, move-se continuamente e interruptamente. Não há possibilidades de intervalos na duração. Existe uma espécie de prolongar em cada instante no outro, formando um movimento puramente sucessivo (DELEUZE, 1999).

Temos, nesse movimento, uma concepção de tempo que confronta o modelo clássico da ciência positivista que divide o tempo em blocos de passado, presente e futuro. Se a duração é tempo contínuo, então não há possibilidades de dividir esse

tempo, de colocá-lo em fragmentos, pois a duração é fluxo, o tempo é fluxo. Tal como o presente é o passado e o futuro coexistindo. (BERGSON, 2006).

Nossa duração não é um instante que substitui o outro instante: neste caso, haveria sempre apenas presente, não haveria prolongamento do passado no atual, não haveria evolução, não haveria duração concreta. A duração é o progresso contínuo do passado que rói o porvir e incha à medida que avança. Uma vez que o passado cresce incessantemente, também se conserva indefinidamente (BERGSON, 2006, p. 47).

Esse passado que se conserva será despertado por outro conceito, a **memória**. Nosso passado é uma porção de acontecimentos que se passaram e que revisitamos de acordo com o fluir e despertar da memória no presente. Para Bergson, essa memória será o movimento de contração da duração, em que o tempo presente se reveste por uma multiplicidade de virtuais, formada a partir da coexistência de todos os graus (BERGSON, 1999).

A memória é apresentada em sua obra *Matéria e Memória* (1999) de duas maneiras. A primeira é a memória *hábito*, um conjunto de mecanismos que faz com que nos adaptemos à situação presente, desempenhando nossa experiência passada sem evocar imagens. Neste tipo de memória, uma lembrança é acionada por uma percepção imediata. Trata-se, aqui, de uma memória constituída por um movimento sensório-motor, que se afirma no processo de repetição: “antes hábito do que memória, ela desempenha nossa experiência passada, mas não evoca sua imagem” (BERGSON, 1999, p. 176). Esse tipo de memória nos é útil para agirmos, para efetuar uma espécie de reconhecimento de campo, para que, no espaço, apresentemos a ação através de uma percepção imediata da coisa, como podemos exemplificar o ato de caminhar, saber digitar, saber nadar, comer, etc. A outra classificação de memória, diferente da primeira que é voltada à ação do fenômeno, chama-se de *verdadeira* (coextensiva), dando ao fato seu lugar e conseqüentemente sua data singular de cada instante. Aqui, o espírito deixa de estar no presente e se faz no passado, percorrendo as possibilidades virtuais e singulares de uma memória. Ao voltar-se para o passado, percebemos um novo momento de análise do objeto, buscado outros graus que passaram despercebidos por uma memória hábito. É na memória verdadeira que se dá a possibilidade de trazer luz ao escondido, de perceber as outras possibilidades da coisa, em rever seu estado, repensar seu fluxo e encarar outros pontos de análise.

Mas não é só de memórias que se faz uma ação, mas também do esquecimento. Para agir, precisamos esquecer. A memória aliada ao conhecimento pode matar a *vontade* para um homem preso no seu conhecimento, nas suas formulações. Lembrar demais se torna perigoso por anular o instinto e a ambição. Em *Memória e vida*, Bergson (2006) apresenta a concepção da ideia geral, através de um *cone*, que revela o mover-se incessante entre a esfera da ação e a da memória pura. Pensemos em um cone, como sugere Bergson (2006), dividido em planos sobrepostos. Desde a ponta do cone (vértice), sendo as lembranças em sua totalidade, até sua base, sendo a percepção atual que tenho do meu corpo, a única diferença que percebemos consiste na contração de cada ponto da base. Ou seja, a percepção quando transformada em lembrança passa a ser um virtual que habitará todos os planos desse cone, ao mesmo tempo.

Mas a verdade é que a ideia geral nos escapa sempre que tentamos congelá-la em uma dessas duas extremidades. Ela consiste na dupla corrente que vai de uma para outra — sempre prestes, quer a cristalizar-se em palavras pronunciadas, quer a evaporar em lembranças (BERGSON, 2006, p. 66).

Em resumo, Bergson estabelece que entre o ponto de ação do movimento sensório-motor até as lembranças em sua totalidade há lugar para *mil e uma repetições de nossa vida*.

Há aqui também um desejo de continuidade da vida, a que Bergson (2006) chama de **élan vital** (impulso vital), o movimento da diferenciação, conceito trabalhado principalmente em *A evolução criadora* (2006). Nesta etapa, é importante ressaltarmos que a concepção de diferença que utilizaremos nesta pesquisa é relacionada à concepção de diferença em Bergson (2006), e começa, para contextualizações, na potência do conceito *élan vital*. Aqui, marcamos a necessidade de compreensão para o autor de que o presente conceito seja visto como uma possibilidade da qualidade não permanecer parada, estanque, pois seu processo de vivência está justamente no fluxo da diferenciação, na mudança.

O *élan vital* é, portanto, o combustível que dará continuidade à duração, que discorre em linhas de diferenciação. Se a diferenciação é a maneira através da qual o virtual se realiza, e se o impulso vital é a duração que se diferencia, a própria duração é a virtualidade. Ou seja, é da própria essência do virtual, do impulso vital, realizar-se e dar sequência ao processo de diferenciação, continuamente.

O que Bergson quer dizer quando fala em impulso vital? Trata-se sempre de uma virtualidade em vias de atualizar-se, de uma simplicidade em vias de diferenciar-se, de uma totalidade em vias de dividir-se: a essência da vida é proceder *por dissociação e desdobramentos*, por *dicotomia* (DELEUZE, 1999, p. 75).

Deleuze ainda lembra que, para Bergson, a vida é repleta de divisões e de processos de diferenciação, como a vida dividindo-se em planta e animal, o animal, por sua vez, dividindo-se em inteligência e instinto, a inteligência subdividindo-se em várias ramificações particulares. Ou seja, “tudo se passa como se a vida se confundisse com o próprio movimento da diferenciação em séries ramificadas” (DELEUZE, 1999, p. 76). A evolução aparece claramente nesse conceito bergsoniano de *élan vital*, pois aqui se percebe o mover da evolução que acontece dos virtuais aos atuais. A evolução é justamente esse atualizar-se, e a atualização é criação, méritos da visão evolucionista que nos lembra sempre a potência da vida, da diferenciação, da produção, da criação, da mudança.

Portanto, em síntese, a duração deixa de ser apenas uma experiência psicológica, para tornar-se um caso da duração ontológica, essência variável das coisas, condição da experiência, o que difere por natureza. A memória, por sua vez, não é pensada como sendo interior a nós, nós é que somos interiores a uma gigantesca memória (cone), ontológica, virtual, inconsciente, com a coexistência de todos os graus de diferença. O *élan vital* passa a designar o movimento pelo qual o ser se atualiza, não a partir de um *possível* ideal que o presente viria a escoar, mas a partir de uma virtualidade (real) a ser desdobrada, diferenciada, que designa a atualização de virtuais em linhas de diferenciação. A vida mesma é concebida como uma tal produção de diferenças. A vida é a própria (re)invenção (BERGSON, 2006).

Como vimos, o conjunto formado pela tríade duração, memória e *élan vital* faz girar em torno de um eixo que nosso século não se cansará de ecoar: a *ideia de diferença*. Inúmeros foram os filósofos e pensadores que colocaram a filosofia da diferença como alicerce das suas ideias. A filosofia da diferença em que nos apoiaremos no trajeto a ser percorrido será o *bergsonismo*, entendendo suas vias de leituras e propostas conceituais. Bergson (2006), através de sua filosofia, propõe um ultrapassamento de um pensar racional, uma maneira pela qual possamos enxergar nas coisas a essência de si mesmas e não mais por meio de mediações.

Aqui, trazemos os autores para nos auxiliar a ver, a partir da metodologia das molduras no próximo capítulo, o processo de diferença e de fluxo que marca a

qualidade da Wikipédia e dos seus artigos. Acreditamos que o objeto desta pesquisa vive do próprio espaço da regeneração através do *software*, que às vezes se mostra escondido pelos escombros de tantos arquivos, imagens e dados numéricos que circulam pela plataforma e aparentam ser a grande força da enciclopédia online. Mas, antes de darmos sequência a essas inquietações e levarmos a problematização teórica para dentro do nosso objeto, vamos descrever a metodologia que usaremos para traçar um roteiro e realizar, assim, um recorte do observável e sua análise consequentemente.

3 MÉTODOS DE PESQUISA

Nesta etapa do projeto, apresentaremos os métodos de pesquisa que buscamos como apoio para observar, descrever, mapear, apreender e dissecar nossos objetos frutos da remixabilidade, como empíricos da experiência tecnoestética. Deleuze (1999) será convidado a retornar à discussão, colocando seu olhar sobre o método da intuição de Bergson, bem como a autora Schöpke (2012) nos apresentará uma reflexão clara e prática do movimento da intuição, como um dos métodos essenciais desta pesquisa (para podermos elaborar questionamentos que não caiam em falsos problemas) e como expectativa de perceber a essência do empírico, sem mediações. Nesta etapa, surgem os problemas da pesquisa.

Na sequência, convocaremos outra metodologia que nos parece essencial à pesquisa: a cartografia. Através dela, poderemos construir mapas conceituais que estarão diretamente ligados ao movimento da Wikipédia e dos seus verbetes, em linhas de fato e de fuga. São características que vão sendo percebidas pelo pesquisador-cartógrafo de acordo com suas afecções, assim como fundamentais no método intuitivo. Adotaremos a concepção de cartografia em Deleuze e Guattari (1995), e também através de Benjamin, com a figura do flâneur, como método-pesquisador que vê e descreve.

Ainda, utilizaremos a metodologia da dissecação e das molduras em Kilpp (2006) como o conjunto de procedimentos necessários para a pesquisa analisar as potências que percebemos nos empíricos. Tal método tem como procedimentos matar o fluxo, efetuar uma observação criteriosa e técnica dos observáveis e capturar imagens para profunda dissecação e análise.

3.1 A INTUIÇÃO COMO MÉTODO E OS PROBLEMAS DA PESQUISA

Os três conceitos bergsonianos fundamentais apresentados no segundo capítulo — duração, memória e *élan vital* — são de extrema importância para poder compreender a maneira como a metodologia da intuição bergsoniana se aplicará nos empíricos desta pesquisa. O que Bergson critica em seus antecessores é não terem dado a devida importância às verdadeiras diferenças de natureza, ou seja, terem olhado os problemas e questionamentos mais em função do tempo, da sua duração. É aqui, desta maneira, que adentramos o conceito de **intuição**. Para que

se chegue às verdadeiras diferenças, é necessário reencontrar o ponto de vista que possibilite a divisão do misto, sendo, portanto, a intuição como um método da diferença. Aqui aparece a necessidade de um método que possibilite a filosofia; para Bergson, esse método consiste na intuição. Afirma Deleuze:

A intuição é o método do bergsonismo. A intuição não é um sentimento nem uma inspiração, uma simpatia confusa, mas um método elaborado, e mesmo um dos mais elaborados métodos da filosofia. Ele tem suas regras estritas, que constituem o que Bergson chama de precisão em filosofia (DELEUZE, 1999, p. 7).

É um conhecimento desde o interior, um movimento que pede para se colocar dentro do objeto, dentro da sua realidade. O método da intuição é definido como o *gozo da diferença*, a duração ou a vida são concebidos como aquilo que difere de si mesmo; o próprio homem é aquele em quem a diferença eleva-se à consciência de si (DELEUZE, 1999). A intuição propriamente não ocupava o centro da filosofia de Bergson, embora permeie toda a sua obra. Porém, a intuição surge como um marco teórico sobre outro conceito do autor: a duração. Depois de abordar o conceito de intuição em uma de suas primeiras obras, *Matéria e memória*, quando apresenta a problemática inicial em torno do método, Bergson segue em *A evolução criadora* criticando a forma do pensamento clássico e cartesiano da época e mostra que a diferença de seu método é que: “à inteligência, acrescentar-se-ia a intuição” (BERGSON, 2010, p. 173). Em sua última obra *O pensamento e o movente*, Bergson muda os parâmetros e inverte a relação duração-intuição, colocando, ao fim, a intuição como movimento central da sua obra. Schöpke (2012) lembra que Bergson propõe um novo funcionamento da razão, uma nova maneira de aplicá-la ao conhecimento do mundo e das coisas.

A intuição deve ser vista como uma segunda potência, um “outro” da própria razão. Para ele, é a intuição que permite que a razão possa dar conta de um real que é, verdadeiramente, uma “pura zona de indeterminação”. Em outras palavras, a razão clássica opera com pontos fixos, conceitos “impermeáveis” fins e começos que recortam arbitrariamente o real, perdendo dele o que é a sua própria essência: o fluxo constante, o processo, o grande devir (SCHÖPKE, 2012, p. 105).

Para Bergson, a necessidade da intuição é clarear a potência da coisa. É dar chances e ultrapassar além de uma teoria geral das coisas, a fim de apreender o que existe de singular nos seres, pois confundimos a linguagem com a própria coisa. A intuição irá nos sugerir a necessidade de um conhecimento que provoque a

simbiose entre sujeito e objeto. Há uma espécie de conhecimento que circunda o objeto, que, na sua periferia, o analisa à distância, a partir de coordenadas espaciais; e, de outro lado, existe uma possibilidade infinita do conhecimento de *dentro* da coisa, um modo que permite conhecimento direto, próximo (SCHÖPKE, 2012). É neste segundo modo que a intuição opera e é nele que nos deteremos no percurso da natureza da remixabilidade no processo de experiência.

A importância do método da intuição é justamente trazer à pesquisa este olhar filosófico do pensamento bergsoniano, a fim de colocar a Wikipédia e os artigos em um conflito de tempo, de percurso, para percebê-lo no seu mover. A intuição irá auxiliar a pensar a passagem e o movimento e ainda mais, a apreendê-los, e propor um pensamento que aconteça no próprio fluxo (no mover não linear, não progressivo, não acumulativo, não cinematográfico). Aqui, temos um dos pontos de inflexão da pesquisa, que trará modos de se ver os objetos em análise. Pensar o processo da remixabilidade dentro da Wikipédia é pensá-lo em modo de duração, colocando na linha do tempo tais indagações, e que fujam da aparente simplicidade de um olhar já acostumado.

Dando sequência ao movimento da diferença bergsoniana, trazendo previamente a ideia de intuição, podemos apresentá-la aqui do seguinte modo: a primeira parte consiste em denunciar os falsos problemas, ou seja, fazer a prova do verdadeiro e do falso quando da apresentação de um problema (e não de sua solução, como frequentemente surge), revelando a existência de uma relação intrínseca entre a verdade e a criação; na segunda parte, há uma luta contra a ilusão que nos impede de encontrar as verdadeiras diferenças de natureza (duração) e as profundas articulações do real; a terceira e última etapa consiste em colocar os problemas e resolvê-los mais em função do tempo, e não somente no espaço; é preciso acostumar-se a pensar em termos de duração, no plano do tempo, da subjetividade (DELEUZE, 1999).

Quanto à primeira regra, surge uma grande questão a Bergson (apud DELEUZE, 1999): a formulação dos problemas. Um problema mal exposto, mal colocado na pesquisa pode nos levar fatalmente ao erro. É um movimento difícil, pois temos a força de responder problemas já dados, problemas já existentes. Bergson dá demasiada importância aos problemas, pois acredita que um problema bem colocado por si só já esteja resolvido. Desse modo, em Bergson, os falsos problemas são de duas ordens: os *problemas inexistentes* e os *problemas mal*

colocados. Um problema inexistente é aquele que confunde o *mais* e o *menos*; temos a tendência de achar que, por exemplo, algo pode ser menos diferente do que o outro por apresentar *mais* diferenças, ou até mesmo de uma mídia que se apresenta *mais* como televisão, e *menos* como rádio; o *não-ser* algo (DELEUZE, 1999).

O *não-ser* traz, em si, a ideia de *ser* mais a operação lógica de negação generalizada e mais o motivo psicológico particular dessa negação. Isso também ocorre com as ideias de desordem e de possível. Além do que, convencionou-se pensar que as ideias de *desordem*, *possível* e *não-ser* sempre antecedem as de *ordem*, *real* e *ser* — o que, por sua vez, limita muito a pesquisa acerca desses temas (SCHÖPKE, 2012, p. 105).

A respeito dos *problemas mal colocados*, Bergson (apud DELEUZE, 1999) expõe que tais problemas tendem a agrupar coisas que diferem de natureza, que são coisas diferentes. O autor refere-se aqui aos mistos mal analisados, como *misturas impuras*, que apenas confundem o pesquisador e desviam sua atenção. Por exemplo, o misto *espaço-tempo* provém de naturezas distintas, um podendo ser conectado ao universo material e outro ao espírito. Porém, para Bergson, isso não representa que o tempo seja somente plano psicológico, pois existe um *tempo em si*, um *tempo puro*, que abarca todos os outros tempos ou durações singulares (DELEUZE, 1999).

A segunda regra seria uma espécie de extensão da primeira, dando sequência à luta contra a ilusão que impede o pesquisador de ver com mais clareza as verdadeiras diferenças de natureza existentes nas/entre as coisas. Para que seja possível estabelecer *as diferenças de natureza e as verdadeiras articulações do real*, o pesquisador deve quebrar as barreiras que fundamentam mitos e ilusões, para poder, portanto, chegar a uma clara divisão dos mistos. Devemos saber dividir o misto em dois elementos (tendências que diferem por natureza), um na linha da objetividade e o outro na linha da subjetividade (DELEUZE, 1999). Precisamos, nesta etapa, voltar ao espaço e ao tempo, a fim de certificar que reconhecemos o que é da ordem da matéria e o que é da ordem da memória, para, então, dividir e analisar profundamente o misto conforme suas tendências.

A terceira e última regra apresenta o sentido geral do método intuitivo: *pensar intuitivamente é pensar como duração*. Devemos aqui colocar os problemas e resolvê-los mais em função do tempo que do espaço. Ou seja, pensar a duração da coisa, seu devir, seu modo de ser. O método da intuição irá justamente perceber as

coisas em seu movimento, não só a inteligência agindo através do imóvel, mas, sim, do mover-se, do fluxo, fazendo do instante espacializado somente um breve momento de abstração do espírito.

Portanto, o objetivo do método intuitivo, nos termos de Bergson, é apreender um determinado fenômeno reconhecido na experiência vivida, observar como ele se diferencia de si mesmo, como se contrai e se distende no tempo real. Portanto, podemos dar sequência a partir das orientações com base no método de Bergson às seguintes problematizações da pesquisa: *De que maneira a remixabilidade enquanto potência do software possibilita a (re)programação da Wikipédia? Onde podemos perceber a remixabilidade dentro da Wikipédia e em seus artigos? Como se dá essa experiência tecnoestética de um usuário com as possibilidades de intervenção nos dados dentro da Wikipédia? A intuição define-se, então, como um método fundamental para se pensar na duração, memória e impulso vital, qualidade e mudança, contração e distensão dos problemas da pesquisa. Vemos em Bergson, conforme explicitamos até aqui, uma das forças desta pesquisa ao trazer os conceitos fundamentais para a análise da remixabilidade enquanto experiência tecnoestética na Wikipédia, misto que desenvolvemos no processo que Bergson chama de *viravolta*, a partir do plano da intuição como método, colocando a remixabilidade na linha do tempo e a Wikipédia e seus verbetes na linha do espaço. A respeito da divisão do misto e da necessidade da abertura da problematização em duas vertentes, Deleuze afirma que:*

O importante é que a decomposição do misto nos revela dois tipos de *multiplicidade*. Uma delas é representada pelo espaço (ou melhor, se levarmos em conta todas as nuances, pela mistura impura do tempo homogêneo): é uma multiplicidade de exterioridade, de simultaneidade, de justaposição, de ordem, de diferenciação quantitativa, de diferença de grau, uma multiplicidade numérica, descontínua e atual. A outra se apresenta na duração pura: é uma multiplicidade interna, de sucessão, de fusão, de organização, de heterogeneidade, de discriminação qualitativa ou de diferença de natureza, uma multiplicidade virtual e contínua, irreduzível ao número (DELEUZE, 1999, p. 28).

Essa dualidade, presente em toda obra bergsoniana, será eixo central desta pesquisa. Para isso, devemos seguir os princípios aqui propostos: primeiramente, experimentar as remixagens em seus mais diferentes modos, no plano da *duração*, “pois a inteligência tem por função essencial ligar o mesmo ao mesmo, e

inteiramente adaptáveis ao campo da inteligência são os fatos que se repetem” (BERGSON, 2006, p. 52-53).

As duas características centrais da duração colocadas por Deleuze (1999), a *continuidade* e a *heterogeneidade*, incorporam a base do movimento da remixagem, que por sua vez operacionaliza a diferença (heterogeneidade) em vias de um processo contínuo. No caso da categoria da remixagem *regenerativa*, o remixar alimenta-se e existe justamente pela existência do outro, da segunda peça, do ser diferente, que contribui para o seu formar, que faz parte da montagem, que coloca o objeto remixado como esse ser à parte. Ou seja, compreendemos que sem um traço de sua história o objeto remixado não pode ser um remix. O *remix* precisa essencialmente de memória para acontecer. Podemos, ainda, a partir das propostas de Bergson a respeito da memória enquanto fenômeno da diferença, complementar a problematização da pesquisa com tais indagações: como se dá a produção de diferença a partir de uma remixabilidade regenerativa? Esse diferenciar-se se mostra no plano especializado de que forma?

3.2 O MÉTODO CARTOGRÁFICO E O *FLÂNEUR*

Para apresentarmos o segundo método que trará luz à presente dissertação, começamos por conceituar o objeto *mapa*, coluna principal dos estudos de um cartógrafo. O mapa é um modelo específico de desenho que tem como funcionalidade demarcar um lugar, espaço, território ou uma determinada porção de espaço em um dado tempo, e sua finalidade é a de facilitar a nossa orientação neste terreno, expandindo o nosso conhecimento sobre ele. Tal mapa nos revela a área de determinada ponto de vista, de um ângulo em questão. Ou seja, é uma visão para além do tamanho real, visto de cima, com outro enquadramento.

De outro modo, os mapas podem ser ainda pensados como objetos de ordem estética, abertos à utilização de diferentes métodos, completamente modificáveis, conectáveis, manipuláveis, permitindo-se interpretações variadas, reconfigurando um espaço, como define Deleuze e Guatarri (1995, p. 22):

[...] o mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social.

A cartografia, como ciência que trata da concepção, produção, difusão, utilização e estudo dos mapas, adentra esta pesquisa como um método a fim de (re)criar espaços e visualizar a suas possibilidades, suas ligações. Assim como um mapa inventa um mundo e seus lugares, traremos o método da cartografia para interpretar espaços em que percebemos inquietações, para dar a ver aspectos de uma possível remixabilidade da Wikipédia, para encontrar processos de diferenciação nos infinitos verbetes alocados na plataforma. A lógica cartográfica serve de base para que nossa pesquisa seja documentada em processos, em movimentos que se sucederão ao decorrer do trajeto. Para tanto, o percurso deste pesquisador-cartógrafo precisa ser documentado através de pontos, de recortes, para que seja possível uma análise criteriosa do empírico.

A cartografia recebe a atribuição de método em Deleuze e Guattari (1995), que visam acompanhar um processo, e não representar um objeto. Nesses autores, a cartografia visa criar seus próprios movimentos, seus próprios desvios, como um método de passagem. Percebe-se como um método do presente que demarca uma ecologia de fragmentos que estão em eterno movimento de produção e atualização. A cartografia é muito mais capaz de fazer invenções do que afirmações. Queremos mostrar, não responder (DELEUZE; GUATTARI, 1995).

Assim, a cartografia nas Ciências da Comunicação é descrita como indo além de um mapeamento físico, matemático e objetivo, mas, sim, tratando-se de um movimento de relações, jogos de poder, enunciações, modos de subjetivação, criando mapas conceituais. Trata-se de investigar um processo de produção, de acompanhar um certo traçado insólito, um certo tempo que dura. Assim, a cartografia ocupa-se de um plano movente, interessando-lhe as metamorfoses e anamorfofes tomadas como processos de diferenciação.

O que temos são processos de (des)territorialização, que se fazem nas conexões entre fluxos heterogêneos, dos quais qualquer objeto e seus contornos são apenas uma resultante parcial que transborda por todos os lados. Pura lógica da multiplicidade na qual fragmentos e fluxos se articulam sem horizonte de totalização. Deleuze (2006) fez questão de analisar minuciosamente o trabalho de Foucault no que diz respeito à base de sua pesquisa. O que Foucault chamou de novo arquivista e novo cartógrafo, Deleuze (2006) confirma que tudo derivou da arqueologia do saber e da vontade de saber, como o enunciado, o significado, ver e falar, o oculto.

Contudo, assim como a intuição bergsoniana como método se apresenta enquanto um rigoroso procedimento filosófico, a cartografia também exige um rigoroso cuidado do pesquisador. Para cartografar, é necessário, portanto, estabelecer pontos de contato com os *perceptos* em lugar das percepções; com os *affectos* em lugar das afecções; com um plano de signos e de forças que emergem de um material, por vezes, desconexo e estranho, uma vez que a sedução do cartógrafo se dá, justamente, pelos traçados de virtualidade em meio a planos de atualização (SCHÖPKE, 2012).

Para ajudar a perceber o objeto empírico desta pesquisa, como fundamentação metodológica, vamos convidar Benjamin a fazer um percurso juntamente com os outros autores evidenciando seu olhar crítico sobre a construção histórica, como âmago das discussões acerca da reprodutibilidade técnica e da experiência estética na modernidade. Ainda enquanto caminhada metodológica, percebemos uma potência em uma das figuras que Benjamin (2006) teorizou em *Passagens*, o *flâneur*, como método-pesquisador neste trabalho acadêmico.

O *flâneur* foi um personagem de Baudelaire, apropriado por Benjamin (2006), para pensar e refletir um modo peculiar de agir de certos sujeitos modernos em relação às passagens parisienses do século XVIII. A emergência do *flâneur* na obra benjaminiana surge como tradução do espírito de mobilidade que se inaugura com a modernidade, ponto forte de discussão em toda sua obra. O *flâneur* surge assim como um indivíduo desenraizado que se locomove através do espaço urbano remodelado. Mas o que faz o *flâneur*? Olha e descreve.

Essa figura é um personagem urbano dotado de uma espécie de *antenas sensoriais*, que privilegiam a visão, já como qualidades desenvolvidas pelos indivíduos da grande metrópole. Para Benjamin (2006), Paris seria a terra prometida do *flâneur*, principalmente por assimilar as mudanças de época que a cidade lhe revela. “A rua conduz o flâneur em direção a um tempo que desapareceu. Para ele, qualquer rua é íngreme. Ele vai descendo [...] rumo a um passado particular” (BENJAMIN, 2006, p. 462).

Para o autor, a cidade é uniforme apenas na aparência; sob ela se esconde todo um mundo, uma realidade subterrânea ao cotidiano do homem comum. Diz Benjamin (1986, p. 130) em *Paris, Capital do Século XIX*: “reconstruir topograficamente a cidade, dez, cem vezes, através das passagens e das portas, dos cemitérios e dos bordéis, das estações de trem... como antigamente podíamos

fazê-lo através das igrejas e dos mercados”. Os vultos mais secretos da cidade situam-se na sua parte mais recôndita.

A *flânerie* pressupõe, portanto, a ideia de transitar por vias desconhecidas, fazendo do estranhamento um modo de reconhecimento próprio. E mais: *flânerie* presume distanciamento. Para compreender o que se vê é necessário que o observador se separe do que está sendo observado. Nesse ponto, uma primeira aproximação pode ser feita com o viajante. A viagem é sempre um deslocamento através de espaços descontínuos. Aquele que viaja sai de seu território, de um mundo que lhe é familiar, para encontrar outros lugares, distantes, separados de sua vivência anterior, ainda não experimentada por sua memória. O viajante é um estrangeiro, alguém à parte do universo descrito pelo relato da viagem. De alguma maneira o *flâneur* partilha com ele sua condição de exterioridade. O *flâneur* deve compreender um elemento do qual ele é parte integrante, pois viaja sem sair do lugar. Para ele a cidade é moradia e paisagem, em um movimento dialético marcado pela circulação, princípio estruturante da modernidade, que possibilita o nascimento do *flâneur*. Essa figura benjaminiana será incorporada como movimento metodológico durante todo o percurso, tanto em movimentos teóricos quanto empíricos. Esse estar próximo, habitar a cidade, mas ao mesmo tempo criticá-la, será o modo como transitaremos no trajeto deste trabalho, pensando de que modo encontrar um ponto de inflexão de cunho teórico e perceber o quê de *paisagem* temos na nossa *cidade* (BENJAMIN, 1986).

Cartografar implica, assim, a convocação de um *devoir criança* na cognição, a instauração de uma espécie de estado nascente, a ser alimentado no percurso cognitivo do pesquisador, para que, assim, este se torne sensível à captação daquilo que evolui, criando-se. É preciso escapar às tentações explicativas dos movimentos do mundo remetendo a pontos estáticos de sua mutação, tal como no exemplo da borboleta trazido por Bergson (1984) em *O pensamento e o movente*, pelo qual afirma a impossibilidade de dissertar a respeito do invólucro de onde ela sai, pretendendo que ela, voando, transformando-se, vivendo, tenha sua razão de ser e sua refeição, na imutabilidade da película de seu casulo. Cartografar exige, antes de tudo, implicar-se no movimento. Tal como no processo da borboleta, é preciso entrar no invólucro e com ele transmutar, libertando-se a si e a crisálida, restituindo ao movimento do mundo sua mobilidade, à mudança sua fluidez, ao tempo sua duração.

3.3 A DISSECAÇÃO E AS MOLDURAS

Depois de trazermos os métodos da intuição e da cartografia como operações e procedimentos metodológicos, a sistematização dos materiais empíricos será encarada pela **dissecação**, procedimento proposto por Kilpp (2006). Como o nome pressupõe, a dissecação proposta e desenvolvida pela autora é uma metáfora da dissecação do cadáver, de Leonardo Da Vinci. Ela permite que algo seja retirado do fluxo e possa ser analisado sem perder de vista o contexto, o que vai ao encontro do proposto pela intuição, de se colocar no movimento e analisar a imobilidade como parte de algo movente. Ao intervir nos objetos selecionados para análise, a dissecação dá a ver as montagens, os enquadramentos e os efeitos de imagens que estão escondidos, que podem não ser vistos em um primeiro momento, mas que estão imersos praticando sentidos.

Utilizando esse método, o modo de ação visa

matar o fluxo, desnaturalizar a espetação, intervir cirurgicamente nos materiais plásticos e narrativos, cartografar as molduras sobrepostas em cada panorama, e verificar quais são e como elas estão agindo umas sobre as outras, reforçando-se ou produzindo tensões no agenciamento dos sentidos (KILPP, 2010, p. 28-29).

O processo de dissecação e o conceito de **molduras**, ambos desenvolvidos por Kilpp (2003, 2010), andam juntos, já que a dissecação é realizada com o intuito de identificar molduras. Kilpp (2003) associa a dissecação com a ação de cartografar molduras, que estariam sobrepostas, e verificar como tais molduras interagem, afetam umas às outras e causam tensionamentos. Durante a dissecação, momento em que se está operando um agir escavatório, o processo é organizado por meio de um *quadro*, elemento organizacional, e então dá-se a autenticação de molduras, conceito que foi, em princípio, criado por Kilpp (2003) para estudar a televisão, mas que nesta pesquisa será utilizado para servir de instrumento na estruturação e organização da visão analítica do pesquisador sobre os observáveis percebidos e coletados para o projeto de pesquisa.

[...] a metodologia das molduras é um conjunto de procedimentos de análise de audiovisualidades, que são articulados por uma conjunção de referências teórico-metodológicas, e que se orienta (às vezes desorienta) pelo rigor de princípios epistemológicos, filosóficos, políticos e estratégicos. Ela articula

intuição, cartografias, desconstrução e dissecação, ao mesmo tempo em que busca assegurar o rigor de um princípio ético-estético (a diferença solidária de Guattari) que é anterior a tudo: o de manter a pesquisa sempre em aberto; de autenticar linhas de fuga e inventar platôs — nós articuladores ou conexões entre as linhas —; de acessar e atualizar níveis da memória do objeto, sua duração, devir e potência (KILPP, 2010, p. 26-27).

O processo de dissecação é utilizado para identificar molduras, cujas funções serão detalhadas na etapa dos procedimentos metodológicos, e que nos auxiliaram no movimento de identificação de lógicas operativas de nossos materiais oriundos da *web*, através de softwares. O pesquisador se encontra no papel de *dissecador*, examinando minuciosamente os elementos selecionados para a pesquisa (KILPP, 2010).

Molduras são fluidas e só se tornam perceptivas por meio do quadro da experiência e da significação; molduras não possuem função de sentido, sua função é estética, entretanto produzem oferta de sentido, que, no final, é agenciado entre emissão e recepção; molduras têm papel instrumental de explicitar potencialidades das interfaces e suas lógicas operativas, que na presente pesquisa serão fundamentais para se perceber a potência do software na programação da Wikipédia e de seus artigos.

O papel instrumental das molduras auxilia na explicitação de lógicas de operacionalização das possibilidades latentes das interfaces. Fischer (2008) percebe que, “através do uso das molduras, identificando algumas como fixas, outras como flexíveis, outras que surgiam dentro de outras molduras, é que ela favorece uma forma de leitura das dinâmicas de *hipermediação* na *web*” (FISHER, 2008). Nos termos de Bolter e Grusin, hipermediação como excesso de mediação nas formas de representação que se afirmam historicamente. Além das molduras fixas e flexíveis, encontram-se também molduras intrínsecas, molduras discretizadas, que representam opacidade, aquilo que não tem sentido em si mesmo, mas que está presente para produzir sentido.

O procedimento dissecatório permite, com elementos levantados por meio de investigação, rastreamento e *escavações*, um acompanhamento progressivo dos observáveis e resgate de vestígios e um diálogo sobre as características das mídias, na evolução das interfaces culturais, com a contribuição de uma reflexão influenciada em um *agir arqueológico*. Em nosso trajeto, o presente estudo organiza-se através dessa ação arqueológica que opera sobre as interfaces dos materiais

empíricos selecionados, mostrando um procedimento inicial para *matar o seu fluxo*. Desejamos, após, efetuar uma observação criteriosa e técnica dos observáveis e capturar imagens para profunda dissecação e análise dos materiais, a fim de perceber o contexto tecnocultural que existe por trás dessa grade de possibilidades de remixabilidade existentes na plataforma da Wikipédia.

4 OBSERVÁVEL

Neste momento, a pesquisa abre-se à decupagem dos materiais selecionados e apresenta o observável, objeto empírico que gira em torno da plataforma Wikimedia, em especial o projeto Wikipédia e seus artigos. A pesquisa pretende, neste trecho, através do auxílio teórico e metodológico, compreender de que maneira ocorre a programação da remixabilidade na Wikipédia, compreendendo em que termos a própria possibilidade de organização da plataforma se associa com as possibilidades de expansão sistemática do software, introduzindo contrapontos com a lógica de autoria centrada na criação individual do gênio criativo em âmbito tecnocultural.

Tudo está acessível hoje em dia. Não conseguimos lidar com a ideia de não acessar algum dado, a partir da atual possibilidade de termos os conteúdos a qualquer instante através dessa grande armazenagem do software. A web aparece como uma certa manifestação do presente, que dá a sensação de acesso ao todo, às possibilidades de mexer no passado ao mesmo tempo em que se escreve e se desenrola o presente. Com foco nesta pesquisa, a **Wikipédia** apresenta algumas necessidades básicas para o seu agenciamento. Um verbete no site deve conter, além de um título de acordo com o livro de estilo¹ da plataforma (WIKIPÉDIA, 2015) e o conteúdo que deseja inserir, os seguintes três itens: primeiro, os *interlinks* ou ligações internas; segundo, a(s) *categoria(s)*; terceiro, os *interwikis* ou ligações multilinguísticas. Além de olharmos para o funcionamento da Wikipédia e, principalmente, seus verbetes para entender sua composição pelo software, também como nosso produto, digamos, mais palpável de observação e participação, vamos ao encontro de outros três projetos da Wikimedia que são essenciais para a formação da grande teia de remixabilidade existente no grupo, como: *Wikimedia Commons*, *Wikidata* e *MediaWiki*. Desse modo, julgamos importante matar o fluxo da web e aplicar a metodologia das molduras (KILPP, 2006), tanto na Wikipédia quanto principalmente nos artigos que lá estão.

Primeiramente, a *Wikimedia Commons* entra como grande repositório de arquivos de mídia dentro do grupo, como fotos, mapas, diagramas, vídeos, dentre outros. Na sequência, temos a *Wikidata* como o projeto que reúne dados

¹ O livro de estilo da Wikipédia encontra-se em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Livro_de_estilo. Acesso em 13/12/2015

consolidados e numéricos, com informações a serem mais controladas no banco de dados geral do grupo. Já o *MediaWiki* é o software de publicação utilizado por todos os projetos da rede Wikimedia, que permitirá a operação da plataforma como um todo. Por fim, a *Wikipédia Lusófona* entra como projeto mais importante de todo o grupo, por concentrar características de todos os outros, sendo a ponta final da locomotiva remix, junto com seus milhares de artigos.

Aqui, teremos um recorte de *quatro projetos* dentre os 16 principais do grupo Wikimedia, para tentar traçar um olhar macro sobre os mecanismos de organização e remixabilidade dentro da plataforma, mas nos debruçando especialmente sobre a *Wikipédia*, o nosso foco de análise. Como existe um mesmo software que opera em todos os projetos (MediaWiki), uma vez que analisarmos o *modus operandi* deste recorte, estamos levando esta análise para as outras plataformas, guardada as devidas proporções e especificidades. Tais projetos, vindos com toda sua materialidade do banco de dados possibilitado pelo software, com suas conexões e extensões, nos coloca em pensamento sobre esse tipo de relação que temos com dados, com o conhecimento, com a informação.

A observação no nosso empírico percebe a remixabilidade enquanto virtualidade nesses projetos. Pretendemos vasculhar, nos próximos passos, como são organizados os projetos da Wikimedia e como são orquestrados os verbetes da Wikipédia, que permitem a produção de remixabilidade e da potência remix junto ao software. Principalmente, percebendo a remixabilidade enquanto virtualidade, em um processo de atualização, seja via softwarização, seja algoritmização ou uma espécie de curadoria. Temos como foco pensar na *programação da remixabilidade*, procurando os caminhos que dão margem para sua existência, pensando as operações que dão a ver esse remixar nos projetos, em uma visada na superfície da interface, sempre em paralelo com o software, nosso principal motor da recriação.

4.1 ANTES, DEFINIÇÕES: MEDIAWIKI, WIKIMEDIA, WIKIPÉDIA OU WIKI?

Antes de explanarmos o modo como a Wikipédia e demais projetos se organizam, acreditamos ser necessário definir alguns conceitos da nomenclatura da plataforma Wiki para evitar confusões e podermos esclarecer melhor o objeto dentro de seu emaranhado de possibilidades no interior das organizações e do software. Provavelmente o termo mais conhecido pelo grande público seja a Wikipédia, porém

outras palavras serão frequentes na nossa análise, com semelhanças entre elas, mas também diferenças, no uso de termos como Wiki, Wikimedia ou MediaWiki.

Em resumo, uma **wiki**² é um tipo de website cujo conteúdo pode ser editado a partir do navegador web, e que mantém um histórico para cada página editada. Wikis são frequentemente, mas nem sempre, editáveis por qualquer visitante do site que opera através desse formato (WIKI, 2016).

Wikimedia é o nome coletivo para o movimento Wikimedia, girando em torno de um grupo de projetos inter-relacionados, incluindo Wikipédia, Wikcionário, Wikiquote e outros, que visam usar o poder colaborativo da internet e do conceito de wiki, para criar e compartilhar conhecimento livre de todos os tipos (WIKIMEDIA, 2016).

Wikipédia é um projeto Wikimedia que nada mais é do que uma enciclopédia global, livre, aberta e multilíngue que reside na internet. É o mais antigo e maior projeto Wikimedia, antecedendo a Wikimedia Foundation em si. Podemos dizer que a Wikipédia é um wiki que é executado no software MediaWiki (WIKIPÉDIA, 2016).

MediaWiki é praticamente o motor wiki particular, que é desenvolvido e usado pela Wikipédia e pelos outros projetos Wikimedia. MediaWiki é um software livre que está disponível para ser usado e aperfeiçoado de maneira aberta. Falaremos mais sobre esse software na sequência (MEDIAWIKI, 2016).

Para deixarmos ainda mais claras as nomenclaturas e assim entendermos as operações da engrenagem wiki, optamos por partir de um artigo que exemplificará a origem dos dados que estão presentes no verbete, deixando evidente como cada projeto faz a curadoria de seus materiais, em especial os dois principais braços da Wikipédia: Wikimedia Commons e Wikidata. Escolhemos o artigo que traz informações sobre a capital gaúcha, *Porto Alegre*³, por ser um forte exemplo que abrange diversas possibilidades e ferramentas fornecidas pela Wikipédia. Ressaltamos que o artigo é puramente exemplar, não nos debruçando sobre uma análise mais funda neste momento. À frente, teremos um recorte específico de artigos nos quais iremos nos aprofundar.

Examinemos, então, o artigo Porto Alegre. Podemos perceber em sua estrutura certo padrão enciclopédico, estilo que segue a lógica organizacional da

² Os conceitos de nomenclaturas wiki, Wikimedia, Wikipédia e MediaWiki aparecem nos próprios verbetes de estilo da Wikipédia, acessado em 30/08/15.

³ Artigo disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Porto_Alegre. Acessado em 09/03/2016.

Wikipédia. Logo no topo do verbete, à direita, temos, pelo menos no dia em que a observação foi realizada⁴, uma imagem com sete fotos da cidade em destaque. Essa *imagem*, assim como todas as outras e os demais arquivos de mídia que compõem os artigos, provém de um banco de dados específico do grupo Wikimedia, o **Wikimedia Commons**, responsável por catalogar todas as imagens que circulam pelos artigos, como veremos mais adiante (WIKIMEDIA COMMONS, 2016).

Figura 3 - Printscreens do artigo Porto Alegre na Wikipédia



Fonte: Wikipédia, 20/11/2015

Outro projeto além do Wikimedia Commons que também está ligado aos artigos da Wikipédia é o Wikidata⁵, que é responsável por concentrar a demanda de dados consolidados, numéricos e demais informações consensuais, com o intuito de criar um certo banco de dados dos próprios dados que são encontrados nos verbetes, dando uma origem comum caso o registro seja proliferado pelos mais variados verbetes (WIKIDATA, 2016). Por exemplo, no artigo Porto Alegre, o Wikidata se responsabiliza pelas informações numéricas que são passíveis de mudança no decorrer do tempo, como População, Índice de Desenvolvimento Humano, Produto Interno Bruto, assim como Fundação, Aniversário, Emancipação,

⁴ Artigo disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Porto_Alegre. Acessado em 09/03/2016.

⁵ Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikidata>. Acesso em 09/03/2016.

Prefeito, etc. Ou seja, são dados que podem ser utilizados por todos os projetos da Wikimedia operando de forma similar às mudanças que ocorrerem.

Figura 4 - Printscreen do artigo Porto Alegre, com infocaixa

Origens [editar editar código-fonte]																													
<p>A região do atual município de Porto Alegre já era habitada pelo homem desde 11 000 anos atrás. Por volta do ano 1000, os povos indígenas tapuias que habitavam a região foram expulsos para o interior do continente devido à chegada de povos do tronco linguístico tupi provenientes da Amazônia. No século XVI, quando chegaram os primeiros europeus à região, a mesma era habitada por um desses povos do tronco tupi, os carijóis. Os carijóis viriam a ser escravizados pelos colonos de origem portuguesa de São Vicente.^[33]</p> <p>Porto Alegre estabeleceu-se como cidade somente no século XVIII. Até então, o território do Rio Grande do Sul ainda pertencia legalmente aos espanhóis devido ao Tratado de Tordesilhas (1494), mas, desde o século XVII, os portugueses já começavam a dirigir esforços para a sua conquista e foram progressivamente penetrando no território pelo nordeste, chegando através do Caminho dos Conventos (uma extensão da Estrada Real) à região da Vacaria dos Pinhais, e dali descendo para Viamão. A penetração foi realizada por bandeirantes que vinham em busca de escravos índios e por tropeiros que caçavam os grandes rebanhos de gado bovino, mulas e cavalos que viviam livres no estado. Mais tarde, os tropeiros passaram a se radicar no sul, transformando-se em estancieiros e solicitando a concessão de sesmarias. A primeira delas foi outorgada em 1732 a Manuel Gonçalves Ribeiro na Parada das Conchas, onde hoje é Viamão. Outra via de penetração foi através do litoral, fundando-se, em 1737, uma fortaleza onde hoje é Rio Grande, com o objetivo dar assistência à Colônia do Sacramento, no Uruguai.^[34]</p> <p>Depois da assinatura do Tratado de Madrid (1750), o rei de Portugal determinou que fosse reunido um grupo de 4 000 casais dos Açores para povoar o sul, mas efetivamente foram transportados apenas cerca de mil casais, que se espalharam pelo litoral entre Osório e Rio Grande, e um pouco pelo interior. Cerca de 500 pessoas se fixaram em 1752 à beira do lago Guaíba, no chamado Porto de Viamão, o primeiro nome da futura Porto Alegre. Os conflitos locais entre portugueses e espanhóis, porém, não foram contidos pelo tratado. Rio Grande foi invadida por espanhóis em 1763, a população portuguesa fugiu e o governo da Capitania do Rio Grande de São Pedro se mudou às pressas para Viamão. O Porto de Viamão foi elevado a freguesia, com o nome de Freguesia de São Francisco do Porto dos Casais, em 26 de março de 1772, hoje estabelecida como data oficial da fundação da cidade. Em vista da sua melhor situação geográfica e estratégica, em 25 de julho de 1773 o governador da Capitania, Marcelino de Figueiredo, determinou a transferência da capital de Viamão para lá, quando a freguesia já tinha cerca de 1 500 habitantes.^[35] ^[36]</p> <p>Com a paz entre Portugal e Espanha conseguida no Tratado de Santo Ildefonso (1777), a posse da terra foi regularizada e</p>																													
<p>Cidade federativa</p> <p>Mesorregião Metropolitana de Porto Alegre <i>IBGE/2008</i>^[1]</p> <p>Microrregião Porto Alegre <i>IBGE/2008</i>^[1]</p> <p>Região metropolitana Porto Alegre</p> <p>Municípios limítrofes Alvorada, Cachoeirinha, Canoas, Eldorado do Sul, Nova Santa Rita, Triunfo e Viamão</p> <p>Distância até a capital 2 027 km^[2]</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Características geográficas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Área</td> <td>496,682 km² <i>(BR: 2457º)</i>^[3]</td> </tr> <tr> <td>Área urbana</td> <td>160,7 km² <i>(BR: 11º) – est. Embrapa</i>^[4]</td> </tr> <tr> <td>Distritos</td> <td>Porto Alegre (distrito-único)</td> </tr> <tr> <td>População</td> <td>1 467 823 hab. <i>(RS: 1º) – est. IBGE 2013</i>^[5]</td> </tr> <tr> <td>Densidade</td> <td>2 955,26 hab./km²</td> </tr> <tr> <td>Altitude</td> <td>10 m^[6]</td> </tr> <tr> <td>Clima</td> <td>Subtropical úmido Cfa</td> </tr> <tr> <td>Fuso horário</td> <td>UTC−3</td> </tr> </tbody> </table> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Indicadores</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>IDH-M</td> <td>0,805 <i>(BR: 28º) – muito alto PNUD/2010</i>^[7]</td> </tr> <tr> <td>Gini</td> <td>0,60 <i>est. IBGE 2003</i>^[8]</td> </tr> <tr> <td>PIB</td> <td>R\$ 57 379 337 000,00 <i>(BR: 8º RS: 1º) – IBGE/2013</i>^[9]</td> </tr> <tr> <td>PIB per capita</td> <td>R\$ 39 091,64 <i>IBGE/2013</i>^[9]</td> </tr> </tbody> </table>	Características geográficas		Área	496,682 km² <i>(BR: 2457º)</i> ^[3]	Área urbana	160,7 km² <i>(BR: 11º) – est. Embrapa</i> ^[4]	Distritos	Porto Alegre (distrito-único)	População	1 467 823 hab. <i>(RS: 1º) – est. IBGE 2013</i> ^[5]	Densidade	2 955,26 hab./km²	Altitude	10 m ^[6]	Clima	Subtropical úmido Cfa	Fuso horário	UTC−3	Indicadores		IDH-M	0,805 <i>(BR: 28º) – muito alto PNUD/2010</i> ^[7]	Gini	0,60 <i>est. IBGE 2003</i> ^[8]	PIB	R\$ 57 379 337 000,00 <i>(BR: 8º RS: 1º) – IBGE/2013</i> ^[9]	PIB per capita	R\$ 39 091,64 <i>IBGE/2013</i> ^[9]
Características geográficas																													
Área	496,682 km² <i>(BR: 2457º)</i> ^[3]																												
Área urbana	160,7 km² <i>(BR: 11º) – est. Embrapa</i> ^[4]																												
Distritos	Porto Alegre (distrito-único)																												
População	1 467 823 hab. <i>(RS: 1º) – est. IBGE 2013</i> ^[5]																												
Densidade	2 955,26 hab./km²																												
Altitude	10 m ^[6]																												
Clima	Subtropical úmido Cfa																												
Fuso horário	UTC−3																												
Indicadores																													
IDH-M	0,805 <i>(BR: 28º) – muito alto PNUD/2010</i> ^[7]																												
Gini	0,60 <i>est. IBGE 2003</i> ^[8]																												
PIB	R\$ 57 379 337 000,00 <i>(BR: 8º RS: 1º) – IBGE/2013</i> ^[9]																												
PIB per capita	R\$ 39 091,64 <i>IBGE/2013</i> ^[9]																												

Fonte: Fonte: Wikipédia, 20/11/2015

Para além desses dois principais projetos, nosso ponto de análise nesta pesquisa colocará o foco sobre a **Wikipédia** e seus artigos, fazendo também discussões leves acerca do software de publicação **MediaWiki**. Acreditamos que o projeto Wikipédia concentra diferentes materialidades e se faz presente como um órgão dotado de capacidades remix, como um software que centraliza diversas partes de um possível todo e permite ao usuário tanto produzir como consumir o conteúdo lá existente. Mas é importante lembrar que não pretendemos olhar para esse *conteúdo*. Em um primeiro momento, parece nos chamar a atenção a quantidade de objetos e dados que estão na Wikipédia, sendo que, em um segundo momento, o que nos parece ser ainda mais relevante não são as imagens e os dados, mas a *lógica* e a *estrutura do software* que tudo aglutina, condensa e remixa. A estrutura do software é um eixo de diferenças que pretendemos investigar.

Nessa próxima etapa, é de expectativa nossa traçar um olhar macro sobre os funcionamentos da *Wikipédia* e, primeiramente, sobre os demais projetos que circundam e dão subsídios para a realização do nosso empírico, o *Wikimedia Commons*, o *Wikidata* e o *MediaWiki*. Pretendemos perceber em um primeiro plano

o modo como se organizam, deixando transparecer as suas molduras e facetas permeadas pelo software, para, conseqüentemente, analisar seus produtos mais brutos, o artigo e seu fluxo, pois acreditamos que toda a lógica que permite o processo de diferenciação do empírico existe devido *ao software*. Existe *no* software.

4.2 WIKIMEDIA COMMONS

Esse projeto nada mais é do que o repositório de arquivos de mídia dentro do grupo Wikimedia, com características de banco de dados. Lá poderão estar fotos, ilustrações, mapas, diagramas, vídeos, arquivos de áudio, animações, música, sons, ou seja, toda a demanda de dados em mídia que circulam pelos projetos wikis de forma gratuita, tal como a própria Wikipédia. O Wikimedia Commons começou por volta de 2004 para ser uma espécie de banco de dados central que atendesse todos os projetos da Wikipédia. Segundo dados do próprio Wikimedia Foundation, o projeto cresceu de uma forma tão acelerada que, ao final de 2012, alcançava quinze milhões de arquivos multimídia⁶ (WIKIMEDIA COMMONS, 2016).

Temos aqui uma plataforma que é criada e mantida por voluntários de todas as partes do globo, gerando uma grande *mediateca* online, em que todo o conteúdo multimídia disponibilizado apresenta um caráter mais educativo e pedagógico, sob licenças livres. A maioria dos projetos, como Wikipédia e Wikcionário, permite o upload local para que o usuário suba arquivos para o projeto específico (embora eles não estejam disponíveis em projeto de outras línguas), além de manter as restrições de licença do respectivo projeto, não estando inteiramente abertas aos usos da plataforma Commons (WIKIMEDIA COMMONS, 2016).

O primeiro passo para fazer parte desse grande acervo na web e contribuir com arquivos para o Wikimedia Commons é estar devidamente cadastrado através da criação de uma conta de usuário. Isso se torna necessário para que a Wikimedia consiga verificar a fonte da contribuição em questão, conforme nos mostra os pesquisadores espanhóis Tomás Saorín y Juan-Antonio Pastor-Sánchez (2011), em seu artigo *Bancos de imágenes para proyectos enciclopédicos: el caso de Wikimedia Commons*, em que detalham a estrutura do banco de dados de imagens que possui utilidade informativa complementar aos artigos da Wikipédia. Uma vez que se efetua

⁶ Dados acessados para consulta em Wikimedia.org em 01/10/15

o login em algum dos projetos da rede, não é preciso cadastramento em outros projetos (por exemplo, Wikisource, Wikcionário, Wikilivros), já que ele conecta os dados e mantém essa coordenação ampla, por onde quer que transite esse usuário.

Após criados login e senha, o contribuinte passa à segunda fase, ao *formulário de carregamento de arquivos*. Nele, o usuário seleciona, a partir dos arquivos de seu dispositivo, quais são as mídias que deseja subir para a plataforma. Com o arquivo completamente carregado, passa-se para a fase de nomenclaturas do dado selecionado. É necessário colocar os seguintes itens: **Título**, que deve ser conciso e descrever a imagem, principalmente para buscas futuras e possíveis manutenções. **Descrição**, um detalhamento maior sobre a mídia, mas que deve ser feito de forma breve. Também, possibilitará ao localizador futuro encontrar esse arquivo, daí a necessidade de descrever os principais pontos importantes, a ocasião e outros dados relevantes. **Data de criação**: é um dado que provavelmente será preenchido diretamente pelo software, porém, caso não ocorra, deve-se acrescentar a data do dia em que se está cadastrando o material. Por fim, as **Categorias**, que são criadas a fim de desenvolver uma certa organização do acervo. Para isso, recomenda-se, sempre, inserir categorias que se encaixem nos assuntos que estão sendo tratados pela mídia. Quando preenchida essa parte da categoria, o próprio software MediaWiki já informa se tal categoria existe ou não dentro do sistema, como, por exemplo, se cadastro uma imagem que se refere a Picasso, posso colocar como categoria *Pintores* (SAORÍN; PASTOR-SÁNCHEZ, 2011).

Como o Wikimedia Commons se classifica como uma *mediateca*, há uma razão forte para por que categorizar as mídias. Diferente de outros acervos de imagens em vídeos que estão online, o grupo Wikimedia apresenta um forte laço educacional. Assim, os arquivos lá presentes têm como intenção ilustrar algum assunto e não apenas tornar a leitura mais agradável⁷. Por isso a necessidade fundamental nos detalhes de categorizar e descrever as mídias, sempre a fim de organizar o acervo e facilitar o resgate dos arquivos no software quando necessário (WIKIMEDIA COMMONS, 2016).

A *reutilização* de um arquivo na mesma plataforma Wikimedia é a grande característica dessa construção. Uma vez que um material encontra-se cadastrado

⁷ A lógica da catalogação das mídias do Wikimedia Commons pode ser encontrada aqui: https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Primeiros_passos/Catalogar_e_classificar. Acesso em 5/10/2015.

dentro da Wikimedia, ele fica em seu banco de dados, o Wikimedia Commons. Lá, esse arquivo encontra-se guardado, em uma espécie de nuvem, aguardando o momento de ser (re)utilizado, em outros tantos verbetes. Isso não quer dizer que a mídia em questão já não possa estar sendo usada. O detalhe aqui é que ela adquire uma vasta possibilidade dentro dos projetos wikis e pode ser adicionada em tantos artigos quanto for desejado. Ou seja, além de compor determinado verbete sobre tal assunto, a mesma mídia transita por outras, torna-se parte de outros assuntos, multiplica-se, sem um lócus definido, sem saber qual é seu lugar de base. É uma mídia que já nasce para ser manipulada, um dado que entra como lego à espera de montagens (MANOVICH, 2005).

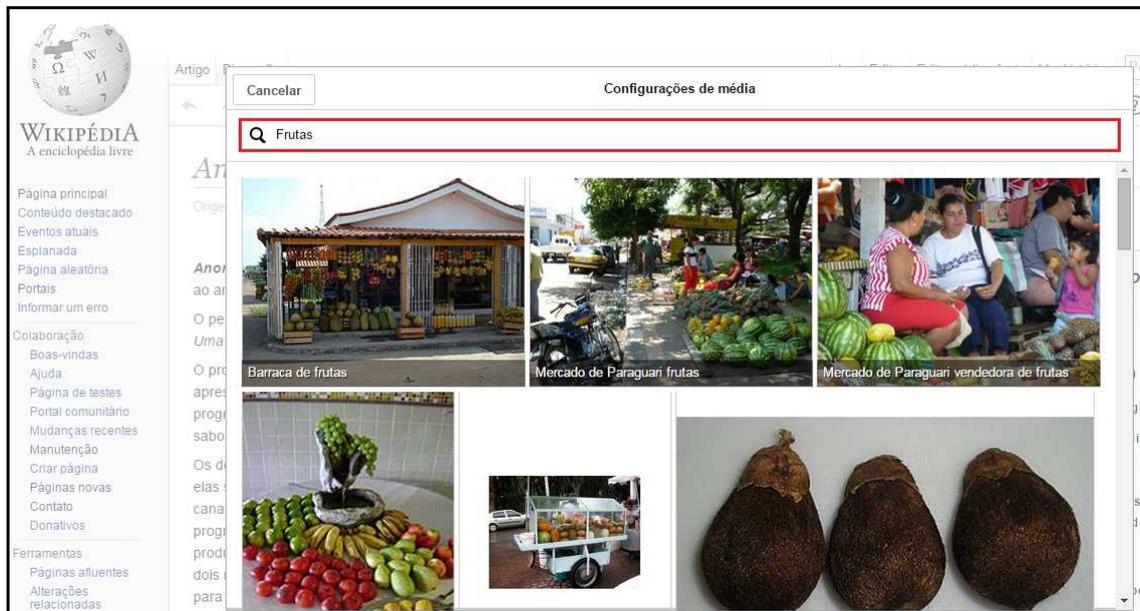
Agora, depois de os materiais já se encontrarem na nuvem do banco de dados wiki, expliquemos como acrescentar uma mídia a um artigo, por exemplo, no projeto Wikipédia (lembrando que o software que executa a edição é o mesmo em todos os projetos, sendo assim possível levar o modelo adiante a qualquer edição dentro da plataforma do grupo Wikimedia). Uma vez dentro da área de edição de um verbete, há o botão *Inserir*, de onde, ao clicá-lo, aparecerão outras opções de itens a serem adicionados ao artigo. Selecionando a opção *Mídia*, abre-se uma janela que oferece acesso direto ao bando de dados. Basta ali colocar algum nome específico do que se tem em mente e o banco de mídia automaticamente irá buscar todos os arquivos que se referem àquele assunto.

Figura 5 - Printscren da página Anonymus Gourmet na Wikipédia



Fonte: Wikipédia, 15/10/2015

Figura 6 - Printscreen das opções de mídias do banco de dados



Fonte: Wikipédia, 15/10/2015

Após selecionado o arquivo, é só inseri-lo no verbete em edição, optando pelo local mais adequado onde se deseja colocar a mídia, pois ele não aparecerá automaticamente em qualquer página — nem mesmo na página em que se estava quando o arquivo novo foi enviado ao banco. O usuário deve decidir em quais páginas do wiki deseja que a mídia apareça. Existem ainda outras opções de configurações, que possibilitam, no caso de uma imagem, por exemplo, redimensioná-la, editá-la, movê-la conforme a escolha do próprio usuário. Essas opções abrem-se depois de o arquivo já estar inserido dentro do artigo, com um duplo clique sobre a imagem (SAORÍN; PASTOR-SÁNCHEZ, 2011).

4.3 WIKIDATA

Outro projeto com uma *moldura de catalogação*, o Wikidata, por sua vez, procura concentrar a demanda de dados consolidados e numéricos com o intuito de criar uma espécie de banco de dados dos próprios dados que são encontrados nos verbetes, mas que, por sua vez, não têm uma manutenção tão afinada. É o banco de dados livre. A ideia do projeto Wikidata⁸, que começou recentemente em 2012, é concentrar de maneira mais clara e rápida a edição dos dados mais sólidos, como

⁸ Plataforma disponível em: https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:Main_Page.

datas de nascimentos, informações consolidados em geral, para que esses possam ser mais facilmente atualizados, sem ser necessária uma edição criteriosa dentro do verbete. Uma montagem que, de certo modo, possa ser lida e editada tanto por humanos como por máquinas (*bots*). A ideia torna-se alimentar, a partir desses bancos de dados, os artigos publicados pela Wikipédia nas mais variadas línguas, com links entre idiomas e caixas de informação mais fáceis de manutenção (WIKIDATA, 2016).

Ou seja, a proposta é possuir um controle ainda mais macro para que a alteração ocorra no Wikidata, sendo assim refletida diretamente em todas as plataformas que utilizam tal informação, em seus respectivos verbetes ou páginas. Como nos mostra o pesquisador Denny Vrandecic no artigo *Wikidata: a free collaborative knowledgebase* (2014), o Wikidata irá abastecer informações em todos os idiomas dos projetos Wikimedia, e permitir acesso central a dados de forma similar ao que o Wikimedia Commons faz para arquivos multimídia.

Para citarmos um exemplo de seu funcionamento, os artigos sobre personalidades históricas poderiam — todos eles — buscar dados sobre data de nascimento e data de morte do indivíduo no Wikidata, que passa a centralizar essa informação. Essa dinâmica possibilita um trabalho a menos para os internautas que participam da edição da Wikipédia, que, mesmo aos milhares, ainda enfrentam muito conteúdo pela frente. Diríamos que a aplicação vai ainda além. Alguns verbetes em edições localizadas da enciclopédia virtual não estão atualizados. Com o Wikidata fica, em tese, mais fácil manter esses conteúdos atualizados com as últimas informações disponíveis, visto que uma alteração no banco de dados refletiria nos verbetes apresentados nas mais de duzentas edições da Wikipédia disponíveis no mundo, em tantos idiomas (VRANDECIC, 2014).

O Wikidata deixa bem explícito em sua página oficial a declaração de abertura: “Os dados no Wikidata estão publicados sob Creative Commons Dedicção ao Domínio Público 1.0⁹, o que permite a sua reutilização em cenários muito diferentes. Você pode copiar, modificar, distribuir e executar os dados, até mesmo para fins comerciais, sem precisar pedir permissão” (WIKIDATA, 2016).

⁹ Informação sobre o Decreto de abertura presente em:
<https://www.wikidata.org/wiki/Wikidata:Introduction/pt-br>, acessado em 9/10/15.

Assim, tal projeto wiki cresce como uma força colaborativa, no qual os dados do Wikidata são adicionados e mantidos por editores, que definem a manutenção.

Ainda sobre a sua força em armazenamento, o Wikidata pode guardar não só instruções, mas também suas fontes, o que o torna um banco de dados com grande diversidade de conhecimento disponível apoiando a noção de *verificabilidade*. Os dados que aqui fazem parte da plataforma são coletados e estruturados (VRANDECIC, 2014). Diferente do que ocorre com o Wikimedia Commons, que reúne arquivos multimídias, e das Wikipédias, que produzem os verbetes enciclopédicos, o Wikidata recebe a função de coletar dados de forma mais *estruturada*. É justamente isso que permitirá a reutilização das informações pelos outros projetos, além de permitir que a máquina compreenda esses dados facilmente, para que o código não seja um estranho em cena.

Em resumo, o repositório do Wikidata é constituído

principalmente de itens, cada um dos quais descrito brevemente por um rótulo, uma descrição e provavelmente um ou mais nomes alternativos. Os links para sites conectam cada item aos artigos correspondentes em todas as wikis clientes. Declarações descrevem características detalhadas de cada item. Cada declaração consiste de uma propriedade e um valor. Você pode informar as coordenadas geográficas dos picos de montanhas, lugares e de edifícios. Você pode ligar uma pessoa ao seu local de nascimento, sua ocupação ou ao seu número em um banco de dados de controle de autoridade; ligar um político ao seu partido político; ligar um item sobre um distrito à sua unidade administrativa imediatamente superior, ligar um país ao seu maior representante e ao seu hino nacional; e assim por diante. Todas estas informações podem ser exibidas em qualquer idioma, mesmo que os dados originais estejam em idioma diferente. Quando acessarem esses valores, as wikis clientes exibirão sempre os dados mais atualizados (WIKIDATA, 2016).

Há muitas formas de contribuir no Wikidata. Algumas pessoas traduzem a documentação, alguns ajustam os *bugs* de software, outros escrevem, adicionam e editam dados. A criação de uma estrutura de dados requer um grande planejamento, a fim de reunir *todo* o conhecimento disponível na Wikipédia, que primeiramente precisa de uma forma de armazenar as representações desse conhecimento (VRANDECIC, 2014). Estas *representações de conhecimento* são chamadas pela Wikimedia de *itens*. **Itens** são flexíveis o suficiente para representar conceitos abstratos como a infância, a fome e o peso, por exemplo, bem como objetos mais palpáveis do mundo cotidiano, como uma televisão, uma cadeira ou uma árvore. Cada item tem a sua própria página de dados, que servem como um *identificador*

exclusivo, útil para o software e para essa representação de conhecimento em centenas de línguas diferentes (WIKIDATA, 2015).

Após entender o item (que podemos relacionar a uma página ou verbete), temos a **etiqueta**, que é como o título do artigo descreve sobre o que a página fala. Essa forma de rótulo permitirá a organização também dos verbetes de modo geral e, a partir das descrições mais detalhadas no interior do artigo, evitará criar etiquetas ambíguas, fornecendo mais detalhes sobre uma etiqueta que possua duas páginas. Por exemplo, o item *Mercúrio* pode ser tanto o planeta do sistema solar quanto o elemento da natureza. A diferença estará em sua especificação, em sua *descrição*. Sendo assim, não há problemas em ter vários itens com a mesma etiqueta, desde que cada item tenha uma descrição diferente (WIKIDATA, 2015).

Comparando com outros projetos — assim como a Wikipédia destina-se para o conteúdo enciclopédico, o Wikimedia Commons serve como repositório de arquivos de mídia e o Wikidata tem como foco os dados estruturados —, a MediaWiki nada mais é do que a grande base que permite reunir toda essa massa de dados (seja eles texto, número ou mídia) para convergir em um dado final, que o leitor acessa e cujo conteúdo usufrui. O MediaWiki, nosso próximo projeto a ser detalhado, fornece todas as conexões que são necessárias para viabilizar as montagens dos projetos. Quem faz essa junção de dados, quem justapõe as informações, cria hiperlinks e ainda abre a conexão entre software e usuário é o MediaWiki.

4.4 MEDIAWIKI

Utilizado por todos os projetos da rede Wikimedia, MediaWiki é o software de publicação que, em suma, permite a operação da plataforma como um todo. Foi desenvolvido e usado fortemente pela Wikipédia, e pode ser explicado como um determinado software de publicação que gerencia conteúdos, responsável pela viabilização de rotinas de construção hipertextual. Talvez pudéssemos definir como a sua maior responsabilidade a administração do banco de dados que armazena textos e dados (Wikidata) bem como as imagens criadas e selecionadas pelos usuários (Wiki Commons). Essa gestão de imagens e arquivos multimídias que são colocados no sistema de arquivos é somente visualizada pelo software MediaWiki,

que traz à tona os dados e arquivos, que parecem desaparecer no buraco negro de informações armazenadas (MEDIAWIKI, 2015).

Assim, o MediaWiki coloca à disposição do usuário as ferramentas usadas na Wikipédia para catalogação. Ou seja, muitos dos mecanismos usados nos projetos da Wikimedia podem ser usados em outros projetos na mesma plataforma. De certo modo, isso acontece porque todos os projetos que se intitulam wikis seguem a mesma estrutura e procuram enquadrar-se em um modelo de layout, compartilhando as materialidades que lá são cadastradas e aglomerando os bancos de dados de informações, visuais e textuais (MEDIAWIKI, 2015). Quando um usuário submete uma edição de página, o MediaWiki insere a edição na base de dados para que tal movimento ali feito integre os registros. Ele não elimina as versões anteriores da página e adiciona novos rastros que o usuário deixa pela estrada da edição, o que permite, assim, uma fácil reversão em caso de vandalismo.

Importante pontuarmos aqui que o software MediaWiki é voltado para as necessidades dos projetos da Fundação Wikimedia. Não é indicado para o grande público, embora se encontre disponível gratuitamente para download. Podemos dizer que esse wiki é para documentação, discussão e desenvolvimento do software de publicação. Em resumo, o ambiente desse software MediaWiki dispõe das funcionalidades necessárias para a arquitetura da plataforma. Com ele é possível manter um cadastro de usuários, criar, editar e discutir os verbetes, que, para fins do atual estudo, apresentaremos em quatro categorias: *software de publicação*, *criação do artigo*, *edição do artigo* e *histórico do artigo*. Sem as informações dos dois grandes banco de dados — Wikidata e Wikimedia Commons — não seria possível dar a ver tamanha quantidade de informação, e sem o MediaWiki não seria possível gerenciar também essa quantidade gigantesca de dados que lá estão. Um depende diretamente do outro para acontecer e dar ritmo e fluxo ao movimento do software (MEDIAWIKI, 2015).

4.5 WIKIPÉDIA

A relação cada vez mais estreita entre as tecnologias informacionais de comunicação, informação e cultura, emergidas a partir da convergência informática e das telecomunicações na década de 1970, configurou um novo terreno, um modo diferenciado de relacionamento entre tecnologia e o social, colocando a cultura

contemporânea em estado de frequente efervescência. É nesse campo inquieto e de reinvenções que o acesso às novas tecnologias modifica os processos tanto de produção quanto de criação e de circulação. Antes de entrarmos a fundo em nosso objeto de análise, pensemos na Cultura Livre como maneira de enxergar a base da discussão acerca da remixabilidade, espaço onde encontraremos o objeto empírico com o qual trabalharemos.

O movimento teve origem com os acontecimentos de 1968, em que críticas incessantes contra a falta de pluralismo das informações pelos grandes veículos de comunicação eram feitos com frequência pelos movimentos sociais. A Cultura Livre é uma visão da cultura baseada na liberdade de distribuir e modificar trabalhos e obras criativas livremente. Podemos dizer então que tal movimento defende que todo bem cultural, científico e tecnológico produzido deveria pertencer a toda a sociedade. Para tanto deve oferecer a liberdade de uso, modificação, adaptação e distribuição a todos (LESSIG, 2004).

Faz-se uso desse conceito para colocar em discussão não somente a possibilidade de livre fluxo do conhecimento, mas também como forma de trazer os indivíduos ao mesmo plano de acesso ao saber. Lessig (2004), um dos fundadores da organização *creative commons*, explica em seu livro intitulado *Cultura Livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade* o conceito de internet *read-only* e *read-write*. Sendo a primeira aquela em que os usuários não têm acesso livre aos bens culturais, participando do mercado apenas como consumidores, e o segundo, radicalmente diferente, define a internet colaborativa (usando como exemplo a própria Wikipédia), e o meio pelo qual os bens culturais são livremente distribuídos e reinventados. Sendo assim, vemos dois planos complementares onde a Cultura Livre está inserida que nortearão nosso trajeto de seleção do empírico:

- a) um plano temporal, artístico, que prioriza o livre arbítrio da massa e procura incessantemente alternativas que circulem além do protagonismo regulado pela propriedade intelectual. Um movimento, desta forma, que procura facilitar o acesso à informação e promover um espaço de circulação livre, com diferentes culturas e olhares propícios à inovação. Um modo de se perceber as singularidades e as oportunidades de fala, de se pensar o processo criativo em seu movimento;

- b) um plano espacial, estrutural, voltado às questões econômicas e sociais aplicadas diretamente ao acesso ao conhecimento. Um fator comportamental e político, que discute relações de consumo, estilos de vida colaborativos e outras possibilidades de procedência de conteúdos, organização arquitetônica e ferramentas de acesso.

A partir desses dois movimentos, o objeto **Wikipédia Lusófona** foi pensado no tensionamento entre os eixos teóricos e um extenso universo empírico. A Wikipédia¹⁰ é um projeto de enciclopédia multilíngue de licença livre, baseado na web, escrito de maneira colaborativa e que se encontra atualmente sob administração da *Fundação Wikimedia*, uma organização sem fins lucrativos. Integrando um dos vários projetos mantidos pela Wikimedia, os mais de 30 milhões de artigos (908 845 em português)¹¹ hoje encontrados na Wikipédia foram escritos de forma conjunta por diversos voluntários ao redor do mundo; e quase todos os verbetes presentes no site podem igualmente ser editados por qualquer pessoa com acesso à internet e ao site eletrônico¹². A Wikipédia foi lançada em 15 de janeiro de 2001 por Jimmy Wales e Larry Sanger e tornou-se a maior e mais popular obra de referência geral na Internet, sendo classificada em torno da sétima posição entre todos os websites do Alexa¹³ e tendo cerca de 365 milhões de leitores.

O nome Wikipédia foi criado por Larry Sanger e é uma combinação de *wiki* (uma tecnologia para criar sites colaborativos, a partir da palavra havaiana *wiki*, que significa *rápido*) e *enciclopédia*. (WIKIPÉDIA, 2016). A Wikipédia afasta-se do estilo tradicional de construção de uma enciclopédia e possui uma grande presença de conteúdo não acadêmico. Alguns têm notado a importância da Wikipédia não apenas como uma referência enciclopédica, mas também como um recurso de notícias atualizado com frequência por causa da rapidez com que artigos sobre acontecimentos recentes aparecem.

O conceito *Wiki* surgiu antes mesmo do Wikipédia, quando a ferramenta ainda era um projeto artesanal chamado *Nupedia*. Tal conceito de wiki teve sua primeira encarnação com a publicação do software *WikiWikiWeb*¹⁴. Desenvolvido por um

¹⁰ Informações levantadas na própria Wikipédia, verbete Wikipédia, acesso em 08/05/15

¹¹ Acesso em 08/02/16

¹² <http://www.wikipedia.org>

¹³ Serviço de Internet pertencente à Amazon que mede quantos usuários de Internet visitam um site da web

¹⁴ Ward Cunningham desenhou as primeiras propostas técnicas e editoriais para o uso de sistemas wiki em seu livro "The Wiki Way: Quick Collaboration on the Web", publicado em 2001.

programador americano, o programa oferecia uma estrutura de publicação com alta maleabilidade para a organização e edição de conteúdos, bem como para a administração de permissões e acessos de usuários a suas funcionalidades. O sistema de publicação wiki permite a organização de páginas em estruturas de hiperlinks simples, não dependendo, necessariamente, da elaboração de complexas estruturas de bancos de dados orientadas em arquiteturas de informação preestabelecidas (WHYSEL, 2015). Mais do que isso, o wiki dá a seus usuários a possibilidade de gerir, entrelaçadas a cada página construída colaborativamente, interfaces para a troca e o resgate de informações e esclarecimentos sobre cada nova edição de conteúdo feita, num histórico de todo o seu processo de produção. Funcionalidades que, na prática, permitem que a *árvore de conhecimento* de um website seja desenhada e redesenhada conforme novas necessidades e propostas se apresentem.

Ao longo dos capítulos anteriores, não delimitamos o objeto remixado em um caso, em um ambiente específico, em um serviço determinado, ou em uma interação particular e suas respectivas imagens. A proposta inicial não é pensá-lo como um objeto unitário, cuja extensão empírica é previamente demarcada, e sim como uma plataforma que se manifesta em uma diversidade de opções construtivas, que gera diferentes relacionamentos em fluxo. É importante ressaltar, também, que a análise que pretendemos empreender sobre a Wikipédia não adentra contextualizações e problemáticas pertinentes ao campo estritamente educacional, nem se deseja autenticar qualidade e credibilidade aos artigos, nem especificamente tratar da mudança de uma enciclopédia que passou de um artefato físico na estante de livros e que agora é acessada virtualmente.

Por trás dessa ideia de objeto em construção, como uma plataforma em fluxo, já estava um pensamento intuitivo, que se volta à apreensão de um fenômeno em sua multiplicidade qualitativa. De outro modo, para a realização desse processo na pesquisa, notamos ser necessária uma delimitação da nossa experiência: seria impossível experimentar e refletir acerca de todo esse universo referente ao fenômeno da Wikimedia, que gere também outros projetos além da Wikipédia. O desafio que enfrentamos foi estabelecer um corpus que delimitasse a investigação sem comprometer a multiplicidade. Em outras palavras, mais relacionadas à formulação do problema de pesquisa: era preciso fazer um recorte do universo empírico que não limitasse o processo de atualização.

Nesse mesmo trajeto, decidimos abordar teoricamente as quatro categorias de remixagem conforme Navas (2012) propõe: o estendido, o seletivo, o reflexivo e o **regenerativo**. Entretanto, o último — o regenerativo — será a categoria abordada teoricamente e empiricamente, da qual tiraremos nosso objeto de estudo, a Wikipédia Lusófona, a versão em português do Brasil, e seus artigos, escolhendo um verbete como ponto de referência na análise. Para a seleção empírica, portanto, optamos por um primeiro reconhecimento da plataforma Wikipédia, percorrendo o fluxo de informações que se incorpora à página, assim como a organização arquitetônica dos dados que são expostos, sejam em textos ou em imagens, além, principalmente, das ferramentas de participação do usuário, que possibilitam a edição e a complementação de conteúdos através do software e suas possibilidades de salvar e arquivar as modificações dos usuários. Movimentos esses embasados nas facetas que, juntamente com Fisher (2013), consideramos as bases para se perceber o fluxo da web e suas engrenagens, apoderando-nos dos conceitos para entender o funcionamento da Wikipédia e seus produtos diretos, os verbetes.

4.5.1 Montagens operacionais da web

Como sugere Fisher (2013), a partir de três facetas da web — *banco de dados, mídia e ambiente de relacionamento* — percebemos as três categorias como um cenário de fundo, ou uma espécie de princípios básicos de uma lógica operativa que fala sobre os websites, e das quais aqui nos apropriamos para pensar também a lógica de operação da Wikipédia e demais projetos.

São montagens que possibilitam à remixabilidade regenerativa operar em nosso objeto: o *banco de dados*, como princípio da catalogação das informações presentes em toda plataforma Wikipédia, semelhante a um material bruto; a *mídia*, como as imagens que circulam dentro dos verbetes, assim como os demais arquivos, sejam eles áudio, ilustração ou gráfico; o *ambiente de relacionamento*, espaço onde impera o fluxo, o aprimoramento dos dados, a usabilidade, a mudança, a alteração dos artigos, a troca, o remix, o movimento beta, a alegoria. Importante ressaltar que a união entre relacionamento e fluxo se dá pela presença do usuário, que participa e altera seu funcionamento. Ou seja: sem os dados a Wikipédia não funciona e sem o software também não se pode gerenciar essa quantidade de dados que está em jogo.

Parece-nos, então, que a Wikipédia enquanto software reúne essa massa de informações que lá estão presentes à disposição de montagens. A interface possibilita, a partir do material bruto, a construção de um material líquido. Possibilita à confusão de bits que circulam na web uma organização espacial, pois o software é dotado dessa potência de determinar o que podemos fazer com as representações numéricas, o que queremos construir (MANOVICH, 2001). Assim, sugere-se que a interface das facetas constitui um ambiente de *remixabilidade*. A Wikipédia (enquanto software e interface) permite-nos não só acessar um mundo, mas criar mundos, interferir neles e remontá-los, através das diversas possibilidades de construção dos verbetes.

De todo modo, para entender melhor o funcionamento da Wikipédia e seus artigos quanto a seus padrões de criação, edição, organização e negociação de conteúdo, será interessante repassar de modo mais aprofundado sua organização, seu *software* e sua infraestrutura computacional. Assim, partimos para o processo dissecatório em que exploramos a plataforma do website a partir do olhar de Fischer nas montagens operacionais (facetadas) da web. Em um primeiro momento, vamos dividir a visada macro sobre a Wikipédia Lusófona em três modalidades: o banco de dados, a mídia e o ambiente de relacionamento, para posteriormente encontrarmos as moldurações e emolduramentos que ali se encontram e escondem-se.

Banco de dados: tem como princípio a *catalogação* das informações presentes em toda a plataforma Wikimedia, semelhante a um *material bruto*. Aqui, entremeiam-se principalmente as molduras site, enciclopédia e verbete. Temos como ponto de partida o banco de dados ou base de dados como um conjunto de arquivos relacionados entre si com registros sobre pessoas, lugares ou coisas. São coleções organizadas de dados que se relacionam de forma a criar algum sentido (Informação) e dar mais eficiência durante uma pesquisa ou estudo.

Há aqui uma natureza essencial desse modo de operar dos wikis, a partir da possibilidade de acervo e arquivo do banco de dados, de se desenharem não apenas como simples repositórios de informação, mas, principalmente, como ferramentas para a troca e reorganização coletiva de dados, numa prática chamada *Cultura Wiki*. Manifesta-se aqui uma estruturação da Wikipédia como uma proposta enciclopédica distinta do sentido tradicional, de como já falamos divergir das clássicas enciclopédias impressas. Diferentemente do considerado como usual no caso de enciclopédias clássicas, usualmente definidas a guardar em seus verbetes

os fatos e as coisas do mundo em suas versões já esgotadamente verificadas e estabilizadas, a Wikipédia poderia ser considerada, ao mesmo tempo, como arquivo, fórum, plataforma de publicação e indexador de links e propriamente como um software que justapõe todas essas camadas (FISHER, 2012), um esforço de construção editorial aberto, horizontal, descentralizado e totalmente beta, gerido por usuários e que, estruturado sobre um conjunto — a princípio simples de regras de edição —, faz emergir, do que seria um aparente caos de dados, métodos e práticas organizadas de criação, publicação e organização de conteúdo viabilizados pelo funcionamento do software ao fundo.

Mídias: nada mais são do que as materialidades que circulam dentro dos verbetes, como blocos de textos, fotos, imagens, ilustrações, áudios, gráficos. São os componentes para a montagem das páginas, que se apresentam em diversos formatos, mas que seguem uma lógica organizacional dentro dos artigos. Há certa tendência nas posições, tanto de texto quanto de imagens, que seguem um estilo definido pela Wikimedia e um certo modo, pelo funcionamento do software de publicação MediaWiki. Aqui, percebe-se que as materialidades dos verbetes são, de certa maneira, limitadas, obedecendo a certos padrões e limites dentro do software. Porém, a dinâmica das montagens da malha de hiperlinks, os inter-relacionamentos com outros verbetes, esses, sim, dão movimento e abrem-se para infinitas possibilidades de encaixes.

Ambiente de relacionamento: espaço em que impera o *fluxo*, o aprimoramento dos dados, a *edição*, a alteração, o hiperlink, o remix regenerativo. Aqui, encontramos as características apresentadas de uma remixabilidade que opera a partir da existência do banco de dados, com suas materialidades em acervo e passíveis de uso e reuso, unidos ao ambiente de relacionamento que colocará gás na engrenagem. Para que o ambiente de relacionamento aconteça dentro da plataforma, é preciso olhar para os mecanismos do software de publicação (MediaWiki), e também perceber como se dá a criação, a edição e o histórico dos artigos, na expectativa de entender como acontece a remixabilidade regenerativa dentro da Wikipédia, como vemos essa potência de remix junto ao software. São subcategorias que permitirão entendermos os processos da experiência tecnoestética, o modus operandi principalmente da matéria-prima do funcionamento da Wikipédia: os verbetes e suas molduras.

4.5.2 Como a Wikipédia se organiza?

Um importante ponto a pensarmos, antes de adentrar a questão mais a fundo da operação da Wikipédia e seus artigos, é o modo como a enxergamos, quais os limites a que temos acesso e como a plataforma organiza seus verbetes e especializa seus objetos, para que assim façamos um percurso por ela, através de uma certa roteirização, digamos, sugerida, mas ao mesmo tempo com um trajeto aberto a ser construído. Independente de como e por onde acessamos as informações que constam da Wikipédia, seja pela tela do computador ou pelo smartphone, seja por um link sugerido por algum site buscador ou pelo acesso direto na barra de navegação, existe uma lógica de montagem na plataforma.

É um modelo que apresenta, de início, duas discussões pertinentes: um redesenho do modo como os leitores circulam a informação, o modo como se relacionam como tais produtores de conteúdo, em estruturas editoriais especializadas (como acontece no caso de enciclopédias, por exemplo); e também, por outro lado, a maneira como se dá a reorganização da própria maneira que se tem de *organização* e *roteirização* da leitura, aqui, nosso maior foco. Assim, vemos uma transformação não apenas no conteúdo de cada verbete (até porque a análise de conteúdo não será o escopo da presente pesquisa), mas principalmente da lógica de sua *programação*, pelo modo em que arquiteta a distribuição de seus verbetes. Essas conexões que são feitas, tanto dentro ou fora da Wikipédia, surgem como uma espécie de inter-relacionamento entre o conteúdo já existente em determinada página com novas construções através fortemente do *hiperlink*.

Assim como nos convidou a refletir sobre as forças do *hiperlink*, o pesquisador Tiago Chagas Soares (2013) em sua dissertação sobre a produção de conhecimento no século XXI, *A máquina do dissenso: a Wikipédia como espaço de conhecimento na cibercultura*, apresenta um olhar criterioso sobre a potência organizacional desse fabricante de pontes chamado *hiperlink*. A partir das remissões via hipertexto, reorganiza-se o conteúdo do banco de dados da Wikipédia em listagens, categorizações por assuntos e portais temáticos, assim libertos da clássica montagem em ordem alfabética das enciclopédias tradicionais da estante de livros. O hiperlink é, assim, a ponte que atua tanto internamente em um artigo e no banco de dados wiki, quanto uma ponte com infinitas opções de propagação para fora da plataforma.

Ainda sobre sua organização, por exemplo, como explica Noreen Whysel em *Information architecture in Wikipedia* (2015), todos os verbetes da Wikipédia devem ser adicionados a no mínimo uma categoria, das oito grandes divisões presentes (Arte e Entretenimento, Ciências e Saúde, Desporto/Esportes, Geografia, História e Filosofia, Religião, Sociedade e Pessoas e Tecnologia), uma vez que tais categorias permitem uma fácil explanação entre assuntos semelhantes, uma integração de dados, justamente potencializando a qualidade wiki para seus usuários.

Mas, por outro lado, a organização que se tem dentro da plataforma não é tão previamente definida. Esse menu de categorização surge mais em função do que já se tem de conteúdo escrito, aparecendo também para ajudar as pessoas a navegar pela interface. Conforme salientou o colaborador da Wikipédia, Jonas Xavier, em entrevista realizada em 28 de outubro de 2015, a ideia é que primeiro surjam os conteúdos, depois o movimento de divisão por áreas, sem a necessidade de criação a partir unicamente da estrutura de temas previamente apresentada. À medida que ganha corpo determinado tema, talvez o mesmo seja adicionado às oito categorias gerais. Ou seja, o foco principal é pessoas juntando-se para fazer anotações sobre um determinado assunto, colaborativamente, sem estarem presas à lógica de estrutura disciplinar. O conteúdo, assim, é privilegiado antes em detrimento da sua hierarquização. O foco passa a fazer muito mais sentido livre de anotações semânticas e, à medida que forem surgindo conteúdos, pode-se pensar numa estrutura, mas que mesmo assim evite reproduzir uma grade acadêmica formal, o que segue ligeiramente na contramão da lógica colaborativa interdisciplinar da rede (XAVIER, 2015).

Assim como as páginas da Wikipédia são constituídas a partir de negociações sobre o domínio do código (de software e de texto) para a construção e processamento da informação mediada por máquinas, a organização de sua roteirização de leitura passa pelo domínio do **hiperlink** para a construção de roteirizações livres e abertas de acesso às produções em massa.

Mesmo com certo tom de automatização nas buscas e sugestões oferecidas pelas categorias de assuntos, ali existe uma ação humana que revisa, sugere cada categoria, cada hiperlink da Wikipédia. Cada interface de acesso à informação na Wikipédia, de seu portal de entrada aos links de referência oferecidos em cada verbete, é resultado do trabalho coletivo de seus editores. Seu software de publicação não tem embutido em sua lógica de processamento de dados qualquer

organização prévia ou automatizada a ser utilizada na inicialização de cada verbete e listagem, cabendo à sua comunidade, também, a estruturação dessa arquitetura de informação e da rede de hiperlinks a ser utilizada para a navegação pelos seus verbetes. Veremos mais à frente alguns itens que são automatizados, principalmente com o artigo já em andamento, mas que entram em outro guarda-chuva de análise.

Em um diagnóstico mais prático, podemos dizer que a criação de redirecionamentos entre as páginas que estão armazenadas no banco de dados da Wikipédia é resultado da inserção de *códigos* inseridos em cada texto, numa espécie de máscaras sobre o texto. Esses códigos que são adicionados podem ser referentes tanto a links direcionados para dentro da Wikipédia como para fora dela, e seguem lógicas de publicação específicas tanto no que diz respeito à sua lógica de sintaxe como, também, à utilização editorial, como veremos adiante. Podemos dizer que a construção da *malha* de navegação na Wikipédia, a partir desse motor *hiperlink*, pode servir como elemento central do remix regenerativo, que aglutina, justapõe, concatena as informações em cada verbete e, ainda, como ferramenta estruturante, como um esqueleto que organiza a orquestra de informações nesse corpo enciclopédico (WHYSEL, 2015).

Além da estruturação interna dos hiperlinks que estão em uma página de verbete, a maneira com que os dados são digitados na caixa de edição de texto no software de publicação MediaWiki vão influenciar diretamente não apenas sua apresentação, mas a forma como estará organizada a informação. Por exemplo, caracteres como colchetes e chaves bem como certos arranjos de palavras podem, dependendo do modo como estão organizados no sistema de publicação da Wikipédia, diferenciar-se da lógica da narrativa textual enciclopédica tão linear, tornando-se gatilhos de processamento de software (WHYSEL, 2015). Por conta disso, cada aspecto semântico e sintático relacionado à produção de textos é entrelaçado às regras editoriais da comunidade wikipediana, numa montagem em que aspas, colchetes e letras maiúsculas e minúsculas se desdobram em ferramentas de estilo, padronização editorial e parâmetros de reconhecimento para operação do software (WIKIPÉDIA, 2016).

A organização dos verbetes, a partir de sua ligação a temas, portais e listas específicas de assuntos, bem como a malha de hiperlinks e demais interpáginas, a partir da qual a Wikipédia será vista e navegada pelos usuários, aparece, como sugere Soares (2013) ao analisar a Wikipédia como espaço de conhecimento

cibercultural, de duas formas. Primeiro, um **nível micro**, enquanto uma organização e estruturação de referências e justaposições presentes nos verbetes, relativo à construção *interna* de cada artigo, com a remissão a fontes específicas citadas em alguma parte do verbete em questão, assim como notas bibliográficas e indicação de site de referência relativo a cada texto publicado na Wikipédia. Já enquanto **nível macro** aparece a estruturação dos hiperlinks que serve como entrada para uma navegação através das páginas e verbetes diversos, em uma teia de links entre os artigos (através da remissão, em cada artigo, a dados citados em determinado corpo de texto que venham a ser conectados a outros verbetes da enciclopédia — por exemplo, uma citação a *mamífero* mostrar-se como um hiperlink para o verbete *Mamífero*).

A estruturação da malha de verbetes, assim como das páginas temáticas e dos hiperlinks sobre os quais a arquitetura de informação da Wikipédia é construída é uma ação que dá a ver não apenas as características do sistema wiki para a publicação e organização da informação, mas, também, para o específico projeto enciclopédico que serve de ponto de partida para ele existir. É justamente nessa esteira que os wikis nascem como mecanismos voltados a uma automatização do trabalho colaborativo, que possibilite o relacionamento, especialmente em comunidades de programadores, de informações mais técnicas, mas que conecte o universo do código ao texto escrito por usuários variados. O software é construído originalmente como ferramenta voltada às necessidades de grupos de desenvolvedores de softwares, mas que intuem sobre as possibilidades vastas do software em reunir essa massa de dados e dar um certo sentido a todo esse registro que está em banco.

Desse modo, a fim de aproximar as nossas inquietações a respeito do software e seus agenciamentos, colocamos o próximo passo como um importante ponto no trajeto desta pesquisa, no intuito de barrar o fluxo incessante da web para encontrar possíveis sentidos que estão escondidos. A metodologia das molduras é uma escolha que consideramos apropriada por justamente frear esse próprio fluxo para onde queremos ou intentamos olhar. É através desse método que temos a expectativa de revisitar o objeto que já nos pareceu tão comum e simples, mas que, uma vez emoldurado, traz ainda outras possibilidades para percebê-lo e atualizá-lo.

4.5.3 As molduras da Wikipédia

Encontramos na metodologia da *dissecação* e nas *molduras* em Kilpp (2006) um conjunto de procedimentos necessários para a pesquisa analisar os movimentos de experiência tecnoestética que percebemos na Wikipédia Lusófona e nos seus artigos. Tal método, que tem como procedimentos matar o fluxo, permite-nos uma observação criteriosa e técnica dos observáveis, a partir de uma captura de dados para profunda dissecação e análise. É devido ao fluxo que temos a necessidade de moldurar.

Kilpp (2003) associa a dissecação com a ação de cartografar molduras, que estariam de certo modo sobrepostas, e verificar como tais molduras interagem, afetam-se umas às outras e causam tensionamentos. Durante a dissecação, o processo é organizado por meio de um *quadro*, elemento organizacional, e então se dá a autenticação de molduras, conceito que foi, em princípio, criado por Kilpp (2003) para estudar a televisão, mas que a partir de agora aplicaremos como instrumento na estruturação e organização da visão analítica do pesquisador sobre os observáveis percebidos e coletados para o projeto de pesquisa.

Como mencionamos no capítulo das metodologias, o processo de dissecação é utilizado para identificar *molduras* e nos auxiliar no movimento de identificação de lógicas operativas de nossos materiais oriundos da *web*, através de softwares. As molduras têm papel instrumental de explicitar potencialidades das interfaces, que muitas vezes estão escondidas ou passam despercebidas pelo rápido fluir do fluxo. Desse modo, antes do processo dissecativo, uma série de indagações foram levantadas a fim de colocar em perspectiva a percepção das molduras em nosso objeto, que sabemos produzir tanto molduras como moldurações como: *quais as molduras na Wikipédia com as quais seu mecanismo e funcionamento são possíveis?*, aqui no intuito de perceber a série de molduras que se encontram alojadas na Wikipédia, como moldura enciclopédia, moldura site, moldura banco de dados, moldura arquivo, moldura software, moldura fluxo; *quais os limites da Wikipédia?*; *o que são as materialidades da Wikipédia?*, na expectativa de entender como as vemos e como elas operam; *em que consiste seu fluxo?*; *como o software se organiza?*, para dar a ver os enquadramentos na Wikipédia, suas montagens, a organização espacial da interface.

Desse modo, vejamos as molduras que foram encontradas na Wikipédia:

4.5.3.1 O Software de Publicação MediaWiki

Para viabilizar suas operações na formulação de artigos, a Wikipédia baseia-se em um software de publicação MediaWiki¹⁵, programa desenvolvido e mantido pela Wikimedia Foundation (corpo institucional mantenedor da Wikipédia) e oferecido à comunidade de usuários e programadores da web sob licença de uso livre e aberta. Um *software wiki* é um tipo de software colaborativo para executar sistemas wiki. Permite a edição coletiva dos documentos usando um sistema simples, sem que o conteúdo tenha de ser revisto antes da sua publicação. Uma WikiWikiWeb ou uma *fazenda wiki* é um site de várias páginas na forma de HTML para fácil edição. Wikis são usados para colaboração, conversação e documentação e para várias outras coisas. Tipicamente, as páginas são armazenadas em RDBMS (banco de dados relacional) e o hiperlink é dinâmico (MEDIAWIKI, 2016).

De certa forma, o MediaWiki pode ser explicado como um determinado software de publicação e gerenciamento de conteúdo, responsável pela viabilização de rotinas de construção hipertextual e também de sua administração em relação ao banco de dados que armazena os textos e as imagens criados e selecionados pelos usuários. Apesar de atuar como uma espécie de *ponte* entre o ato da criação de conteúdo e seu armazenamento em um banco de dados, o MediaWiki não automatiza a categorização das informações por ele processadas. Ou seja, isso significa que cada página criada pelos autores da Wikipédia não é organizada a partir de uma listagem de categorias padronizadas ou assuntos previamente embutidos, de maneira rígida. Existe um estilo prévio a ser obedecido, com nomenclaturas, regras ortográficas e semânticas, porém há uma imensa abertura nos moldes como tais dados são organizados e relacionados com outros conteúdos (SAORÍN; PASTOR-SÁNCHEZ, 2011).

Para exemplificar: suponhamos que algum usuário deseje criar o artigo *Girafa* na Wikipédia. Ao dar esse passo, o sistema de publicação não oferecerá qualquer categoria prévia na qual inserir tal verbete recém-publicado, como, por exemplo, *Animais* ou *Mamíferos*. Cabe ao autor que lança o artigo estabelecer as relações

¹⁵ Dados e informações sobre o software disponível em <http://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki/pt-br>. Acesso em 22/01/2015.

com outros campos do conhecimento, através da utilização de ferramentas como hiperlinks e demais lógicas de metadados disponibilizadas pelo software.

Assim, percebemos que cada página criada pelos autores da Wikipédia não é organizada a partir de uma listagem de categorias, de moldes rígidos ou assuntos previamente embutidos no sistema de publicação, no que seria um método de montagem totalmente automatizado, indo contra a filosofia da operação como é propriamente conhecida a plataforma: a enciclopédia que todos podem editar.

É da função do autor que constrói o verbete estabelecer, através dos objetos e possibilidades da ferramenta, com seus hiperlinks e lógicas de metadados do software, os emolduramentos, as relações de montagens do artigo, com as possíveis conexões com outros campos do conhecimento, por exemplo. Esse movimento de publicação do verbete, ~~que~~ apesar de ter seu início a partir de uma ação individual, logo na sequência da montagem ganha uma estruturação posterior, uma espécie de padronização, de uma catalogação, em relação sempre aos campos de conhecimento que já estão inseridos na Wikipédia, fruto do trabalho coletivo de colaboradores.

4.5.3.2 Criação dos Artigos

Esse andar e produzir coletivamente abre margem para que pensemos em uma segunda análise que propomos a aprofundar no decorrer da pesquisa, o modo como se dá a produção e criação de novos artigos. Para dar entrada a um novo verbete na Wikipédia, a tarefa é relativamente simples, embora seja necessário que o presente autor cadastre-se na comunidade *wikipediana*. Segundo informações¹⁶ que constam da página da própria plataforma Wikipédia, os verbetes podem ser escritos e publicados tanto diretamente da página de administração e edição do usuário, como também a partir da própria navegação pela Wikipédia — seja produzindo novos textos que, relacionados a algum artigo, aprofundem aspectos ou fatos do que já foi publicado, seja a partir de verbetes que, embora sugeridos, não tenham ainda sido criados (WIKIPÉDIA, 2015).

Uma vez criado, um verbete tem sua categorização também feita pelo autor numa dinâmica aberta. Isso significa que a organização dos verbetes através de sua

¹⁶ Os processos das categorias da Wikipédia acima relatados provêm de informações da página oficial da Wikipédia Lusófona.

remissão a assuntos, temas e listagens é sugerida pelo responsável pela sua autoria — o que não significa que esse trabalho não passe por instâncias de verificação e edição. Novos verbetes são acompanhados e reorganizados (ou, dependendo da situação, vetados) por um corpo ativo e voluntário de editores na comunidade de Wikipédia (WHYSEL, 2015). Usuários são lembrados também da possibilidade de criar uma primeira versão do verbete em questão em uma área fechada de seu perfil na Wikipédia, num esforço para o qual podem ser convidados editores da comunidade wikipediana — e, uma vez construído o artigo, movê-lo para a área aberta da enciclopédia.

4.5.3.3 Hiperlinks

O hipertexto é, em sua definição, uma forma de escrita e leitura não linear, muito ligada a uma nova concepção de texto, em que a informação é disposta em um ambiente no qual pode ser acessada de vários pontos de partida. Isso implica em uma textualidade que funciona por associação, e não mais por sequências fixas previamente estabelecidas. São blocos de informação ligados a palavras, partes de um texto ou, por exemplo, imagens. Contrapondo as narrativas retóricas e lineares, esse método de narrativa por hiperlinks ganha uma estrutura com forma de organização em rede, facilitando a interatividade entre textos necessária para a busca da informação com mais rapidez, marco desse agir contemporâneo.

Especificamente nas construções dos verbetes, os wikis são verdadeiras mídias hipertextuais, com estrutura de navegação não linear. Cada página geralmente contém um grande número de ligações para outras páginas. Páginas com navegação hierárquica são frequentemente usadas em grandes wikis, mas não devem ser usadas. As ligações são criadas usando-se uma sintaxe específica, o chamado *padrão link* (SAORÍN; PASTOR-SÁNCHEZ, 2011).

Em suma, o código utilizado para o estabelecimento de relações via hiperlink com o conteúdo Wikipédia serve não só para organizar remissões como também para criar novos verbetes. Para exemplificar as conexões e sugestões para o andamento da plataforma: ao navegar pelo verbete *Árvore*, poderia existir alguma remissão a *Semente*; caso o verbete relativo à *Semente* ainda não tivesse sido criado, essa lacuna poderia ser indicada por algum membro da comunidade ao marcar a palavra *Semente* com um hiperlink vermelho que, quando clicado, enviasse

os usuários diretamente à página com a funcionalidade de criação e edição de texto. Assim, não necessariamente o hiperlink leve somente o usuário de determinada página/verbetes para outro verbete, mas pode levá-lo a criar outro verbete, deixando-o na página de edição para que o fluxo criativo siga em frente.

Por trás do artigo, cada código inserido no texto a ser editado corresponde a alguma função. A marcação `[[link]]` indica, por exemplo, a existência um verbete *link* ao qual o artigo em questão deve remeter (caso o verbete *link* não exista, usuários que nele clicarem serão direcionados à página de criação do artigo em questão, como uma sugestão de abertura para inclusão de um novo verbete que ainda não se encontra descrito no banco de dados); já a marcação `<ref>{{cite|}}` indica que há algum material de referência sobre o assunto coberto pelo texto, podendo expandir as informações que ali se encontram (WIKIPÉDIA, 2015).

Nosso intuito aqui não é apresentar todas as ferramentas de edição da plataforma e do software MediaWiki, mas perceber a maneira como os verbetes são engendrados nos bastidores juntamente com o acervo disponibilizado pela Wikipédia, que através do software faz essa junção entre usuário-criador e acervo de dados. É importante, porém, ressaltar a força que o hiperlink recebe principalmente dentro das plataformas que operam com banco de dados, e permitem, assim, que dados sejam buscados, acessados e compartilhados, uma vez que parecem estar escondidos em gavetas, à espera de um código que os faça voltar à cena.

4.5.3.4 Edição dos Artigos

Os verbetes da Wikipédia podem ser editados por qualquer pessoa: de membros registrados e assíduos da comunidade a anônimos passando por acaso em alguma página. O fato de ser ou não alguém com conta no sistema de publicação não significa, porém, que edições por anônimos sejam também anônimas e não deixem rastros: no caso de usuários registrados, cada contribuição à Wikipédia é marcada com seu nome de usuário; com anônimos, o histórico de edição eternizará o número de IP. Edições podem ir de simples mudanças de vírgula à inserção de dados bibliográficos, passando pela formatação dos campos informativos de cada texto até uma correção factual (WIKIPÉDIA, 2015).

Afastada do estilo das enciclopédias tradicionais, a Wikipédia emprega um sistema aberto, um modelo de edição também *wiki*. Exceto por algumas páginas particularmente mais propensas ao vandalismo, cada artigo pode ser editado de forma anônima ou com uma conta de usuário. Por padrão, qualquer edição em um artigo se torna disponível imediatamente, antes de qualquer revisão. Isso significa que um artigo pode conter erros e/ou contribuições equivocadas até que outro editor corrija o problema.

O processo de atualização da Wikipédia não é apenas diário: ocorre a qualquer instante, muitas vezes em tempo real. É, portanto, uma enciclopédia *viva, ágil*. Os fatores consistência e qualidade são constantemente monitorados por *wikipedistas* mais ativos. Um controle especial registra automaticamente a data e hora de cada última atualização. Quando surgem erros, o tempo médio atual para suas correções é de dois minutos (WIKIPÉDIA, 2015). Graças à colaboração de voluntários, não raro consultores e editores wiki mesclam-se numa só pessoa. Como os interesses das pessoas são variados, o acervo da Wikipédia abrange várias tribos culturais¹⁷.

4.5.3.5 O Usuário-Editor

Na área de edição dentro de cada verbete, os usuários contam com um processador de texto com funções básicas de formatação de conteúdo, além de funcionalidade que oferece a possibilidade de citações em formato acadêmico. Há, ainda, um guia rápido de comandos de código para a formatação dos campos textuais (áreas como o campo “Geral”, ou os cabeçalhos referentes a pontos específicos dos verbetes) além de instruções sobre a criação de anotações dentro do texto (estas, não visíveis na leitura do verbete, podem ser recuperadas na área de edição por outros autores e da comunidade e são comumente utilizadas nas discussões que se seguem a cada edição coletiva) (WIKIPÉDIA, 2015).

A existência de uma comunidade wikipediana coesa e presente no cotidiano do projeto pode ser entendida como ponto-chave à manutenção de certa ordem em sua proposta enciclopédica, mas sua ação talvez não fosse suficiente à estabilização editorial de seus verbetes colaborativos sem a existência de dispositivos de software e ferramentas automatizadas que amplificassem a extensão

¹⁷ Fonte Wikipédia, acesso em 20 de abril de 2015

desse trabalho espontaneamente coordenado. Para entender sua dinâmica prática, a edição na Wikipédia é relativamente simples: basta clicar na aba *Editar* sobre o verbete em questão e um processador de texto será aberto. A partir desse ponto, é só fazer as modificações consideradas relevantes e publicá-las clicando em *Salvar página*. Há, ainda, a possibilidade de ver como a página ficará quando publicada clicando em *Visualização*, para se ter uma dimensão das modificações em uma escala mais espacial, bem como acessar as mais recentes mudanças feitas no verbete clicando em *Mostrar mudanças* (WHYSEL, 2015).

Embora o processador de texto do software de publicação da Wikipédia (MediaWiki) automatize algumas das funcionalidades de formatação (há a possibilidade de apenas selecionar um pedaço do artigo e clicar no botão com a função desejada — *texto em itálico*, por exemplo — para o próprio publicador inserir o código correspondente), a simples localização de uma palavra a ser corrigida pode parecer complicada a usuários que não tenham alguma familiaridade com a sintaxe de publicação wiki. É enorme a listagem de códigos de marcação e as regras de formatação e estilo presentes nas orientações formuladas colaborativamente nos fóruns de debate da Wikipédia. Todos esses movimentos de estilo estão visíveis e abertos (WHYSEL, 2015).

4.5.3.6 Monitoramento

Ao contrário de outros sites como YouTube (compartilhamento de vídeos) e Flickr (fotos), em que o material publicado por cada usuário não interfere diretamente nas escolhas e nas preferências dos demais, o gerenciamento da Wikipédia é especialmente complexo devido à necessidade de chegar a um consenso sobre o melhor formato e conteúdo para cada artigo. Mas será que é da proposta da Wikipédia chegar sempre a algum consenso? As funcionalidades de registro e correção que existem na plataforma de nada serviriam sem uma comunidade que acompanhasse, corrigisse e validasse o corpo de contribuições ao acervo wikipediano. O monitoramento de verbetes é, de fato, previsto como uma das ações essenciais a serem realizadas por cada um dos usuários registrados da Wikipédia.

Construído, especificamente, em torno das necessidades da Wikipédia, o software de publicação MediaWiki ofereceu como nova funcionalidade não apenas

as páginas de debate e fórum, mas também ferramentas voltadas à automatização de processos editoriais e comunitários, como, por exemplo, a *Watchlist*, serviço a partir do qual usuários podem marcar os verbetes que desejam acompanhar, recebendo automaticamente informes sobre cada edição neles feita. Ainda, todo o artigo submetido ao ambiente MediaWiki pode ser discutido por todos os usuários, através do módulo de *discussões*. O ambiente possui uma interface própria para essas discussões. Ao participarem delas, os usuários ficam livres para expor informalmente suas ideias, já que o conteúdo das discussões não altera diretamente o conteúdo dos artigos (MEDIAWIKI, 2016).

4.5.3.7 Os Robôs (bots) e a Automação da Edição

Bots (abreviação de *robots*) são programas ou scripts que realizam edições automatizadas, sem a necessidade de intervenção humana. Os robôs são ferramentas automáticas e gerenciáveis que operam na Wikipédia para facilitar a execução de edições repetitivas e em série. Entretanto, não são precisamente robôs que fazem tudo sozinhos, mas, sim, agentes de manipulação de artigos, que obedecem a instruções claras e precisas do programador por ele responsável. São usados principalmente em tarefas repetitivas, como upload de arquivos, desambiguação entre artigos (quando algum tema pode gerar mais que uma interpretação), introduzir categorias nas páginas, transformar tabelas de *html* para *wiki*, inserir predefinições em séries de artigos e alterar blocos em série em determinadas categorias, que acarretariam, digamos, em um excessivo e maçante trabalho manual (WIKIPÉDIA, 2015).

Os tais robôs permitem realizar um elevado número de edições em um curto espaço de tempo, sendo que a sua utilização deve ser efetuada com grande cuidado. Os bots têm sido amplamente utilizados para remover vandalismos logo que eles são feitos em algumas páginas, para corrigir erros comuns e questões estilísticas, ou para iniciar artigos, tais como entradas de geografia em um formato padrão a partir de dados estatísticos (WIKIPÉDIA, 2015).

Da mesma forma que um editor humano, um bot da Wikipédia lê as páginas ou a informação fornecida pela Wikipédia, e efetua as alterações nas páginas para as quais estão programados. A grande diferença, podemos pensar, é que apesar de serem mais rápidos do que os humanos e estarem menos sujeitos ao cansaço e à

falta de atenção, a sua capacidade de tomar decisões e verificar o que deve ou não ser alterado é bastante escassa quando comparados com os humanos. Assim, são bons para tarefas repetitivas, normalmente ajustes em padrões específicos em que a análise necessária para tomar a decisão certa é de baixa complexidade (WIKIPÉDIA, 2015).

4.5.3.8 Banalizações e Vandalismos

A Wikipédia conceitua como vandalismo qualquer adição, remoção ou modificação de conteúdo feita de forma a comprometer deliberadamente a integridade do conteúdo das páginas. Os tipos mais comuns de vandalismo são a inclusão de obscenidades ou humor chulo, branqueio de página ou inserção de texto sem sentido nos artigos¹⁸ (WIKIPÉDIA, 2015).

Ainda segundo a página que explica em detalhes o que a plataforma considera como vandalismo, quaisquer tentativas de melhorar a Wikipédia, mesmo errôneas ou mal orientadas, devem ser assumidas com boa-fé, e não consideradas como erro prejudicial. Mesmo edições impróprias que não forem explicitamente feitas de má-fé não são consideradas vandalismo, como, por exemplo, acrescentar uma opinião pessoal a um artigo — sendo apenas impróprio, e tal informação deve ser removida ou ajustada pelos editores de plantão.

Cometer vandalismo é uma violação das políticas da Wikipédia¹⁹. Caso seja detectado, a mudança deverá ser revertida, e o usuário, devidamente informado. Aqueles que vandalizam a Wikipédia repetidamente, ignorando avisos, são reportados aos administradores, que tomarão as medidas cabíveis, como o bloqueio temporário ou permanente do usuário em questão. Ainda, quando um usuário submete uma edição de página, o MediaWiki insere a edição na base de dados, mas sem eliminar as versões anteriores da página, permitindo assim uma fácil reversão em caso de vandalismo ou *spamming*. Em resumo, na Wikipédia Lusófona as edições entram no ar no instante em que são salvas, para editores registrados e anônimos. Os erros são checados por editores humanos (casos mais sutis e

¹⁸ De acordo com informações da página Vandalismo; acesso em 01/09/2015.

¹⁹ Políticas da Wikipédia encontram-se em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Pol%C3%ADticas_e_recomenda%C3%A7%C3%B5es. Acesso em 01/09/2015.

complexos de análise textual) e por *bots* (em geral editores automáticos que captam erros básicos como palavras e *texto-lixo*) (WIKIPÉDIA, 2015).

4.5.3.9 O Histórico do Artigo

Contribuintes, registrados ou não, podem tirar proveito dos recursos disponíveis no software que opera a Wikipédia. A página *Ver histórico* que acompanha cada artigo registra toda e qualquer versão anterior do verbete, embora uma revisão com conteúdo calunioso, ameaças criminosas ou violações de direitos autorais possa ser removida mais tarde, em consideração à memória dos próprios artigos, em cuidar do fluxo de dados que entram e saem. Essa característica torna mais fácil comparar antigas e novas versões do artigo, desfazer alterações que um editor considera indesejáveis, ou restaurar um conteúdo perdido. Há também a página *Discussão*, associada a cada artigo, que é utilizada para coordenar o trabalho entre vários editores, que confabulam sobre as variedades de diferenças e fontes em trabalho.

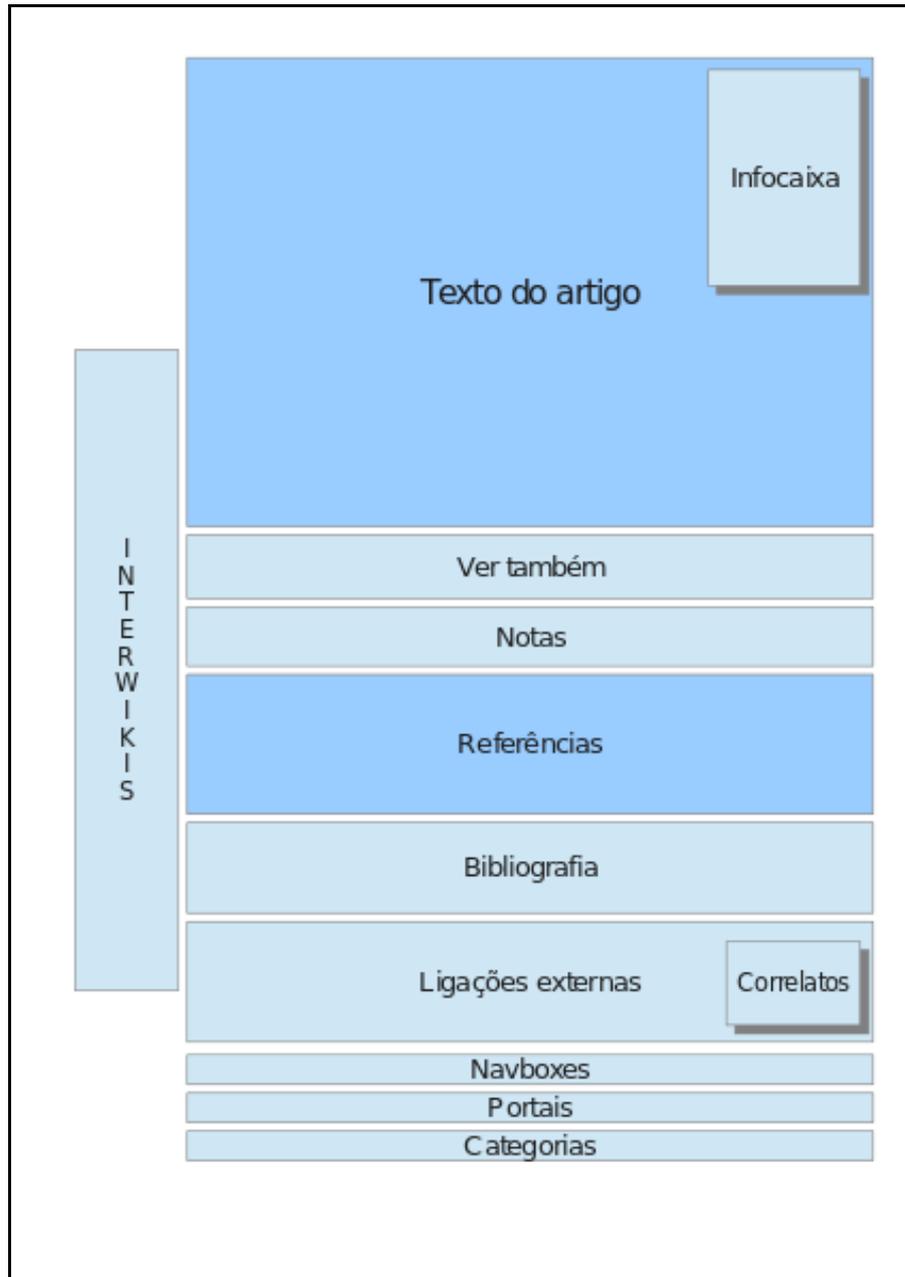
Com todo esse fluxo incessante de movimento e atualização, o reconhecimento da história é mais complicado no remix regenerativo. O remix regenerativo, categoria na qual enquadrámos o objeto Wikipédia, ocorre quando o remix fica embutido materialmente na cultura, na não linearidade e na narração anti-histórica. O remix regenerativo é um devir específico para novas mídias e para a cultura em rede. Como os outros remixes, ele evidencia as fontes originárias de material, mas, ao contrário deles, não se faz necessariamente usando referências ou amostragens para validar-se como um padrão cultural. Em vez disso, o reconhecimento cultural da fonte material é subvertido em nome da praticidade. A validação do remix regenerativo encontra-se em a sua *funcionalidade*. Um remix regenerativo é mais comum em *software mashups*, presentes em todos os meios de comunicação sociais a partir do Google e YouTube, por exemplo, que também contam com os seus princípios (NAVAS, 2012). O remix regenerativo consiste em justapor dois ou mais elementos que são constantemente atualizados, o que significa que eles são projetados para mudar de acordo com o fluxo de dados. Escolhemos o termo *regenerativo*, em Navas (2012), porque alude à constante mudança, ao movimento, ao devir. Um remix regenerativo diferencia-se em si mesmo e precisa essencialmente de memória para acontecer.

4.5.4 Componentes de um artigo da Wikipédia

Podemos aplicar certas divisões e molduras dentro de um único verbete da Wikipédia, como as partes componentes necessárias de um artigo. Essa organização de componentes não é fixa, porém revela os encaixes que são sugeridos para a construção e a organização espacial de cada artigo. A representação dos componentes de um artigo da Wikipédia é composta por: *texto*, *infocaixa*, *ver também*, *notas*, *referências*, *bibliografia*, *ligações externas*, *correlatos*, *navboxes*, *portais*, *categorias* e *interwikis*, além dos arquivos de mídias que são inseridos nos verbetes e administrados pelo Wikimedia Commons. Para se entender melhor as linhas de montagem de um artigo, acessou-se a Página de Testes da Wikipédia²⁰, depois de estar devidamente cadastrado no grupo Wikimedia, para perceber e experimentar melhor as possibilidades do uso dos componentes.

²⁰ Página da Wikipédia para testes de montagem e experimentação livre da ferramenta: https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:P%C3%A1gina_de_testes. Acesso em 20 de dezembro de 2015.

Figura 7 – Modelos dos componentes de um artigo



Fonte: Wikipédia, 10/12/2015

Todo texto oficial poderá ter *imagens* como complemento ou como forma alternativa de explicar do que o texto trata. Destacamos as partes essenciais de um verbete: o texto do artigo e as referências. Segundo o manual de estilo da Wikipédia (2015), os demais itens restantes são desejáveis, mas não obrigatórios, pelo menos de acordo com as políticas atuais da plataforma. A imagem e outros arquivos que podem ser adicionados aos verbetes aparecem de forma complementar à abordagem do tema. Esses itens, como explicamos no projeto Wikimedia Commons,

provêm do repositório de mídia do grupo e, uma vez cadastrado o arquivo de acordo com os preceitos e autorizações de copyright²¹ solicitados, podem ser multiplicados e redistribuídos facilmente entre todos os demais projetos. A partir de uma explanação na própria Wikipédia e por meio de seu *Livro de estilo*²², uma espécie de manual que traz referências e explica como uniformizar os artigos da enciclopédia online, detalhamos agora os componentes que estão à disposição para as montagens dos verbetes:

- a) **Texto** – corresponde ao título, o bloco de texto informativo do artigo, que pode ser dividido em seções e organizado por um índice logo no topo. A escolha do título de um verbete é o primeiro passo para a criação de um novo conteúdo da Wikipédia. Quando o texto de um artigo possui uma ligação interna para outro, por exemplo, a girafa é um *mamífero*, tenha em consideração que, caso o artigo ligado ainda não exista, esse nome será usado para criá-lo. As seções são subdivisões do assunto do verbete, de modo que a informação recebe uma organização. Quando certas seções-padrão são usadas, estas devem ficar no final do artigo, respeitando a terminologia das seções (WIKIPÉDIA, 2015);
- b) **Infocaixa** – também conhecida como infobox, é uma *predefinição* que contém informação adicional ao artigo e tem como objetivo apoiar os mesmos. Geralmente são todos os tipos de caixas criadas com informação, genérica, cronológica, bibliográfica, taxonômica, etc. Existem dois modos desta caixa, a predefinição estática e a predefinição dinâmica, como veremos mais à frente na análise dos artigos (WIKIPÉDIA, 2015);
- c) **Ver também** – quando um artigo é curto e não possui seções, referências a outros artigos que não tenham sido incluídas no texto como ligações internas devem ser apresentadas no fim do artigo, precedidas pela introdução *Ver também*. Essa norma deve ser também usada quando o artigo tiver várias seções e a chamada de atenção se aplica apenas a uma seção específica. Neste caso, segundo o manual de estilo da Wikipédia, deve ser colocado no final da seção a que diz respeito (WIKIPÉDIA, 2015);

²¹ São as denominações empregadas em referência ao rol de direitos dos autores sobre suas obras intelectuais, sejam estas literárias, artísticas ou científicas.

²² Livro de estilo da Wikipédia encontra-se em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Livro_de_estilo. Acesso em 15/01/2016

- d) **Notas** – por vezes pode ser útil recorrer a anotações ou notas de rodapé, para acrescentar comentários ou esclarecimentos sobre algumas passagens do texto. Essas notas de rodapé são colocadas de forma semelhante às referências (WIKIPÉDIA, 2015);
- e) **Referências** – nada mais são do que a verificabilidade das informações de um artigo, visualizadas através do uso de referências no texto (WIKIPÉDIA, 2015);
- f) **Bibliografia** – é interessante a citação sobre certo assunto, pois possibilita a quem venha a consultar um determinado verbete ter condições de localizar outras fontes que tratem do tema em questão (WIKIPÉDIA, 2015);
- g) **Ligações externas** – a Wikipédia não é uma coleção de referências para páginas externas. Artigos só com links são muito mal vistos pelos manuais da plataforma. No entanto, os artigos devem ser complementados, sempre que possível, com links para outras páginas da internet (WIKIPÉDIA, 2015);
- h) **Correlatos** – na Wikipédia em língua portuguesa são ligações para outros projetos da Wikimedia Foundation. Não confundir com ligações para uma Wikipédia em outra língua, que, nesse caso, se designa por interwikis (ligações interlinguísticas). Notar, no entanto, que em outros projetos é possível identificar as ligações interlinguísticas e ligações interprojetos como interwikis (entre wikis). Na Wikipédia em português tradicionalmente designam-se correlatos e interwikis como coisas diferentes. A Wikimedia Foundation integra vários projetos além da Wikipédia, cada um especializado em determinados conteúdos. Assim, os projetos designam-se por projetos correlatos entre si. O *Commons*, por exemplo, é o repositório de imagens, cujos conteúdos multimídia (como imagens, vídeos, sons e documentos) podem ser utilizados e acedidos a partir de qualquer outro projeto correlato (WIKIPÉDIA, 2015);
- i) **Navboxes** – esta predefinição permite que o modelo de navegação seja criado de forma relativamente rápida, fornecendo uma ou mais listas de links. Ela vem equipada com estilos-padrão que deve funcionar com a maioria dos modelos de navegação. Mudar o padrão de estilo não é recomendado, mas é possível. É altamente recomendável usar esse modelo, ou um dos seus modelos-irmãos de *Navbox*, para a padronização

dos modelos de navegação, bem como para a facilidade de uso (WIKIPÉDIA, 2015);

- j) **Portais** – esta categoria contém o nível mais alto de categorias e páginas de portais; são classificados em relevantes subcategorias por tema. Além das categorias e respectivas subcategorias, existe também uma completa lista de portais na Wikipédia organizados por tema²³ (WIKIPÉDIA, 2015);
- k) **Categorias** – é uma ferramenta da Wikipédia inclusa por padrão nos recursos do MediaWiki (o software da Wikipédia), permitindo que páginas sejam classificadas em categorias que podem então ser utilizadas pelos leitores para navegar entre páginas de um tópico relacionado. Categorias podem ser definidas como subcategorias, de outras categorias, permitindo a navegação fácil entre os temas ligados através de uma estrutura em árvore. Isso ajuda os leitores a encontrar artigos sobre determinados temas, mesmo que eles não saibam que existem, ou artigos cujos títulos desconhecem (WIKIPÉDIA, 2015);
- l) **Interwikis** – as ligações interwiki (também chamados de interwiki links) são um recurso para criar ligações entre wikis disponíveis na internet. Com esse recurso, os usuários das wikis podem utilizar uma notação abreviada para criar ligações para outras wikis (semelhante às ligações intrawiki), sem a necessidade de escrever sua URL completa. Diferente dos nomes de domínio, não existe uma lista global de todos os prefixos interwiki definidos na internet, logo os administradores de cada wiki precisam definir um mapeamento de interwikis (InterMap) de acordo com suas necessidades. Embora a navegação entre wikis se torne possível com esse recurso, usuários geralmente precisam criar contas separadas para cada wiki que pretendem utilizar (a menos que o intuito seja editar de forma anônima) (WIKIPÉDIA, 2015).

4.5.5 Estratégia de observação dos artigos

Nossa observação partirá de cinco artigos que foram escolhidos pelo autor da dissertação através de um processo intuitivo, partindo do pressuposto de que tais

²³ Também há um portal multilíngue que abrange toda a Wikipédia em www.wikipedia.org.

verbetes apresentam uma maior quantidade de modificações e alterações na sua constante construção. São artigos de diferentes assuntos, que participam dos atuais debates sociais, seja pelo viés de cunho informativo ou de entretenimento, considerados relevantes pelo pesquisador. Trabalharemos com quatro artigos, em um primeiro momento, que são exemplares das múltiplas possibilidades de construção dos verbetes. A Wikipédia contempla diferentes formas de montagem de um artigo, mesmo seguindo um template de certa forma padronizado. Para exemplificar estas qualidades, separamos os verbetes *Eduardo Cunha*, *Estado Islâmico do Iraque e do Levante*, *Jogos Olímpicos de Verão de 2016* e *Game of Thrones*. É importante ressaltar que esses artigos foram escolhidos a fim de discorrer sobre as variadas possibilidades que um artigo pode ser engendrado e moldurado, não nos debruçando com profundidade sobre seus fluxos. Para tanto, na sequência, após levantar as diferentes montagens e remontagens dos verbetes acima, partiremos ao encontro do nosso artigo mais profundamente detalhado, onde reside a nossa expectativa de perceber a ação do *remix regenerativo*, o fluxo que perpassa o artigo, acumulando alterações, comentários, históricos e diferentes ideias sobre um mesmo tema. O artigo que consideramos potente para dar respostas às nossas inquietações é o verbete *Adele*. Nosso objetivo agora é traçar um pequeno roteiro de como será feita a observação de tais verbetes, a fim de perceber sua remixabilidade, montagem e mudança dentro da plataforma Wikipédia.

Nossa estratégia de observação será focada em uma análise semanal dos artigos selecionados, durante os meses dezembro de 2015 e janeiro de 2016, voltando o olhar para, principalmente, as alterações naquele período. Contudo, também abriremos a análise para modificações que tenham ocorrido ao longo de sua construção, que possivelmente fujam daquele período, mas que sejam relevantes para fins de amostragem da nossa problematização, graças à força do arquivamento das alterações que cada artigo mostra na aba *Ver histórico*, como trataremos mais adiante.

As contribuições e modificações que chegam ao artigo podem ocorrer em diversos pontos dentro do verbete. Portanto, pretendemos olhar de maneira mais específica as alterações que poderão surgir em quatro componentes que elegemos como os principais, por sua força de presença em grande quantidade de verbetes da Wikipédia. São eles a **Infocaixa**, o **Texto**, a **Imagem** e a **Categoria**. Mesmo sabendo que cada artigo possui uma possibilidade de montagem diferente um do

outro, com verbetes podendo não utilizar determinado componente, partimos do pressuposto que os artigos escolhidos, assim como grande parte dos artigos considerados fortes em buscas, apresentam os quatro principais componentes sobre os quais vamos discorrer. Sendo assim, em um primeiro momento descreveremos cada artigo selecionado, mostrando os componentes que fazem parte da sua construção, em especial os quatro componentes acima escolhidos, além de mostrar o modo como tais informações sofrem alterações e como são registrados esses fluxos, com maior destaque ao artigo Adele.

Uma ferramenta importante ajudará nesse processo: a opção que cada artigo possibilita de *Ver histórico*. É padrão em todos os verbetes que constam da Wikipédia, revelando ali as modificações que passaram pelo artigo desde a sua criação. É uma espécie de controle de rastros que armazena as alterações, através de datas, horários, motivo da mudança, nome do usuário que modificou algum dado e até mesmo se a alteração acontece via *mobile* ou *desktop*, entre outros. Essa opção será de grande utilidade para que possamos analisar o modo como um artigo se alterou no tempo, e como as montagens e modificações foram ocorrendo ao longo do seu desenvolvimento. É uma sugestão de análise que se mostra mais clara para uma pesquisa voltada a um objeto na web em constante alteração. É difícil mensurar e até mesmo perceber todas as modificações em uma única vez. Justamente para esse fim, a possibilidade de consultar o histórico do verbete é um diferencial para uma posterior análise, já que o software possibilita essa pesquisa no banco de dados e o *template* dá a ver esse emaranhado de dados aparentemente dispersos.

Figura 8 – Histórico de edições do artigo Adele

Artigo Discussão Ler Editar Editar código-fonte Ver histórico Pesquisa

Histórico de edições de "Adele"

Ver registos para esta página

Navegar pelo histórico

Até ao ano (inclusive): 2015 Até ao mês (inclusive): todos Filtro de etiquetas: Ver

Ferramentas: Regist(r)os · Regist(r)os do filtro de edições · Ligações (Para desambiguações · Externas) · Número de visitas · Pesquisar no histórico de edições · Estatísticas de edição
Discussões: Nenhuma proposta de eliminação · Nenhuma proposta de destaque · Nenhuma proposta de revalidação de destaque

Para outros detalhes da página, clique em "Informações da página" na barra lateral à esquerda. Para mais informações, consulte as páginas de ajuda: Histórico e Sumário de edição.
 Legenda: **atu**: diferença da versão atual · **ant**: diferença da versão anterior · **m**: edição menor · **-**: edição de se(c)ção

(Mais recentes | Mais antigas) Ver (50 posteriores | 50 anteriores) (20 | 50 | 100 | 250 | 500).

Comparar as versões selecionadas

- (atu | ant) 14h23min de 11 de dezembro de 2015 HVL (Discussão | contribs) **m** . (55 492 bytes) (+40) . (Desfeita(s) uma ou mais edições de 2804:14d:7882:2cd8:9474:a836:f2ac:a4df, com Reversão e avisos.) (desfazer)
- (atu | ant) 14h22min de 11 de dezembro de 2015 2804:14d:7882:2cd8:9474:a836:f2ac:a4df (Discussão) . (55 452 bytes) (-40) . (dgdsjdsjds) (desfazer) (Etiqueta: Editor Visual)
- (atu | ant) 16h49min de 10 de dezembro de 2015 Coltsfan (Discussão | contribs) **m** . (55 492 bytes) (0) . (Foram revertidas as edições de Euzio Dos Anjos para a última revisão de 186.222.161.7, de 14h16min de 7 de dezembro de 2015 (UTC)) (desfazer)
- (atu | ant) 16h34min de 10 de dezembro de 2015 Euzio Dos Anjos (Discussão | contribs) . (55 492 bytes) (0) . (Corrigiu erro ortográfico) (desfazer) (Etiquetas: Edição feita através de aplicação móvel, Edição via telefone móvel)

Fonte: Wikipédia, 14/03/2016

O *Ver histórico* está posicionado na parte direita superior de todos os artigos. Selecionando esse hiperlink, o usuário será encaminhado a uma página de *Histórico de edições de [nome do artigo]*. Lá, é possível navegar por algumas possibilidades de pesquisa, por ano e mês em que as alterações ocorreram. Ainda no cabeçalho, é possível selecionar algumas ferramentas que ampliam ainda mais a pesquisa, mostrando dados das modificações até mesmo através de gráficos, como *Número de visitas* e *Estatísticas de edição*.

Ainda na página *Ver histórico*, o usuário consegue ver uma lista de modificações que pode ter páginas e páginas de registro das mudanças. Nessa lista, pode-se escolher o dia e horário em que a modificações aconteceram e compará-la com outra versão, mais atual ou mais antiga. O software permite a seleção de apenas duas datas para se comparar as modificações. Uma vez selecionadas as duas opções, clica-se no botão *Comparar as versões selecionadas* e o usuário terá acesso a duas versões do artigo, em uma nova página que se abrirá, intitulada *Diferenças entre edições de [nome do artigo]*, podendo ali observar as mudanças que ocorreram de acordo com as duas datas que foram escolhidas.

Vejamos agora a descrição, primeiramente de **quatro artigos** selecionados, mostrando suas lógicas de montagem, os componentes que fazem parte da sua estrutura e seus emolduramentos. É de expectativa nossa olhar atentamente as alterações que podem surgir em **quatro componentes** que escolhemos — *Texto*,

Infocaixa, Imagem e Categoria —, por sua força de presença na maior parte de artigos da Wikipédia. Na sequência, completando os cinco artigos que pretendemos observar, debruçamo-nos sobre o verbete Adele, que recebe não somente os olhares a cerca dos quatro componentes principais como também mostra a mudança espacializada e seus fluxos, deixando seu percurso registrado em um banco de dados movido pela força do remix regenerativo.

4.5.5.1 As molduras do artigo Eduardo Cunha

O primeiro artigo que separamos para análise é **Eduardo Cunha**²⁴, perfil do presidente da Câmara dos Deputados do Brasil eleito em fevereiro de 2015, tendo seu nome relacionado a envolvimento e denúncias de corrupção pelo Supremo Tribunal Federal, impulsionando assim a procura por edições em tal verbete. Aqui, damos sequência à observação dos artigos frente aos quatro componentes dos verbetes, nosso recorte para a aplicação da metodologia das molduras.

De início, ao perceber o primeiro componente, o **Texto**, vemos a estrutura da formatação se repetir assim como em outros artigos. A lógica da descrição de perfis parece seguir a mesma de outras personalidades. O bloco de texto do verbete Eduardo Cunha apresenta algumas divisões, neste caso, quatro: *Biografia*, *Carreira política*, *Empresas* e *Posições políticas*, sendo que a divisão *Carreira política* ainda se abre para outras sete subdivisões que fazem um apanhado histórico da trajetória do político. Atualmente com um texto proliferado de hiperlinks, relacionando as palavras a outros caminhos e sugestões de artigos, o texto do verbete foi iniciado em julho de 2007. Na primeira versão criada, ainda nomeada pela própria Wikipédia como um *esboço*, o texto geral das informações sobre Eduardo Cunha tinha apenas oito linhas — diferente das mais de 110 atuais²⁵ — e mostrava somente informações básicas como nome de partido ao qual estava filiado, local de nascimento, formação escolar e cargo que ocupava naquela ocasião.

²⁴ Artigo Eduardo Cunha disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Eduardo_Cunha. Acessado em 10/12/2015

²⁵ Verbetes de Eduardo Cunha teve a última análise em 02/02/16

Figura 9 – Primeira versão do artigo Eduardo Cunha

Revisão das 13h09min de 30 de julho de 2007

Eduardo Cosentino da Cunha (Rio de Janeiro, 20 de setembro de 1958) é um economista e político brasileiro. Está em seu segundo mandato como deputado federal, pelo PMDB do Rio de Janeiro.

Eduardo Cunha é formado em economia pela Universidade Candido Mendes e iniciou sua trajetória política em 1994, quando filiou-se ao então PPB.

Foi presidente da TELERJ de 1991 a 1993 e sub-secretário de Habitação do Governo do Rio de Janeiro, em 1999 antes de assumir a presidência da CEHAB, onde ficou até 2000.

Foi pelo PPB que assumiu o mandato de **deputado estadual** no Rio de Janeiro em 2001, e foi eleito nas eleições seguintes, **deputado federal**. Em 2003, trocou o então PP pelo PMDB, partido pelo qual conquistou seu segundo mandato.



Deputado Eduardo Cunha

Este artigo sobre um político é um esboço. Você pode ajudar a Wikipédia [expandindo-o](#).

Categorias: [Economistas do Brasil](#) | [Políticos do Rio de Janeiro](#) | [Ítalo-brasileiros](#)

Fonte: Wikipédia, 14/03/2016

O artigo teve 17 edições em único dia, em 1º de dezembro de 2015, totalizando 57 edições já realizadas entre dezembro de 2015 e janeiro de 2016, conforme mostra a opção *estatísticas de edições*²⁶, na aba *Ver histórico*. Grande parte dos pontos que estão ordenados nas alterações no artigo são reversões, edições que foram consideradas impróprias pela comunidade da Wikipédia, voltando atrás nas modificações sugeridas pelo usuário. Em 1º de dezembro de 2015, um editor, ao acrescentar uma alteração no texto, comentou: “Tem essa informação inútil do Garotinho [Governador] e não tem informação sobre as investigações feitas contra o deputado em instâncias de dentro e fora do país? Parece até panfleto político. A parte incluída por mim é neutra e cobre o mínimo do necessário”. Depois de cerca de dez minutos, o comentário foi revertido do texto. Mesmo assim, alguns pontos nevrálgicos seguem em debate no setor *Discussões* do artigo, espaço onde os usuários tentam muitas vezes colocar as opiniões dentro do artigo *final* antes mesmo de o debate acontecer. Discussões essas que parecem muitas vezes ir ao encontro de uma ordem de *consenso*, deixando de lado a credencial do autor, do criador. Se todos dizem, todos concordam, a autoria é deixada em segundo plano.

A maneira como o texto se cria, por sua vez, não está diretamente ligada ao template. A formulação do artigo sugere um modelo de enquadramento do artigo, mas não delimita o fluxo textual, nem mesmo as divisões que serão feitas, os espaçamentos, os respiros, os subtópicos. Essas questões são da ordem artesanal na criação do artigo, e são definidas pelos editores. No caso do artigo Eduardo Cunha e outros artigos de personalidades, temos a presença de um estilo de artigo

²⁶ Estatística fornecida pela própria Wikipédia, em https://tools.wmflabs.org/xtools-articleinfo/index.php?lang=pt&wiki=wikipedia&article=Eduardo_Cunha. Acesso em 09/02/2016

que apresenta diversos componentes que são semelhantes entre si, com as divisões de cunho pessoal e profissional, algumas vezes tendo uma delas como expoente no artigo.

A *padronização* parece apresentar-se nos componentes, não sendo necessária em todos os artigos. A Wikipédia permite diferentes categorias, estilos de artigos para diferentes assuntos, desde que sigam um norte de formatação e estilo. Por exemplo, a **infocaixa**, nosso segundo componente de análise, é vista com maior frequência em artigos considerados relevantes pela comunidade de editores, mas não é necessariamente obrigatória. Ela surge como uma demanda referencial com dados curtos e objetivos sobre o artigo em destaque. Mesmo com o processo de edição aberto, a infocaixa traz à tona a questão do template. As informações são distribuídas dentro dos componentes que são organizados em um artigo, para que a Wikipédia consiga operar essa grande máquina de administração de informações. A infocaixa enquanto *widget* — uma caixa de ferramenta com uma moldura pré-definida — opera com uma força de aglutinação dos dados e arquivos que estão no acervo da Wikimedia, ou apenas replica uma moldura pré-estabelecida.

A infocaixa é um modelo de *predefinição* da Wikipédia. Podemos dizer que são páginas que contêm texto predefinido, isto é, feito para ser reutilizado por outras páginas sem a necessidade de ser copiado manualmente em cada uma delas. Embora qualquer página possa ser usada como uma predefinição, estas correspondem a um tipo especial de páginas, criadas especificamente para serem usadas dentro de outras, e que ficam no domínio *predefinição*. São mais usualmente utilizadas para textos corriqueiros, avisos e notificações-padrão. Segundo o livro de estilo (WIKIPÉDIA, 2015), quanto à manipulação da informação e quanto à funcionalidade, as predefinições podem ser classificadas por predefinições estáticas ou predefinições dinâmicas.

As *predefinições estáticas* apresentam o mesmo dado, a mesma informação em todas as páginas em que está sendo utilizada, ou seja, não há qualquer campo ou opção personalizável ao utilizar tal predefinição — como, por exemplo, a *Predefinição:História da arte*, *Predefinição:Jogos Olímpicos*, *Predefinição:Tabela periódica*, todas opções que já possuem seus dados computados e são apenas reutilizados em outros conteúdos, sem alteração (WIKIPÉDIA, 2015)

Diferentemente, a opção *predefinições dinâmicas* é aquela que recebe personalização dos dados. Usualmente, esse tipo de predefinição atua como um

modelo que pode ser preenchido pelo editor, quase como uma espécie de formulário, que tem aparência visual semelhante e alguns campos de preenchimento definidos, mas que podem receber diferentes informações de acordo com cada conteúdo. Dessa forma, as páginas que utilizam essas predefinições têm os dados organizados segundo uma determinada estrutura e apresentação. É exemplo disso a *Predefinição:Info/País* que é utilizada em artigos da Wikipédia relativos a países, ou até mesmo o caso da *Predefinição:Info/Político*, utilizado no artigo Eduardo Cunha, com uma infocaixa seguindo uma lógica de dados, de certo modo padronizados, a serem preenchidos pelos editores (WIKIPÉDIA, 2015)

Quanto à **imagem**, o artigo Eduardo Cunha apresenta somente um registro²⁷ visual do político. A foto foi carregada em agosto de 2015 e desde então se encontra indexada no verbete, não mostrando nenhuma discussão ou tentativa de alteração na imagem até o presente momento de análise. Mais uma vez, a grande quantidade de modificações que chegam ao artigo ocorre na ordem textual. A atual imagem do político encontra-se dentro da infocaixa, assim como padronizado pela *Predefinição:Info/Político*. A imagem de Eduardo Cunha, assim como todas as outras que são utilizadas nos artigos da Wikipédia, foi primeiramente carregada na plataforma Wikimedia, que faz a gestão e organização dos arquivos de mídia do grupo. Uma vez feito o *upload* da imagem concordando com as requisições de licença do *creative commons*²⁸, e assim permitindo a sua remixagem, a imagem entra no circuito de usabilidade em qualquer artigo existente no projeto Wikimedia.

Há nove **categorias** às quais o artigo Eduardo Cunha está linkado; são elas: *Nascidos em 1958*, *Economistas do Rio de Janeiro*, *Presidentes da Câmara dos Deputados do Brasil*, *Deputados estaduais do Rio de Janeiro*, *Deputados federais do Rio de Janeiro*, *Naturais do Rio de Janeiro (cidade)*, *Neopentecostais do Brasil*, *Pessoas envolvidas na Operação Lava Jato* e *Ítalo-brasileiros*. As categorias fazem parte da construção padrão do artigo, que deve ser associado sempre a, no mínimo, uma categoria para que o artigo consiga ser visto da raiz geral da organização da Wikipédia.

²⁷ O artigo apresenta somente uma fotografia até a data que ocorreu a análise, em janeiro de 2016.

²⁸ São várias licenças de copyright que garantem o direito à distribuição de obras com direitos autorais sem modificações, a custo zero.

4.5.5.2 As molduras do artigo Estado Islâmico do Iraque e do Levante

Dando sequência à análise das molduras nos artigos selecionados, neste momento adentramos os funcionamentos dos componentes no verbete **Estado Islâmico do Iraque e do Levante**²⁹, a fim de perceber suas montagens. O presente verbete encontra-se aberto a edições de qualquer usuário, e não necessita cadastro prévio para sua modificação, diferentemente do artigo Adele, que se encontra na considerada zona de risco.

Ao transitarmos pelo artigo, encontramos o primeiro componente, o **texto**, longamente espalhado pelo verbete e com diversas conexões que surgem com outros artigos, através do hiperlink, chamando a atenção para um texto com diversas referências, em negrito e multilíngue, ponto esse que possibilita uma ampla conexão da rede de conhecimento a partir de um artigo disponibilizado em várias línguas.

As divisões do texto geral também estão presentes aqui, sempre na expectativa de ajudar o usuário a movimentar-se pelo artigo com o intuito de melhor absorção da informação. O artigo sugere um *índice* para que o leitor possa rapidamente encontrar o dado que busca, entre quatro grandes pilares: *História*, *Estrutura*, *Crimes de Guerra* e *Designação como organização terrorista*. Esses pilares ainda são abertos em outras subdivisões que foram criadas pelos editores, conforme o texto foi crescendo desde a sua criação, em setembro de 2013.

Na divisão do artigo *Designação como organização terrorista* há uma tabela com quatro colunas (Entidade, Data, Autoridade, Referência) que amplia as informações sobre países que consideram o Estado Islâmico como uma organização de cunho terrorista. É uma opção de construção que o software oferece, mas que tem na sua base da criação um movimento puramente artesanal, tendo seus dados montados por um editor e, em grande parte, através da formatação HTML. A tabela, neste caso, não funciona como widget, nem como caixa pré-definida, como ocorre na infocaixa do mesmo artigo.

O verbete, aliás, apresenta duas **infocaixas** dinâmicas, uma como *Predefinição:Info/País* e outra como *Predefinição:Info/Unidade Militar*, assumindo o padrão de caixas de outros verbetes que falam do mesmo tema, e sugerindo tópicos

²⁹ Artigo disponível em:
https://pt.wikipedia.org/wiki/Estado_Isl%C3%A2mico_do_Iraque_e_do_Levante?veaction=edit.
Acessado última vez em 14/03/2016

que são semelhantes entre eles, a serem respondidos conforme a singularidade do assunto em questão. Assim como a maioria das infocaixas, a primeira se encontra no topo superior direito do verbete e traz as informações gerais sobre o Estado Islâmico. As informações que estão ali sugeridas vêm de uma ferramenta anteriormente selecionada, como explicamos — a *Predefinição:Info/País* — que concede certo padrão aos verbetes que trabalham com o assunto nação.

Uma segunda infocaixa, encontrada ao longo do texto, não fala exatamente sobre a etnia em destaque, mas nas ações militares que o Estado Islâmico está envolvido, e suas configurações. A caixa dinâmica chama-se *Predefinição:Info/Unidade Militar* e destina-se a ser usada para resumir informações relativas a corporações (marinhas de guerra, exércitos, forças aéreas, corpos de bombeiros militares e similares), bem como suas subdivisões (brigadas, regimentos, batalhões e companhias), e outras organizações semelhantes.

Quanto às **imagens** do artigo, são muitas e de diferentes formas e funcionalidades. Além das figuras de brasões e mapas que estão presentes na primeira infocaixa geral do artigo, temos ainda imagens de fundadores de grupos militantes mortos, iraquianos armados, registro de um exercício de treinamento conjunto entre militares dos Estados Unidos e do Iraque, entre outras. Todas as imagens que estão no artigo seguem a lógica de utilização e reusabilidade da plataforma Wikimedia. Uma vez cadastrados, os arquivos podem ser multiplicados em outros textos, sem que ocorra a necessidade de novos arquivos de imagens serem salvos novamente, já que um mesmo registro pode se expandir em outros verbetes.

No pilar *Crimes de guerra*, temos um exemplo de imagem que se encontra na descrição do setor *Destruição do patrimônio da humanidade*. Trata-se da figura de Hatra, cidade antiga fundada no século III a.C. pelo Império Selêucida, mas destruída pelo Estado Islâmico em 2015. Essa mesma imagem encontra-se, no momento, proliferada em mais três verbetes, somente da Wikipédia Lusófona. São eles os artigos *Hatra*, *Lista de estados extintos* e *Reino de Araba*. Isso mostra a capacidade de modularidade que um determinado arquivo ganha, impulsionado pelas lógicas de organização e distribuição do software.

Figura 10 - Figura de Hatra no artigo Estado Islâmico do Iraque

O Estado Islâmico considera que a "adoração" de sepulturas equivale a idolatria e procura purificar a comunidade de crentes. O grupo usou escavadeiras para esmagar edifícios e sítios arqueológicos. O professor da Universidade de Princeton Bernard Haykel descreveu a ideologia de al-Baghdadi como "uma espécie de wahhabismo indomável", dizendo: "Para a Al Qaeda, a violência é um meio para um fim, para o EIL, ela é um fim em si mesmo". A destruição do túmulo e santuário do profeta Yunus (ou Jonas para os cristãos), da mesquita de Imam Yahya Abu al-Qassimin do século XIII, do santuário do século XIV do profeta Jerjis (São Jorge para os cristãos) e a tentativa de destruição do minarete de Hadba do século XII na mesquita de Al-Nuri têm sido descritas como "uma explosão desenfreada do extremismo wahhabista".^[196] "Houve explosões que destruíram edifícios que remontam à época assíria", disse o diretor do Museu Nacional do Iraque, Qais Rashid, referindo-se à destruição do santuário de Yunus. Ele citou um outro caso em que o "Daesh (EIL) reuniu mais de 1.500 manuscritos de conventos e outros lugares sagrados e queimaram todos eles no meio da praça da cidade".^[197] Em março de 2015, o grupo destruiu a cidade antiga assíria de Nimrud, datada do século XIII a.C. Irina Bokova, da UNESCO, classificou o ato como uma "nova barbárie" e um "crime de guerra" que exige uma "mobilização sem precedentes" da comunidade internacional.^[198] Em 7 de março de 2015 o EIL também destruiu as ruínas de Hatra, um Patrimônio da Humanidade localizado em Ninawa, região dominada pelos terroristas.^[199] "A destruição de Hatra marca um momento decisivo na lamentável estratégia de limpeza cultural no Iraque", afirmou Bokova.^[200]



Cidade antiga de Hatra, fundada no século III a.C. pelo Império Selêucida, considerada Patrimônio da Humanidade pela UNESCO desde 1985 e destruída pelo Estado Islâmico em 2015.

Fonte: Wikipédia, 14/03/2016

Figura 11 - Figura de Hatra presente no artigo homônimo

Hatra

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Hatra foi uma antiga cidade fortificada situada no atual Iraque, construída pelo Império Selêucida no século III a.C. e depois capturada pelo Império Parta. Foi a capital do primeiro reino árabe. Resistiu à invasão dos romanos em 116 e em 198 graças às poderosas muralhas reforçadas com torres. As ruínas da cidade, especialmente os templos onde se mistura a arquitetura de influência helênica e romana com motivos decorativos orientais, atestavam a grandeza da civilização que a construiu. Suas ruínas localizam-se a 290 km a noroeste de Bagdá e a 110 km a sudoeste de Mosul, no Iraque.

Considerada um oásis da civilização pré-cristã no meio do deserto iraquiano que se estende até a Síria, suas estátuas e colunas – algumas delas com cerca de 70 m de altura – formavam um dos mais impressionantes sítios arqueológicos do país. Sua visita por turistas estrangeiros, porém, esteve proibida por quase 40 anos, durante o regime de Saddam Hussein.^[1]

Usadas na cena de abertura do filme *O Exorcista* (1973),^[1] suas ruínas milenares, Patrimônio Cultural da Humanidade da UNESCO desde 1985, com cerca de 2300 anos de existência, foram explodidas e destruídas pelo grupo Estado Islâmico em março de 2015, na cruzada do grupo radical jihadista para exterminar o que consideram "idolatria" nos territórios tomados sobre seu controle naquela região do noroeste do Iraque.^[2] Sua destruição foi considerada como "um momento decisivo na lamentável estratégia de limpeza cultural no Iraque" pela diretora-geral da UNESCO, Irina Bokova.^[3]

Referências

- ↑ ^a ^b FREEMAN, Colin. Iraq's 'Exorcist' temple falls into Isis jihadist hands *The Telegraph*. Visitado em 08/03/2015.
- ↑ El explode ruínas assírias milenares em Hatra, Iraque *Deutsche Welle*. Visitado em 07/03/2015.
- ↑ Revista Veja: Estado Islâmico arrasa patrimônio histórico de Hatra *(7 de março de 2015)*.

Este artigo sobre o Iraque é um esboço relacionado ao Projeto Ásia. Você pode ajudar a Wikipédia *expandindo-o*.

Coordenadas: 35°35′17″N 42°43′6″E﻿ / ﻿35.58806°N 42.71833°E﻿ / 35.58806; 42.71833

Hatra
Patrimônio Mundial da UNESCO
 <div>Ruínas de Hatra</div>
País Iraque
Critérios ii, iii, iv, vi
Referência 277
Coordenadas 35°35′17″N 42°43′6″E
Histórico de inscrição
Inscrição 1985 (9ª sessão)
<small>* Nome como inscrito na lista do Patrimônio Mundial.</small>

Fonte: Wikipédia, 14/03/2016

Figura 12 - Hatra no verbete Reino de Araba

Reino de Araba

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

O **reino de Araba** ou simplesmente **Araba** foi um Estado tampão semi-autônomo do século I a.C. situado entre a República Romana e o Império Parta, no atual Iraque. Esteve ao longo de sua história majoritariamente sob influência dos partas. Sua capital foi Hatra, uma cidade provavelmente fundada no século III ou II a.C., sob o Império Selêucida.^[1]

Os árabes foram comuns na Mesopotâmia do período selêucida (século III a.C.), porém credita-se à Araba a primazia como o primeiro Estado árabe a ser estabelecido fora da Arábia. Apesar disso, esta distinção é por vezes atribuível a al-Hira (ca. 300), um vassalo do Império Sassânida.^[2]

Referências

- ↑ Araba *(em inglês)*. Visitado em 19-07-2015.
- ↑ Ramirez-Faria 2007, p. 33



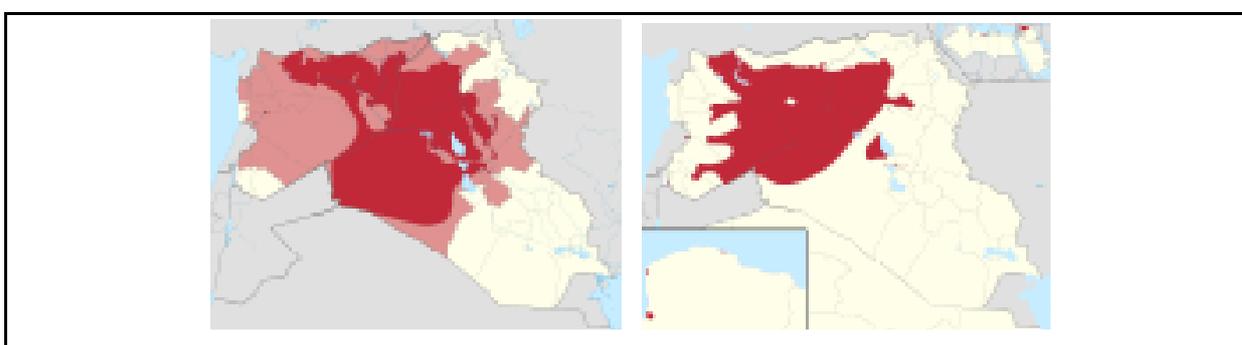
Ruínas de Hatra

Fonte: Wikipédia, 14/03/2016

Além disso, o artigo apresenta também mapas, que são constantemente atualizados conforme a necessidade de mudanças, acompanhadas pelos editores.

As ilustrações abaixo representam o território atual autoproclamado Estado Islâmico. A primeira imagem abaixo, por exemplo, foi adicionada ao artigo em 28 de junho de 2014, enquanto a segunda foi a última atualização, até a presente análise do artigo, indexada ao verbete em 21 de outubro de 2015. Entre as duas datas, percebemos que diversas alterações aconteceram, com mapas sendo constantemente atualizados e, no histórico da imagem, outras 33 mudanças de mapa pelas quais passou o verbete.

Figura 13 - Mapa do território atual autoproclamado EI



Fonte: Wikipédia, 14/03/2016

Na sequência dos componentes do verbete, as **Categorias** encerram o final do artigo com a sugestão de ramificações do tema Estado Islâmico. Ali, o usuário encontra outros 14 artigos que estão conectados ao artigo Estado Islâmico, e servem como modo extensor de conteúdos. Lembramos que a caixa categorias está sempre presente no pé dos artigos, sendo uma construção automática do software. É possível somente a criação de listas e de novas páginas de categorias, mas o menu-categorias que encerra o artigo é uma construção automatizada do software Wikimedia.

4.5.5.3 As molduras do artigo Jogos Olímpicos de Verão 2016

O próximo artigo que dá sequência à análise das molduras nos verbetes da Wikipédia trata das **Olimpíadas de 2016**³⁰. Aqui, pretendemos percorrer as diferentes possibilidades de montagens que um artigo possibilita, contemplando diferentes formatos para demandas específicas de cada conteúdo. O verbete foi

³⁰ Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogos_Ol%C3%ADmpicos_de_Ver%C3%A3o_de_2016. Acessado última vez em 20/02/2016.

escolhido por se tratar de um assunto fomentado entre o final de 2015 e começo de 2016, na expectativa de perceber seu crescimento e desenvolvimento ao longo do período. É um artigo que consideramos amplo, com diversos recursos — em imagem, texto, tabelas, gráficos e demais materialidades — que julgamos importantes para perceber o seu funcionamento e as possibilidades de expansão do conteúdo.

Interessante perceber, primeiramente, que por mais que o assunto Olimpíadas seja recorrente no período de análise, o artigo foi criado em outubro de 2005. Temos aqui mais de dez anos passados após um verbete embrionário criado pelos editores da comunidade. Em uma revisão do **texto**, ocorrida ainda em outubro de 2005, o verbete apresentava apenas o seguinte esboço, em quatro linhas: “Os Jogos Olímpicos de 2016 terão sua sede escolhida em 2009. Como a Olimpíada de 2012 será em Londres, no Reino Unido, provavelmente não será uma cidade europeia a próxima sede” (JOGOS OLÍMPICOS DE VERÃO DE 2016, 2016). Um texto ainda completamente em formação, com apenas alguns dados de que se dispunha na época, deixando em aberto no mesmo verbete a possibilidade de acréscimo de informações, assim que necessário, mantendo o mesmo link, o mesmo perfil, o mesmo nome do verbete.

O texto do artigo cresceu e atualmente divide-se em cinco pilares: *Processo de candidatura, Preparação, Publicidade, Os jogos e Controvérsias*. Da mesma forma que os demais artigos, há uma subdivisão entre os pilares, que ampliam ainda mais os setores do verbete. As alterações que ali encontramos totalizaram, entre dezembro de 2015 e janeiro de 2016, 21 modificações no verbete³¹. Entre correções ortográficas, temos também alterações de nomes de estádio, que passaram do nome fantasia, como *Estádio Engenhão*, para *Estádio Olímpico João Havelange*, em alteração feita em 30 de novembro de 2015. Algumas ações também foram revertidas (procedimento que se dá quando uma alteração não é bem-vinda, infringe alguma norma de estilo ou ainda é apenas considerada vandalismo), como, por exemplo, um usuário que alterou o slogan do evento de *Viva sua paixão* para *Viva sua Dilma*, em 2 de janeiro de 2016. A reversão foi feita no mesmo dia pela comunidade wikipediana. Das 21 alterações no período, sete foram reversões, isto

³¹ Estatística de edição disponível em: https://tools.wmflabs.org/xtools-articleinfo/index.php?lang=pt&wiki=wikipedia&article=Jogos_Ol%C3%ADmpicos_de_Ver%C3%A3o_de_2016

é, ações que não foram aceitas por serem caracterizadas como vandalismo ou ainda alterações cujas referências que não procederam.

A respeito da padronização da **infocaixa**, temos mais um modelo de predefinição, intitulada como *Predefinição:Info/Evento multiesportivo*. Essa infocaixa surge com algumas sugestões de dados a serem preenchidos, tais como países participantes, slogan, atletas, data da cerimônia de abertura, entre outros. Essa infobox, assim como as demais utilizadas em outros artigos, também se localiza no topo superior à direita, onde possui destaque fixo. Outra infocaixa que foi adicionada ao verbete chama-se *Predefinição:Jogos Olímpicos 2016*. Essa, por sua vez, é totalmente estática, com as informações já fechadas em si e sendo utilizada como forma complementar de conhecimento no presente artigo.

Quanto às **imagens** do verbete, elas seguem a mesma lógica de upload e arquivamento do banco de dados da Wikimedia Commons. A imagem é devidamente cadastrada, com o aceite da participação do processo creative commons, tendo a sua imagem aberta a remixagens. A Wikipédia tem acesso a todas as imagens que se encontram no banco de mídia do grupo e, por consequência, faz uso desse material para fins didáticos em seus artigos.

As imagens também deixam rastros na plataforma. Com bem menos modificações do que o texto apresenta, a imagem é, na maioria das vezes, aceita sem grandes questionamentos, talvez até pelos usuários acreditarem no processo de cadastro da mídia como um possível filtro de erros. De qualquer forma, as mudanças também ocorrem e podem ser percebidas nessas imagens, como no caso de uma figura de estádio que passou de *Estádio Engenhão* para *Estádio Nilton Santos* e, um dia depois, para *Estádio Olímpico João Havelange*, por uma questão de padronização dos termos oficiais dos locais do evento.

Ao pé do artigo, temos ainda as **categorias**, o menu de opções com o tema em questão relacionado. As categorias do artigo Jogos Olímpicos 2016 estão linkadas em apenas duas outras listas, a saber: *Eventos desportivos futuros* e *Jogos Olímpicos de Verão de 2016*, que reúne ainda outras curiosidades e informações gerais sobre o evento. Como exposto, as categorias fazem esse trabalho de expandir os dados da plataforma, e reunir de maneira mais visível, digamos assim, os conteúdos que se assemelham e possam complementar a pesquisa do usuário. A ideia é que todos os artigos tenham pelo menos uma associação, para que estejam assim relacionados à grande árvore de conexões da Wikipédia. É uma forma do

banco de dados tornar-se visível e dos assuntos ganharem luz, frente ao emaranhado de dados que circulam pelos projetos (WHYSEL, 2015).

4.5.5.4 As molduras do artigo Game of Thrones

Nosso quarto artigo, chamado **Game of Thrones**³², trata do universo ficcional da série de televisão norte-americana baseada nos livros de George R. R. Martin. Escolhemos esse verbete na expectativa de observar grande movimentação entre os meses de dezembro de 2015 e janeiro de 2016, visto que se aproxima a estreia de uma nova temporada da série em abril de 2016, com novas atualizações e modificações nos artigos surgindo até lá. É justamente esse andamento e suas remontagens que nos interessa. Perceber essas possibilidades é um dos intuitos desta pesquisa. Para tal, damos sequência à aplicação da metodologia das molduras através de quatro componentes que elencamos com os principais para se perceber a remixabilidade, quais sejam: *Texto, Imagem, Infocaixa e Categoria*.

Logo de início, percebemos no topo à direita uma nota de desambiguação que o artigo sugere, caso a procura por Game of Thrones fosse referente a outro sentido, como poderia ser uma procura pelo livro *A Game of Thrones*, que é outro verbete. Primeiramente, o **texto** segue a lógica de modelo de todos os artigos. O título do verbete, que dá sempre nome ao link de acesso, está alinhado à esquerda, obedecendo a uma norma de estilo dos manuais da Wikipédia. O texto segue, com diversas palavras destacadas, seja em negrito ou em hiperlinks, dividindo-se em cinco pilares principais: *Produção, Enredo, Elenco principal, Recepção e Lançamento em mídia*. São blocos de textos separados, chamados por uma caixa produzida automaticamente que gera um índice logo no início do verbete. Uma forma de dar norte ao usuário que talvez procure apenas uma informação no texto.

Chama-nos a atenção uma tabela, no setor *Elenco Principal*, que remete aos personagens da trama e suas categorias de participação. A tabela apresenta três colunas, divididas em *Ator, Personagem e Temporadas*. É uma construção de ordem artesanal que é feita por um editor que conhece os processos de edição HTML, necessários para a construção desse item. As edições, por sua vez, ocorrem normalmente através da aba *Editar*, assim como presente em todos os artigos. A

³² Artigo disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Game_of_Thrones. Acesso pela última vez em 05/03/2016.

tabela fornece o nome completo dos atores com os respectivos links para suas páginas de verbetes, assim como é feito também na lista das personagens da série. Aqueles com maior destaque já ganharam artigos individuais, até mesmo em português. Como estamos analisando os artigos da Wikipédia Lusófona, é importante esclarecer que alguns artigos possam estar contidos na Wikipédia em inglês, mas não necessariamente na Wikipédia em português, como é o caso de uma personagem de *Game of Thrones*, *Jon Snow*, que possui um extenso artigo em inglês, mas um artigo ainda a ser construído em português.

Isso nos mostra como a Wikipédia age enquanto projeto multilinguístico, podendo existir verbetes sobre um determinado tema escrito em uma variedade de línguas, e não necessariamente todos os artigos em um determinado idioma devem fazer parte de outro. Os artigos existentes nas várias wikis sobre um mesmo assunto são interligados pelos chamados interwikis, outro componente obrigatório do artigo. Interessante perceber que verbetes de um mesmo tema em línguas distintas são editáveis de forma independente, não sendo necessário manter o mesmo padrão textual ou estético, mas deixando o artigo abrir-se às necessidades de cada língua, aos sentidos e a remontagens que melhor se enquadram em determinado idioma.

Nosso outro componente na análise das molduras do artigo é a **infocaixa**. No presente verbete, existe uma caixa de informações, localizada no mesmo espaço padrão a que normalmente se destina esse item, no canto superior à direita. Essa opção de ferramenta é oferecida pelo software do grupo como um objeto pré-moldado, chamado de *Predefinição:Televisão*. Ou seja, o usuário pode utilizar a mesma estrutura de ferramenta em diversos outros artigos relacionados ao tema Televisão. Cada artigo, de certa forma, recebe as informações específicas do produto. O que a infocaixa faz é sugerir os campos que são interessantes de se preencher, normalmente usados em outros artigos envolvendo a mesma temática. Por exemplo, se observarmos o artigo do seriado de televisão americana *Breaking Bad*, assim como o seriado de televisão britânica *Black Mirror*, vamos perceber que ambos utilizam o mesmo *layout*, a mesma infocaixa de predefinição televisão. É a mesma estrutura, mas com dados diferentes no seu interior.

Figura 14 - Infocaixa no artigo Game of Thrones: Predefinição:Televisão

Game of Thrones

Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Nota: Para o livro que deu origem à série, veja *A Game of Thrones*.

Game of Thrones é uma série em exibição.
As informações podem mudar rapidamente. Editado pela última vez em 18 de janeiro de 2016.

Game of Thrones (em Portugal, **A Guerra dos Tronos**^[1] ^[2] ^[nota 1]) é uma série de televisão norte-americana criada por David Benioff e D. B. Weiss para a HBO. A série é baseada na série de livros *As Crônicas de Gelo e Fogo* (*A Song of Ice and Fire no original*), escritos por George R. R. Martin, com seu título sendo derivado do primeiro livro. *Game of Thrones* está sendo filmada principalmente no Paint Hall Studios, em Belfast, e em outras localizações na Irlanda do Norte, Espanha, Navarra, Marrocos, Malta, Croácia e Islândia.

Sua primeira temporada estreou em 17 de abril de 2011. Dois dias depois foi renovada para uma segunda temporada.^[7] A segunda temporada estreou em 1 de abril de 2012. Nove dias depois, ela foi renovada para uma terceira temporada.^[8] Dois dias depois da estreia da terceira temporada, ela foi renovada para uma quarta temporada, para uma quinta temporada e agora uma sexta temporada.

Muito aguardada desde seus primeiros estágios de desenvolvimento, *Game of Thrones* foi muito bem recebida pela crítica especializada. Sua primeira temporada foi indicada a vários prêmios, incluindo o Primetime Emmy Award de melhor série dramática e o Globo de Ouro de melhor série - drama; Peter Dinklage venceu o Emmy e o Globo de Ouro de melhor ator coadjuvante. Também conquistou o Emmy de melhor projeto de créditos principais. Possui uma das melhores notas entre os telespectadores para séries em exibição no site IMDb. Possui 26 Emmy Awards.

Game of Thrones entra para o Livro dos Recordes com a marca de Série Dramática com a maior transmissão simultânea ao redor do mundo. O número foi alcançado com o episódio 2 da quinta temporada, intitulado 'The House of Black and White'.^[9]

Game of Thrones

A Guerra dos Tronos (PT)
Game of Thrones (BR)



Informação geral

Formato	Série
Gênero	Aventura, Drama, Épico, Fantasia
Duração	51-67 min
Criador(es)	David Benioff D. B. Weiss
País de	 Estados Unidos

Fonte: Wikipédia, 14/03/2016

Sobre o componente **imagem**, o artigo apresenta uma figura, um frame da vinheta de abertura do programa, cadastrado na plataforma Wikimedia Commons em 18 de abril de 2011, dias após o verbete ter sido criado na Wikipédia, em 8 de abril de 2011. Desde então, a imagem em destaque permanece a mesma, desde o início do artigo.

As **categorias** às quais o verbete se relaciona são somente duas: *Séries em exibição* e *Game of Thrones*. Esta última categoria reúne todos os artigos, páginas e listas que levam Game of Thrones na essência. É uma opção que o software oferece para agregar conteúdos com o mesmo viés em um só local, com fins de organização dos dados e facilidade de acesso para o usuário. Além da associação no pé do artigo referente às categorias, duas outras listagens são oferecidas anteriormente, no corpo maior do texto: no setor do artigo *Elenco*, há uma *Lista de episódios de Game of Thrones* que estende o assunto ainda mais para fora do próprio texto, listando todos os episódios até então divulgados ou exibidos, com um resumo prévio da trama, título, nome do diretor e roteirista, e até mesmo a audiência atingida com a exibição.

Assim, percebemos o quanto os dados estão aparentemente sempre em movimento, em alteração nos artigos. Esse fluxo, que nos parece ser muito da ordem da mecanização, mostra-se cada vez mais manual, com a Wikimedia e Wikipédia funcionando como esse acervo dotado de um poder organizacional em

movimento, graças à potência de um software que permite essas montagens e remontagens. O banco de dados existe porque existe um software que administra essa rede de conteúdos total, e vice-versa: o software só opera porque possui dados, registros para movimentar e encadear as materialidades dos projetos e dos artigos.

4.5.5.5 As molduras e o fluxo do artigo Adele

O artigo que veremos mais detalhadamente, selecionado pelo pesquisador através de um movimento intuitivo, é o da cantora britânica Adele³³. Decidimos, depois de transitar por quatro artigos e perceber seus emolduramentos com os principais componentes e suas possibilidades de montagens, adentrar um artigo que julgamos mostrar as inquietações da pesquisa, unificando o aporte teórico junto à problemática empírica. Temos os verbetes como instrumentos da fábrica Wikipédia, talvez seu principal produto fruto do remix regenerativo (NAVAS, 2012), onde desejamos estacionar por um tempo a fim de sentir as suas qualidades e potências. Além de transitar e apontar os componentes mais importantes na montagem e remontagem do artigo *Adele*, temos grande força da remixagem presente na aba *Ver histórico*, página essa que guarda os rastros de modificações que passam pelo artigo.

Antes mesmo de discorrer sobre o referido artigo, vale ressaltar por onde utilizamos esses dados. O acesso ao artigo Adele deu-se através do computador³⁴, com a interface mais ampla do artigo sendo percebida. Também, paralelamente, utilizamos o aplicativo da Wikipédia para *smartphones*, a fim de comparações sobre a estrutura do artigo, que pode variar conforme a interface final. Uma vez acessado o artigo, pela plataforma de buscas do Google, o verbete já se mostra logo como umas das primeiras opções entre as sugestões do resultado da pesquisa.

Dentro do artigo Adele, visto através do template para computador, bem ao topo, a Wikipédia sugere, primeiramente, uma nota de *desambiguação*, caso o usuário esteja procurando um outro sentido de *Adele*, como talvez a atriz brasileira Adele Fátima, ou talvez a pesquisadora estadunidense de linguística Adele Eva

³³ Artigo disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Adele>

³⁴ Artigo Adele acessado para análise em 13 de dezembro de 2015.

Goldberg, ou até mesmo um artigo relacionado ao asteroide de mesmo nome, o Adele 812.

Após essa sugestão de desambiguação, apresenta-se nosso primeiro componente de análise, o **texto do artigo**, com informações de cunho biográfico, como nome, local de nascimento, profissão, seguido por informações mais atuais da trajetória da cantora, como prêmios, apresentações de destaque e discografia. Na verdade, para facilitar a leitura do usuário, o verbete sugere até mesmo um *Índice*, que divide essas etapas do artigo geral em *Biografia, Carreira, Vida pessoal, Estilo e influências, Discografia, Filmografia, Turnês, Prêmios e indicações, Referências e Ligações externas*.

No setor *Filmografia*, dentro do verbete, há uma espécie de tabela, que também pertence à montagem da divisória *texto*, reunindo informações sobre as participações da cantora em programas de televisão e filmes. É dividida em *Ano, Título, Papel e Notas*, constando, por exemplo, a participação da cantora no Oscar 2013 como convidada musical. As tabelas podem ser úteis para diversas formas de apresentação na Wikipédia e, ao contrário do que se supõe, a montagem das tabelas explicativas dentro dos artigos são construções artesanais, não gerando nenhum dado automaticamente. Aparentemente existe essa impressão, haja vista a quantidade de dados do banco que muitas vezes são retomados e administrados nos verbetes. Para se criar as tabelas e inserir o código diretamente no artigo que estiver editando é preciso um mínimo de familiaridade com *código HTML*³⁵. As marcas de tabelas normalmente são difíceis de editar, especialmente para quem não conhece bem o funcionamento de uma montagem por HTML.

A **infocaixa** é o segundo componente de destaque no começo do artigo, situado na parte superior à direita. Trazendo uma imagem da cantora previamente cadastrada na plataforma Wikimedia Commons, a infocaixa opera com as informações básicas e gerais sobre a personalidade, como *Nome completo, Nascimento, Local de nascimento, Gênero(s), Ocupação(ões), Cônjuge, Instrumento(s), Extensão vocal, Período em atividade, Outras ocupações, Gravadora(s) e Página oficial*. Um apontamento interessante feito pelo pesquisador Rolf Nelson, professor da área de neurociência com estudos voltados à percepção

³⁵ Linguagem de marcação de hipertexto utilizada na construção e programação de páginas na web.

visual, é que na Wikipédia funcionam dois modos de memória de leitura do site, muito evidentes na utilização das infocaixas.

Em *New Media review – Of information and images: Wikipedia and Wikimedia Commons*, Nelson (2008) explica que a leitura possibilitada pela Wikipédia é muito mais conveniente do que buscas profundas em uma enciclopédia tradicional impressa, por exemplo, que poderiam demorar muito mais tempo para encontrar respostas. A grande questão é que essa facilidade na busca fala de um movimento do próprio agir da nossa memória. Essa sugestão da infocaixa dentro dos artigos da Wikipédia funciona com uma primeira visada sobre o assunto em questão, agindo como um resumo prático e direto do verbete. O que Nelson denuncia é exatamente o desenvolvimento da nossa memória a manter-se sempre nesse estágio da *praticidade* e do *resumo* inicial da leitura. Unido a uma certa precariedade da memória e da cognição humana, isso pode ser encarado como um perigo, pois Nelson afirma que o que realmente nos importa é a informação, o dado, que, uma vez apreendido pelo cérebro, não será necessário haver uma autoria por trás nem crédito a alguma fonte. (NELSON, 2008).

Figura 15 – Infocaixa com as informações gerais do verbete

<p> mundo.^[18]^[19] A cantora foi listada na sexta posição da lista das celebridades com menos de trinta anos mais bem pagas e bem sucedidas de 2011, pela <i>Forbes</i>.^[20] Em 2013, Adele foi eleita a décima quinta artista mais sexy da VH1.^[21] No mesmo ano, de acordo com o <i>Sunday Times</i>, Adele é a cantora mais rica com menos de 30 anos no Reino Unido, com uma fortuna estimada em 30 milhões de libras (aproximadamente 91 milhões de reais).^[22] Em junho de 2013, Adele foi condecorada como Membro da Ordem do Império Britânico pela Rainha Elizabeth II.^[23] No dia 3 de julho, foi exposta sua estátua de cera no Museu Madame Tussauds, em Londres.^[24] </p> <p> Em maio de 2014, segundo o <i>Sunday Times</i>, Adele foi novamente apontada como a cantora britânica com menos de 30 anos mais rica do Reino Unido, com uma fortuna estimada em 45 milhões de libras.^[25] Em abril de 2015, pelo quarto ano consecutivo, foi apontada como o artista britânico com menos de 30 anos mais rico do Reino Unido, com uma fortuna estimada em 50 milhões de libras.^[26] </p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Informação geral</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Nome completo</td> <td>Adele Laurie Blue Adkins</td> </tr> <tr> <td>Nascimento</td> <td>5 de maio de 1988 (27 anos)</td> </tr> <tr> <td>Local de nascimento</td> <td>Tottenham, Londres, Inglaterra, Reino Unido</td> </tr> <tr> <td>Gênero(s)</td> <td>Soul, pop, R&B, jazz, rock alternativo^[1]^[2]</td> </tr> <tr> <td>Ocupação(ões)</td> <td>Cantora, compositora</td> </tr> <tr> <td>Cônjuge</td> <td>Simon Konecki (2011–<i>presente</i>)</td> </tr> <tr> <td>Instrumento(s)</td> <td>Vocal, violão, guitarra, piano, teclado, contrabaixo e percussão</td> </tr> <tr> <td>Extensão vocal</td> <td>Contralto^[3]</td> </tr> <tr> <td>Período em atividade</td> <td>2006–<i>presente</i></td> </tr> <tr> <td>Outras ocupações</td> <td>Multi-instrumentista</td> </tr> <tr> <td>Gravadora(s)</td> <td>XL Recordings Columbia Records</td> </tr> <tr> <td>Página oficial</td> <td>Adele.com </td> </tr> </tbody> </table>	Informação geral		Nome completo	Adele Laurie Blue Adkins	Nascimento	5 de maio de 1988 (27 anos)	Local de nascimento	Tottenham, Londres, Inglaterra, Reino Unido	Gênero(s)	Soul, pop, R&B, jazz, rock alternativo ^[1] ^[2]	Ocupação(ões)	Cantora, compositora	Cônjuge	Simon Konecki (2011– <i>presente</i>)	Instrumento(s)	Vocal, violão, guitarra, piano, teclado, contrabaixo e percussão	Extensão vocal	Contralto ^[3]	Período em atividade	2006– <i>presente</i>	Outras ocupações	Multi-instrumentista	Gravadora(s)	XL Recordings Columbia Records	Página oficial	Adele.com
Informação geral																											
Nome completo	Adele Laurie Blue Adkins																										
Nascimento	5 de maio de 1988 (27 anos)																										
Local de nascimento	Tottenham, Londres, Inglaterra, Reino Unido																										
Gênero(s)	Soul, pop, R&B, jazz, rock alternativo ^[1] ^[2]																										
Ocupação(ões)	Cantora, compositora																										
Cônjuge	Simon Konecki (2011– <i>presente</i>)																										
Instrumento(s)	Vocal, violão, guitarra, piano, teclado, contrabaixo e percussão																										
Extensão vocal	Contralto ^[3]																										
Período em atividade	2006– <i>presente</i>																										
Outras ocupações	Multi-instrumentista																										
Gravadora(s)	XL Recordings Columbia Records																										
Página oficial	Adele.com 																										
<p>Índice [esconder]</p> <ol style="list-style-type: none"> Biografia Carreira <ol style="list-style-type: none"> 2006-2010: Início da carreira e <i>19</i> 2011-2014: <i>21</i> e ascensão mundial 2015: <i>25</i> Vida pessoal Estilo e influências Discografia Filmografia 																											

Fonte: Wikipédia, 14/03/2016

Esse movimento Nelson caracteriza como uma memória semântica, aquela que age independentemente de uma conexão pessoal com a informação, como, por exemplo, a noção que temos de que Londres, cidade onde Adele nasceu, é a capital da Inglaterra/Reino Unido, agindo assim como uma espécie de consenso. Ao contrapor a memória semântica, o pesquisador descreve a memória episódica,

aquela com contexto mais pessoal e autobiográfico, correspondendo a eventos singulares.

Memories from reading Wikipedia are likely to be semantic, and we thus run the serious risk of stuffing information in our brain with an indiscriminate filter. Once read, our conceptions are formed, and despite the good intentions to follow up with more thorough research later, it seems highly unlikely that we have the time and the inclination to do so in every circumstance (NELSON, 2008).

Assim, de acordo com Nelson, nosso modo de relação com o artigo parece ser muito mais da ordem de uma memória semântica do que uma memória episódica, abrindo um ponto importante de análise. Isso ocasionaria um recheio de informações indiscriminadas em nosso cérebro, com as concepções sendo formadas rapidamente por um primeiro olhar, sem ocorrer a tal pesquisa mais profunda posteriormente. O que facilita esse fácil mecanismo de distribuição da informação é um template organizado justamente para essa finalidade, para um reconhecimento de campo rápido com uma manutenção mais automatizada. Há um template em operação que possibilita as divisões de setores dentro do artigo, que permite a existência tanto dessa infocaixa quanto de outras caixas imaginárias dentro do verbete.

Manovich (2001) apontava para uma forma automatizada dos dados através do software. Ao perceber a distribuição tanto do artigo da cantora Adele quanto dos demais padrões de escrita que existem na plataforma, esse princípio da automatização é claramente percebido. Essa automação é, para Manovich, o fator que retira a intencionalidade do homem no processo criativo, visto que um modelo padronizado de template impera em todos os verbetes existentes. Ou seja, há um norte a ser seguido na montagem de verbetes que, talvez, não se abra tanto a mudanças quanto o usuário gostaria. Por exemplo, ainda no artigo Adele, o usuário poderia mover as imagens da cantora de lugar, poderia alterar as informações do texto e das legendas, mas, se desejasse colocar o título em outro lugar do artigo, ou até mesmo alterar a infocaixa para outra localização dentro do verbete, isso não seria possível, devido à força organizacional que o modelo de template faz imperar. Além disso, a infocaixa opera como uma espécie de widget, um componente da interface que recebe dados dos usuários a fim de formar registros e organizar as informações dentro de um espaço determinado, algo parecido com um controle de formulários.

Sobre as imagens do verbete Adele, nosso terceiro componente de análise, estão dispostos no artigo, na maioria das vezes, retratos que simbolizam as diferentes épocas da trajetória da cantora. Contando com uma imagem em destaque na infocaixa, são ao todo quatro fotografias que ilustram a carreira da artista nessa página. Todas as imagens, como explicado, são primeiramente cadastradas no mesmo projeto específico do grupo Wikimedia que controla as mídias que são compartilhadas em verbetes, o Wikimedia Commons.

Um ponto relevante a ser destacado é que uma mesma imagem de Adele pode ser tranquilamente disseminada em vários outros conteúdos da plataforma wiki. É uma forma de padronizar meios para que possam ser incorporados em várias páginas da Wikipédia sem ter diversas cópias em seus servidores. Nada mais é que um exemplo da modularidade sugerida por Manovich (2005), com um mesmo arquivo, como o caso da foto que se encontra no perfil da Adele sendo utilizada em outros artigos. Em outras palavras: um mesmo dado, com possibilidades distintas de montagem e adaptação. Quando nos atenta para o fato de que a modularidade é um conceito que age através do software como uma espécie de blocos de legos, Manovich (2005) quer dizer que há um movimento que funciona a partir de módulos individuais integrados a um possível todo. São informações de certa forma desconexas que são associadas visando a um determinado projeto particular. Dados que são completamente passíveis de reusabilidade e, portanto, remixagem.

Assim nos aparecem as imagens de Adele multiplicadas em diversos textos diferentes. A foto que representa o perfil de Adele também é encontrada no artigo *English people*, por exemplo. Outras imagens que estão no mesmo perfil da cantora são também encontradas em verbetes tais como *1988* ou *List of most downloaded songs in the United Kingdom*.

Figura 16 – Figura imagem de Adele nos verbetes English people e List of most downloaded songs in the United Kingdom

7	The Black Eyed Peas	"I Gotta Feeling"	Universal	2009	1	1,330,000+	
8	Avicii	"Wake Me Up!"	Universal	2013	1	1,340,000+	
9	Rihanna featuring Calvin Harris	"We Found Love"	Universal	2011	1	1,337,000+	
10	Kings of Leon	"Sex on Fire"	Sony BMG	2008	1	1,293,000+	
11	Carly Rae Jepsen	"Call Me Maybe"	Universal	2012	1	1,264,000+	
12	Bruno Mars	"Just the Way You Are (Amazing)"	Warner	2010	1	1,247,000+	
13	Psy	"Gangnam Style"	Universal	2012	1	1,229,000+	
14	LMFAO featuring Lauren Bennett and GoonRock	"Party Rock Anthem"	Universal	2011	1	1,229,000+	
15	Jessie J featuring B.o.B	"Price Tag"	Universal	2011	1	1,188,000+	
16	Eminem featuring Rihanna	"Love the Way You Lie"	Universal	2010	1	1,173,000+	
17	David Guetta featuring Sia	"Titanium"	EMI	2012	1	1,158,000+	
18	Lady Gaga	"Poker Face"	Warner	2009	1	1,131,000+	
19	Passenger	"Let Her Go"	Nettwerk	2012	1	1,114,000+	
20	Rihanna	"Only Girl (In the World)"	Universal	2010	1	1,103,000+	
21	fun. featuring Janelle Monáe	"We Are Young"	Warner	2012	1	1,095,000+	
22	Kings of Leon	"Use Somebody"	Sony BMG	2008	2	1,088,000+	

Maio [editar]

- 5 de mayo: **Adele**, cantautora británica
- 15 de mayo: Skye Sweetnam, cantante canadense.
- 12 de mayo: Marcelo Vieira, futbolista brasileño.
- 18 de mayo: Seto Koji, actor, modelo y cantante japonés.
- 18 de mayo: Taeyang, cantante, rapero, bailarín, modelo, compositor y coreógrafo surcoreano.
- 21 de mayo: Jonny Howson, futbolista británico.
- 21 de mayo: Gyuri, cantante surcoreana, de la banda Kara.
- 24 de mayo: Billy Gilman, cantante y compositor.
- 25 de mayo: Adrián González, futbolista español.
- 26 de mayo: Juan Guillermo Cuadrado, futbolista colombiano.
- 28 de mayo: Craig Kimbrel, beisbolista estadounidense.

Junio [editar]

- 1 de junio: Nami Tamaki, cantante japonesa.
- 1 de junio: Javier Hernández Balcázar, futbolista mexicano.
- 2 de junio: Sergio Agüero, futbolista argentino.
- 2 de junio: Ayaka Saitō, seiyū japonesa.




Fonte: Wikipédia, 13/03/2016

A possibilidade de reusabilidade de um arquivo traz outra questão a ser levantada. Se formos comparar as edições realizadas em artigos na Wikipédia com as edições feitas nas imagens do banco de dados da Wikimedia Commons perceberemos uma drástica diferença entre elas. O contraste com a Wikipédia é que existem muito menos edições de conteúdos nas imagens do banco de mídia do que nos textos. Enquanto em páginas da Wikipédia as mudanças surgem radicalmente com bastante frequência, as imagens no Wikimedia Commons tendem a permanecer as mesmas. Se existe ou não uma determinada razão para essa alteração na prática, essa ação é feita com muito menos periodicidade. As imagens tendem a manter o mesmo nome de arquivo, a mesma legenda, a mesma representação, o mesmo corpo, somente realocado em diferentes assuntos. Aqui, surge um importante apontamento de Nelson:

This may illustrate the differences between textual versus visual information, since most images are not factually correct or incorrect in the same way that text is. While there may be truth or falsity in what images may be selected to be viewed, by and large the aesthetic quality by which an image is valued is not the same as the quality by which a factual piece of information is judged (NELSON, 2008).

Mesmo havendo uma aba *Discussão* em cada arquivo de imagem, ela não é utilizada pelos usuários, ao contrário da grande massa de artigos que movimenta as discussões sobre cada direcionamento do verbete. Quando aparecem, são comentários voltados à origem da foto, apontamentos sobre redundâncias, datas e tipo do aparelho fotográfico em que a foto foi feita.

Bem abaixo no verbete, temos o setor ***Categorias***. Essa divisão nada mais é do que um menu de sugestão com outros assuntos que envolvem o nome de Adele em listas, artigos e outros projetos da Wikimedia. Ali, mostra-se toda a árvore de conexões que o artigo sugere, os laços que abraçam o universo do verbete. Cada categoria aponta para outro conjunto de dados que está fora do presente artigo, e que expande por sua vez o conteúdo em outras páginas.

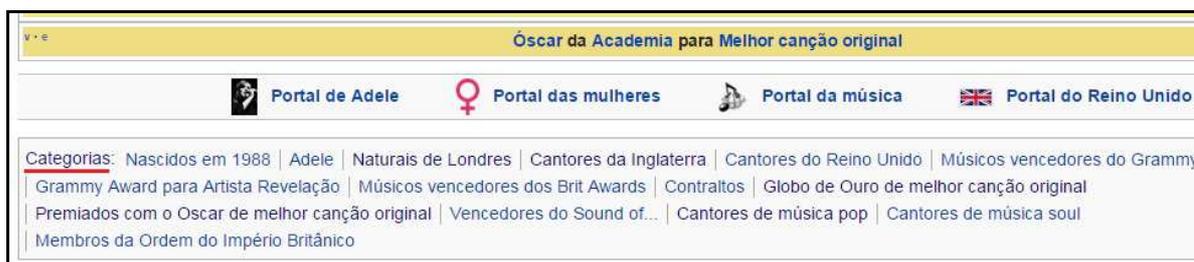
Perguntamo-nos: há um template dessas categorias, com quadros mecanizados? Como se dá essa junção de semânticas com que se conectam todos esses dados no pé dos artigos? As categorias são sugeridas pelo software ou parte do editor essa montagem? Primeiramente, uma categoria é uma página especial gerada automaticamente a partir dos links que apontam para ela. Regra geral, para fins de organização: todo e qualquer artigo da Wikipédia precisa ser categorizado por quem criou a página a fim de que funcione perfeitamente a geração automática da página especial.

As categorias não necessitam ser únicas nem ser tão formais. Uma única página pode, e até deve, ser incluída em várias outras categorias. O artigo sobre alguém que é cantor, escritor e cidadão do país X deve ser incluído nas categorias sobre cantores, escritores e cidadãos do país X, mas se tiver tido uma ação relevante, por exemplo, em algum evento fatídico, deve ser também incluído na presente categoria, assim como Adele foi incluída nas categorias *Músicos vencedores do Grammy* e *Premiados com Oscar de melhor canção original*.

Agora, as categorias que aparecem ao fim do artigo são adicionadas artesanalmente pelos editores. Somente as páginas das categorias às quais o artigo remete são construções automáticas oferecidas pelo software. Ou seja, as

categorias que aparecem no artigo Adele são administradas pelos próprios editores, que decidem quais itens são relacionadas à artista, em quais categorias ela melhor se enquadra, e em quais listas essa expansão torna-se útil ao processo de pesquisa dentro da Wikipédia. Não há limites de categorias, mas a Wikipédia sinaliza em seus manuais que a criação da categoria deve ser feita desde que haja artigos suficientes no banco para se justificar a criação dessa categoria.

Figura 17 – Setor categorias nos artigos



Fonte: Wikipédia, 14/03/2016

Tanto no *texto do artigo* quanto na *infocaixa*, temos o *hiperlink* proliferado por diversas palavras, conteúdos citados no artigo da Adele, mas que já possuem seus respectivos artigos. Como, por exemplo, quando citada a cidade de nascimento da cantora, Londres, o artigo mostra essa palavra em hiperlink, pois revela a existência de um verbete com esse mesmo nome e significado, operando assim a grande qualidade de extensão que o artigo sugere. Existe um consenso de cunho editorial que decide em quais palavras se deseja abrir um hiperlink. Não é uma operação automática, mas manual, feita pelo editor.

O **fluxo** de alterações vem, por sua vez, como a grande força colaborativa da Wikipédia, uma plataforma em que o acesso ao todo não se faz necessário, por ser exatamente uma obra aberta, que vive do fluxo de mudanças, jamais agindo como um produto final. Base da remixabilidade regenerativa, o fluxo aberto permite que ocorra a extensibilidade dos dados, dando força para que o sistema cresça pela adição de novos componentes (MANOVICH, 2014); fazendo, assim, com que haja uma arquitetura flexível, modular e de fácil manutenção e evolução, que permita enxergar possíveis erros, corrigi-los, discuti-los, colocá-los em crise, manifestando o que poderia estar escondido anteriormente.

Ao depararmos com o fluxo de dados em constante circulação nos artigos, as ideias de Bergson (2006) e Deleuze (1999) ficam ainda mais evidentes quando

pensamos o movimento e o processo de diferenciação nos verbetes. A duração, como nos colocou Bergson (2006) no aporte teórico, trata-se de uma *passagem*, de um *dever*, de uma *mudança*, de uma mudança que é a própria substância (BERGSON, 2006). Ou seja, encaramos o artigo Adele, assim como demais artigos da Wikipédia, como um *espaço de fluxo* e como *ponto de diferença*, que vive pela existência de um software que age pelos princípios de remixabilidade, dando espaço ao fluir da diferença e a correnteza incessante do fluxo.

A partir dessa concepção dos autores, percebe-se a presença de uma lógica nos artigos que prioriza, portanto, mais o movimento do que a mera análise da coisa em si. Quando olhamos rapidamente para a Wikipédia e seus artigos, acreditamos que a plataforma é apenas uma imensa montanha de informações e dados. Mas não somente. Na verdade, a Wikipédia é um *programa*. Se procurarmos olhar para a Wikipédia, para a maneira como ela opera, para as informações que ela reúne, de certo modo não encontraremos respostas para além de uma massa de dados e de usuários operando ajustes sem fim pelos artigos da plataforma, numa expectativa de catalogar a maior quantidade de informações e da maneira mais fácil possível. Justamente o que nos interessa perceber nesse fluxo é outra coisa; não são somente os dados, mas de que modo a programação da remixabilidade acontece. A possibilidade de se ter tal movimento só é possível pela existência do software que age modularmente e permite métodos distintos de construção e intervenção nos verbetes.

Para exemplificarmos melhor, no histórico de movimentações do artigo Adele são encontradas diversas páginas de alterações/correções que por lá passaram, desde a criação do artigo em junho de 2008. Como explanamos anteriormente, o software que abriga os artigos da Wikipédia possibilita uma busca organizada pelas modificações que passam pelo verbete, através da opção *Ver histórico*, no menu superior existente em todos os artigos.

Ao percorrer pelo histórico do verbete em questão, constatamos que durante o mês de dezembro, a página de Adele mostrou 47 alterações, que vão desde complementos textuais, correções ortográficas a informações extras. Vamos listar agora a maioria desses rastros que encontramos e que dão a ver esse fluxo incessante de transformações pelas quais passa o verbete, em um movimento puramente regenerativo, de montagem constante, que não mira a um fim.

É um mecanismo puramente de edição, que tem ações voltadas a um certo consenso editorial, ou a busca por ele. São intervenções, sugestões, modificações que visam a uma melhor escrita do verbete, mas que, no fim das contas, acabam por ter uma única moldura maior, mais acessada, que serve de exemplo e sugere o caminho certo. A fim de se deixar envolver por esses apontamentos, encaramos a tarefa de analisar todas as modificações que foram feitas no verbete Adele por dois meses, dezembro de 2015 e janeiro de 2016. Sempre através da aba *Ver histórico*, com seu template que possibilita fazer comparações entre duas edições registradas, percorremos e tentamos listar abaixo grande parte das 101 modificações que passaram neste período, 47 em dezembro e 54 em janeiro. Seja com pequenas ou grandes modificações no artigo, todas elas são sempre registradas pelo software, que ainda amplia abas de discussões, caso seja necessário para se chegar a um consenso, mais uma vez.

A primeira modificação de dezembro de 2015, no dia 2, às 17h41min, foi a alteração do texto do título de um dos subtemas, que passou de *2011-2014: “21” e sucesso internacional* para *2011-2014: “21” e ascensão [sic] mundial* (com a grafia incorreta de ascensão). Naquele mesmo dia, foram adicionados na infocaixa no campo Gênero(s) outros dois estilos musicais relacionados à cantora: jazz e rock alternativo, ambos remetendo às respectivas páginas dentro da Wikipédia através do hiperlink.

No dia seguinte, 3 de dezembro, o nome do cônjuge da artista foi alterado no texto do artigo e na infocaixa de *Simon Christopher Konecki* para somente *Simon Konecki*.

No dia 6 de dezembro, às 16h40min, houve uma atualização da quantidade de vendas acumuladas do álbum *21*, com a alteração passando de “vendeu mais de 25 milhões de cópias no mundo todo” para “vendeu mais de 33 milhões de cópias no mundo todo”. Logo em seguida, trinta minutos após tal edição, outro usuário desfez a mudança, colocando o número das vendas para 25 milhões novamente.

No dia seguinte, 7, percebeu-se que o mesmo título do subtema que foi alterado no dia 2 estava com a grafia incorreta, alterando-se novamente o dado do artigo *ascensão mundial* para *ascensão mundial*, agora corretamente com a grafia ajustada.

No dia 10 de dezembro, voltaram a surgir alterações a respeito da quantidade de vendas do álbum, que segundo o usuário que propôs a modificação, passava de

25 para 31 milhões de cópias no mundo todo. Como a referência do editor não prosseguia para a comunidade wikipediana, as modificações foram revertidas, voltando a ficar, mais uma vez, 25 milhões de cópias.

No dia 11 de dezembro surgiu o que aparentemente parece ser um vandalismo. Um determinado usuário modificou os nomes dos três álbuns da artista, no decorrer do texto, de *19, 21 e 25*, para *201, 30 e 46*. Levou somente um minuto para a comunidade perceber o vandalismo. O que pareceria ser uma ação de *bots*, os mecanismos automáticos que detectam modificações de um usuário não procedente, foi na verdade uma alteração feita por um contribuinte da Wikipédia, cujo usuário é HVL³⁶, autenticado como um dos administradores da Wikipédia em português, atuando principalmente no combate ao vandalismo da enciclopédia.

Aqui, temos uma questão essencial que nos faz indagar o método da abertura ao estranhamento que a Wikipédia possibilita. Quando se troca dados do texto final do verbete e, conseqüentemente, um despertar aos editores de que algo está fora da curva, temos de volta a questão da **confiabilidade** e **consenso** que impera tanto nos artigos da Wikipédia. O protocolo que guia, sejam os programadores, sejam os editores, é sempre a discussão do consenso, no qual o *vandalismo* é um ponto radical que interfere nesse cenário pacífico, sendo taxado como a ação que destrói qualquer possibilidade de confiabilidade, com o usuário fazendo apontamentos de algo que talvez seja de escolha pessoal, sem referências padronizadas ou institucionais. Ou seja, assim o usuário quebraria com a lógica do consenso rompendo com um funcionamento de *bem-estar* da Wikipédia. O vandalismo nada mais é do que uma ideia que surge do próprio usuário ou editor do artigo, mas que não tem sua ação aprovada, por desfigurar um raciocínio geral e consensual que se procura no verbete, enquanto moldura enciclopédica. A pesquisadora norte-americana Noreen Whysel, em seu recente artigo *Information Architecture in Wikipedia (2015)*, nos lembra da *Página de discussão* que existe na Wikipédia e tem o foco de centralizar essas divergentes ideias sobre um mesmo tema que surgem nos artigos, já que todos podem editar as páginas e acrescentar novos itens à discussão.

Cada página de edição da Wikipédia é visível publicamente, e cada nova edição de página que acontece a conta do usuário e/ou o IP são rastreáveis. As páginas de discussão são o espaço de revisão por pares da

³⁶ Informações sobre o contribuinte da Wikipédia em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Usu%C3%A1rio:HVL>

Wikipédia e os editores utilizam a página para discutir possíveis adições e problemas que determinada página tem (WHYSEL, 2015; tradução nossa).

A revisão das 22h41min de 14 de dezembro de 2015 alterou a quantidade de indicações a prêmios que Adele acumula, reduzindo de 187 para 156.

No dia 15 de dezembro, o dia amanheceu com mais uma modificação na quantidade de vendas do álbum *21*, que agora, segundo determinado usuário, passaria para 40 milhões, e não mais 25. Assim como ocorrido anteriormente no dia 10 de dezembro, as modificações foram consideradas não procedentes, e foram revertidas mais uma vez, mantendo a quantidade de vendas do álbum *21* em 25 milhões. Com isso, a questão da segurança e do cuidado com o *detalhe* no verbete pode ser interessante de se trazer. Em decorrência de uma busca pela confiabilidade e consenso, com o vandalismo à espreita, tem-se essa preocupação em manter claro o artigo como um todo, assim como o que parece ser um mero detalhe também recebe atenção. A impressão que se tem é de que jamais vão conseguir solucionar todos os erros e desvios que surgem nos verbetes, porque sempre um novo buraco está pronto para surgir no artigo, e uma nova manifestação ocorrer. É justamente essa a própria ideia em se trabalhar o fluxo na plataforma. Um mecanismo que pensa, sim, em anteceder e prever o erro, mas que entende o desvio como necessidade para o fluir da remixabilidade.

Em 16 de dezembro, às 19h48min, houve mais um vandalismo na página de Adele. Logo na parte superior do artigo, abaixo de desambiguação, em *nota*, constava a seguinte frase: *AS PESSOAS QUE LÊEM ISTO SÃO PARVAS* (grafado em caixa alta). Além disso, o mesmo usuário acrescentou uma data de falecimento à cantora, colocando 5/5/2015 como data da morte da artista na infocaixa, como se Adele houvesse falecido. Logo em seguida, as informações já foram revertidas por um ou outro usuário.

Foi então em 19 de dezembro, às 20h57min, que a comunidade de editores colocou a página Adele como uma *página protegida*³⁷, devido ao excesso de vandalismo, como explicam os usuários no próprio histórico de modificações³⁸. Apenas utilizadores autoconfirmados podem editar a página da cantora. A indicação

³⁷Página protegida é uma página com um mecanismo de restrições controlado pelos administradores, que se refere à edição ou à movimentação da página.

³⁸ Página de modificação encontrada em:

<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Adele&type=revision&diff=44251233&oldid=44222515>

da página protegida não é finita. Ela permanece em proteção até a data sugerida pelo editor que propôs o bloqueio, no caso até 19 de fevereiro de 2016.

No dia 24 de dezembro, um editor acrescentou mais um estilo musical do qual supôs que Adele fizesse parte, o folk. Mas, no mesmo dia, a sugestão também foi revertida, não sendo aceito folk como gênero relacionado à cantora, pois fugiria do consenso das referências que não mencionam folk como um estilo ligado a ela. Tal procedimento nos traz luz à preocupação de entender o consenso que a plataforma tanto busca. O cientista de computação estadunidense Jaron Lanier em *Você não é um aplicativo!* (2010) afirma que a Wikipédia se baseia num discurso de que todos estão, de algum modo, certos. É um discurso que Lanier acredita ser completamente contraditório, por um lado democrático, mas por outro um pouco ditatorial. Como se lida com a diferença, como se lida com as informações que não estão no artigo? Uma ótima referência para entender o ecossistema Wiki são as próprias *Guerras de edições*, citadas por Lanier (2010), que justamente mostram as *brigas* que lidam com o dissenso que está no verbete. “Independentemente de serem cordiais ou não, os wikipedianos sempre exprimem a ideia de que o coletivo está mais perto da verdade e que a voz individual é dispensável” (LANIER, 2010).

Na sequência, no dia 26 de dezembro, foi adicionada uma imagem da assinatura de Adele na infocaixa. Neste mesmo dia, um usuário acrescentou na infocaixa o campo Influências, colocando ali nomes que teriam inspirado Adele, como Etta James, Aretha Franklin, Dusty Springfield, Carole King, Roberta Flack, Ella Fitzgerald, Dolly Parton e Beyoncé, todos linkados para as respectivas páginas dentro da Wikipédia. A comunidade, porém, não aprovou a edição no momento e julgou sem referências a modificação, alegando não aprimorar o artigo. No mesmo dia ainda, o usuário voltou a modificar o texto, agora acrescentando as devidas referências e, assim, tendo suas observações incluídas no resultado final. Ainda naquele dia um editor atualizou o texto, retirando informações que estariam defasadas, mas que ainda estavam presentes no artigo, como o caso do anúncio da data do lançamento do novo álbum, que deixou de fazer parte do texto pelo fato de o lançamento já ter ocorrido. Algumas outras adaptações entraram no texto, como shows e participações de Adele que constavam como anúncio de futuras presenças em programas e que passaram a ser escritas no passado. Um exemplo disso se evidencia no seguinte trecho: “E em sequência da divulgação de seu novo álbum, Adele *gravará* um especial de TV, ao vivo, na BBC, onde *cantará* algumas músicas

do mesmo álbum” transforma-se em “E em sequência da divulgação de seu novo álbum, Adele gravou um especial de TV, ao vivo, na BBC, onde cantou algumas músicas do mesmo álbum”.

Em 9 de janeiro de 2016 foi adicionado um complemento à informação do dia em que Adele lançou seu DVD Live at the Royal Albert Hall, recebendo a informação extra de um usuário: “gravação ocorreu em 22 de setembro”.

Dia 11 de janeiro, outra ampliação do texto. Em uma informação no perfil inicial de Adele, onde se lia “Em junho de 2013, Adele foi condecorada como Membro da Ordem do Império Britânico pela Rainha Elizabeth II”, um editor expandiu a informação colocando o seguinte: “Em junho de 2013, Adele foi condecorada *no Palácio de Buckingham* como Membro da Ordem do Império Britânico pela Rainha Elizabeth II”, tendo adicionado também o local do ato. Ainda no mesmo dia, no setor do artigo *2006-2010: Início da carreira e 19*, a quantidade de shows foi alterada. De “Em maio de 2008, deu início à sua primeira turnê mundial que contou com 53 shows” o texto passou para “Em maio de 2008, deu início à sua primeira turnê mundial que contou com 78 shows”. Em torno de cinco minutos depois, a edição foi desfeita, por considerar improcedente essa manutenção.

No dia 13 de janeiro, houve um ajuste de grafia em um nome de banda, quando o texto citou exemplos de artistas de quem Adele superou recordes: *NSYNC* teve sua escrita alterada para *'N Sync*. No mesmo dia, foi sugerido um complemento de frase ainda no perfil da cantora, que passou de “Ela voltou a se apresentar somente em fevereiro de 2012” para “Ela voltou a se apresentar somente em fevereiro de 2012, *na cerimônia dos Grammys*”. Ainda no dia 13, a legenda da foto do perfil do artigo, no topo à direita do verbete, teve seu texto mexido, passando de “Adele performando na turnê *An Evening with Adele*, em 2009” para “Adele performando na turnê *An Evening with Adele*, *em janeiro* de 2009”, sendo acrescido o mês da apresentação. Outra modificação que surgiu ainda naquela mesma data foi uma atualização das vendas do disco 19, passando de “*cerca de 7 milhões de cópias pelo mundo*” para “*cerca de 10 milhões de cópias pelo mundo*”.

Em 15 de janeiro, no setor Biografia, uma palavra foi alterada bem ao final do texto, em uma edição feita por um usuário através do próprio aparelho móvel, modificando o texto de “*se tornando uma das artistas mais bem sucedidas dos últimos anos*” para “*se tornando uma das artistas mais bem sucedidas dos últimos*

tempos”. Ainda naquela data, no setor *2011-2014: 21 e ascensão mundial* foi alterada a palavra *CD*, substituída por *21*, nome de um dos álbuns de Adele.

Figura 18 – Setor *Ver histórico* nas comparações das versões

<p>/titulo=Adele:'Hello' bate recorde no Spotify acessodata=26 de dezembro de 2015}}</ref> Desbancou assim, o single Sorry do cantor canadense Justin Bieber lançado horas antes de Hello. Mesmo em meio a era dos streamings, a canção poderá ser a mais bem sucedida em vendas da história fonográfica dos EUA, superando o recorde do rapper Flo-Rida que teve seu single Right Round com mais de 636 mil cópias vendidas em uma semana de vendas.<ref>{{citar web url=http://www.portalpopline.com.br/adele-pode-quebrar-recorde-de-vendas-digitais-dos-estados-unidos-com-hello titulo=Adele pode quebrar recorde de vendas digitais dos Estados Unidos com 'Hello' acessodata=26 de dezembro de 2015}}</ref></p> <p>Com todo esse sucesso, Hello estreará direto em primeiro na tabela Hot 100, da Billboard.<ref>{{citar web url=http://www.portalpopline.com.br/hello-single-da-adele-deve-estrear-direto-no-1o-lugar-da-billboard titulo='Hello': single da Adele deve estrear direto no 1º lugar da Billboard acessodata=26 de dezembro de 2015}}</ref> Também, depois dessa volta estrandosa, seu último álbum, 21, subiu 35 posições na parada Billboard 200 da mesma Billboard, ultrapassando álbuns lançados ano passado e até neste mesmo ano corrente de</p>	<p>/titulo=Adele:'Hello' bate recorde no Spotify acessodata=26 de dezembro de 2015}}</ref> Desbancou assim, o single Sorry do cantor canadense Justin Bieber lançado horas antes de Hello. Mesmo em meio a era dos streamings, a canção se tornou a mais bem sucedida em vendas da história fonográfica dos EUA, superando o recorde do rapper Flo-Rida que teve seu single Right Round com mais de 636 mil cópias vendidas em uma semana de vendas.<ref>{{citar web url=http://rollingstone.uol.com.br/noticia/hello-single-de-adele-tem-mais-de-1-milhao-de-downloads-so-nos-eua titulo='Hello', single de Adele, tem mais de 1 milhão de downloads só nos EUA acessodata=19 de janeiro de 2016}}</ref></p> <p>Com todo esse sucesso, Hello estreou direto em primeiro na tabela Hot 100, da Billboard.<ref>{{citar web url=http://www.portalpopline.com.br/hello-single-da-adele-deve-estrear-direto-no-1o-lugar-da-billboard titulo='Hello': single da Adele deve estrear direto no 1º lugar da Billboard acessodata=26 de dezembro de 2015}}</ref> Também, com sua volta a música, seu último álbum, "21", lançado em 2011, subiu 35 posições na parada Billboard 200 da mesma Billboard, ultrapassando álbuns lançados ano passado e até neste mesmo</p>
---	--

Fonte: Wikipédia, 14/03/2016

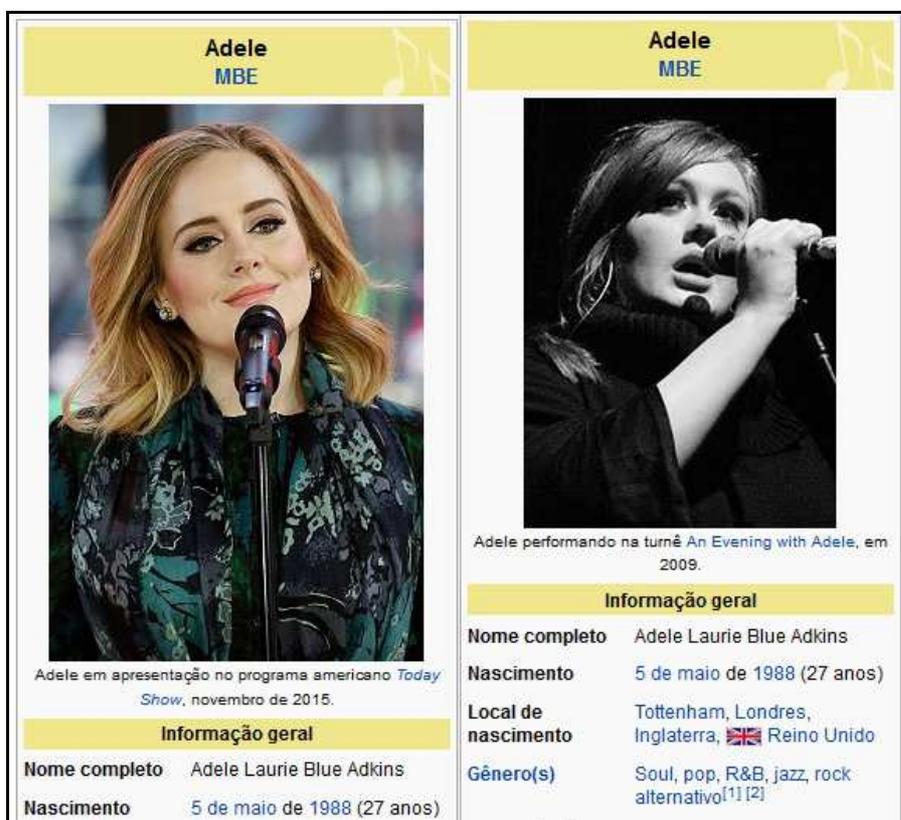
Em 19 de janeiro, às 21h24min, uma nova massa de informações foi adicionada ao setor *2015-2016: 25*, recebendo outras informações sobre o último álbum 25, como: “*Pouco depois, o clipe de Hello quebrou mais um recorde se tornando o vídeo a atingir a marca de 1 bilhão de visualizações em menos tempo na história da Vevo, em 2 meses e 28 dias. O antigo recorde era Blank Space também de Taylor Swift que levou 8 meses para tal feito*”. Outra correção que se sucedeu ao longo do texto no mesmo dia foi da palavra *record*, que foi alterada para *recorde* pelo editor. Como na imagem acima, temos ainda outras alterações que foram feitas no artigo Adele, ainda na mesma data. Parte do texto foi atualizada, alterando-se após um acompanhamento ainda da repercussão da música *Hello*, de “*Mesmo em meio a era dos streamings, a canção poderá ser a mais bem sucedida em vendas da história fonográfica dos EUA*” para “*Mesmo em meio a era dos streamings, a canção se tornou a mais bem sucedida em vendas da história fonográfica dos EUA*”. Ou seja, o texto adapta-se aos eventos e circunstâncias temporais que estão relacionados ao nome da cantora, que de certa forma atinge curvaturas maiores de edições quando um fenômeno externo ocorre, sendo o artigo procurado para edições e atualizações.

No dia 20 de janeiro, às 2h30min, a tabela *Filmografia* ganhou mais duas linhas com informações ainda das participações em 2015. Foram adicionados os eventos *Adele at the BBC* (Especial da BBC) e *Adele Live In New York City*

(Especial da NBC). A tabela já contava com oito participações de Adele em diversos programas e premiações, passando para dez ao total atual.

Em 28 de janeiro, um usuário modificou a foto do perfil de Adele, passando da imagem “Adele - Live 2009 (4) cropped.jpg” para a imagem “Adele 2016.jpg”, na sequência ainda modificando a legenda, já que a foto representa Adele em um outro contexto. A legenda, assim, passou de “Adele performando na turnê An Evening with Adele, em 2009” para “Adele em apresentação no programa americano Today Show, novembro de 2015”. Porém, a alteração da imagem não prosseguiu, pois segundo observação³⁹ de editores, violava direitos autorais.

Figura 19 - Printscreen do perfil da página de Adele em duas datas



Fonte: Wikipédia, 14/03/2016

No episódio acima, temos uma importante questão com a preocupação da **segurança (copyright)** na Wikipédia. Parece-nos que a lógica de operação da plataforma trabalha sempre numa expectativa de evitar o erro. As ações são sempre claras e objetivas para que o fluxo aconteça sem desvios. Quando a interrupção

³⁹ Histórico de Adele disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Adele&action=history>. Acessado em 20/02/2016.

ocorre, é direcionada e rastreada para fins de um bom funcionamento de todo o grupo de projetos Wikimedia. A constante preocupação em evitar que algo ruim aconteça vai ao encontro de questão central na organização da Wikipédia e seus demais bancos de dados: a obsessão com o **copyright**, com arquivos de mídia necessitando estar plenamente autenticados e livres de amarras, para que possam cair na esteira da remixabilidade e ganhar outras tantas molduras e manipulações. Ou seja, arquivos que foram algo no passado podem a qualquer momento voltar a ser algo mais no presente, desde que estejam nos padrões de copyright previstos pelos manuais da Wikipédia, sejam livres de impedimentos e possam ser reutilizados a qualquer instante. Copyright nada mais é do que um protocolo de segurança que ainda sustenta o fluxo das comunidades wikis.

Um possível ponto que explica essa obsessão pelas atividades regulamentadas da Wikipédia pode ter a ver com o próprio fluxo de trabalho dos colaboradores e editores da plataforma, conforme nos comentou o colaborador da Wikipédia, Jonas Xavier. Para ele

Isso surge justamente por uma demanda de trabalho que vem a ser balanceada. Percebemos que o fluxo de trabalho dos editores vinculados aos projetos e que colaboram regularmente com a Wikipédia funciona em ondas e demandas sazonais. Pode acontecer de em um período se ter muito mais volume de edições em erros ortográficos, e em outros, conforme esses problemas diminuam, sobrar tempo para os editores irem ao encontro de novas propostas e ideias, ou de voltar o olhar a criações de novos artigos, por exemplo. Talvez o copyright funcione com um regulador que também permita aos editores maiores tempo em pensar o próximo passo, em melhorias, sem se prender a questões que talvez já estivessem bem discutidas (XAVIER, 2015).

Algumas mudanças que seguiram em outras datas atualizaram o texto com novos números sobre as premiações, dados de recordes atuais, participações recentes da cantora em programas, entre outros. Parece que há na construção do artigo, primeiramente, uma montagem mais completa do texto, com sugestões de subdivisões e fotos. E *a posteriori* uma maior extensão das suas adaptações, das modificações, deixando o verbete em aberto, tanto para uma edição mais voltada ao conteúdo e à semântica quanto para uma espécie de pente fino ortográfico. O artigo Adele teve seus pilares construídos em junho de 2008, ano em que a cantora teve seu nome espalhado na grande mídia em função de ter sido nomeada a artista revelação pela BBC, com o primeiro álbum. Após essa data, o verbete foi sendo podado, ajustado, atualizado, conforme os fatos envolvendo a artista foram

ocorrendo, sendo adicionadas imagens do repertório atual, por exemplo, expandido novos álbuns que foram sendo lançados, bem como informações que passam a envolver o universo Adele nos âmbitos da vida pessoal e da vida profissional.

O artigo normalmente atinge um ponto maior de curvatura quando a procura é relacionada a algum evento pontual que prolifere a busca por tal verbete. Como no artigo Adele, por exemplo, as edições tiveram uma maior procura dentro do mês de novembro de 2015 a janeiro de 2016 devido ao lançamento do último álbum da cantora ainda em novembro do último ano. As edições foram muito mais recorrentes, com informações novas adicionadas sobre o atual trabalho, além de atualizações sobre prêmios e participações em veículos.

Esse novo álbum lançado por Adele é incorporado ao verbete e mostra exatamente o exemplo dessa capacidade de extensão que o artigo possibilita. Um novo bloco de texto surge, então, com ampliação das divisões da discografia, que passa a não ter mais somente os discos 19 e 21, como também o novo álbum 25. Essas novas informações entraram no artigo Adele em 27 de novembro de 2015, às 18h01min pelo editor *Matheus Arianator*, que, por sua vez, juntamente com a alteração, deixou um comentário sobre a edição realizada: “Acrescentei informações sobre o novo álbum e o novo *single* da Adele, como também criei uma parte somente para o 25 dentro da seção Carreira, da mesma cantora”. O editor em questão entra como essa figura que dá fluxo ao artigo, colocando para dentro dele novos dados, expandindo-o.

Ou seja, havia uma sugestão inicial do artigo Adele, feita em 2008, com um verbete iniciado já com uma descrição relativamente longa tanto da vida pessoal quanto profissional de Adele. A partir desse texto-sugestão, as edições vão aparecendo dali para frente, proporcionadas por um software de publicação compartilhada que dá ritmo a essa construção aberta. Há um universo de outros artigos que perpassa o artigo Adele, impulsionados pelo hiperlink. Além de um bloco de texto que foi adicionado ao artigo da cantora sobre o novo álbum, as informações sobre o último disco ganharam um artigo próprio.

Esse mecanismo de mobilidade e expansão aparece como a grande característica desse meio (MANOVICH, 2011). Os dados não só deixam de estar apenas dentro do artigo Adele como também ganham um próprio verbete, com outras informações adicionais, outros arquivos indexados, empurrando para fora do artigo outras sugestões de conteúdo. Os registros de dados que envolvem o artigo

Adele são armazenados propriamente dentro do artigo, assim como a extensão que o artigo Adele sugere à criação do artigo 25 é totalmente artesanal. Nesse caso, até mesmo a criação do artigo 25 deu-se primeiro do que a atualização sobre o novo álbum no artigo Adele. Não necessariamente um artigo maior vem primeiro do que o complementar. Um artigo, vamos dizer, *auxiliar, de extensão*, pode ser criado por um determinado usuário e depois conectado ao artigo desejado por outro editor, como foi o caso da conexão com o verbete Adele e o verbete do álbum 25.

A qualidade talvez esteja não na análise dos elementos que são justapostos, mas, sim, na qualidade do próprio movimento da justaposição. Manovich (2008) diz que, embora diversos autores assinalem uma relação entre as práticas de remix e as novas tecnologias e novas mídias digitais, tem havido pouquíssimo detalhamento teórico e análise séria dessas conexões até hoje. Ou seja, interessa-nos olhar para os movimentos que ocorrem na interface, na ponte que une o banco de dados ao resultado *final* da Wikipédia, nas possibilidades do software da Wikipédia em disponibilizar essas diferentes engrenagens, o modo como nossa comunicação é alterada ao atravessar uma técnica talvez ainda pouco explorada pelo homem.

4.6 MECÂNICO X ARTESANAL: AS PONTES WIKIS

Como fugir da automação dentro do sistema wiki? Ele sugere uma série de erros, mostra falhas e dá pistas de artigos que não foram criados. Mas tudo isso somente surge devido a um processo que é totalmente artesanal: a construção do *hiperlink*. Ele não é automatizado. Para que se crie um link, é preciso, no mínimo, um caractere para que esse dado receba um código sobre ele, que fará a ponte com outra informação, normalmente em outra página, podendo, deste modo, haver uma certa automação que sugere um artigo em branco, um verbete que ainda não foi preenchido por algum contribuinte. Ou seja, é um movimento em que a máquina executa tarefas pré-estabelecidas, não havendo um modo de simular uma inteligência. São ações humanas automatizadas que, a partir dessa qualidade braçal, faz uso dessas características para potencializar as montagens e criações de verbetes.

Mas, de todo modo, a construção do hiperlink é dada pelo *autor*, pelo *editor* que seleciona a palavra, o trecho que bem entende ser o melhor para, sobre ele, adicionar o código de hiperlink e assim criar uma nova conexão de informações,

uma espécie de extensão do dado. O hiperlink quer dizer algo, mas também é outra coisa além meramente dessa escrita, em que algo apresenta um significado, mas também mostra outras possibilidades para além do que enxergamos rapidamente.

Essa chance de colocarmos extensão ao código e também de refletirmos sobre as outras possibilidades por trás da mecanização, do acervo dos dados, do hiperlink e do próprio software nos permite viajar no tempo, de termos tudo registrado, as ações de quem fez o quê, podendo categorizar os conteúdos, fazer certas marcações em categorias, editorias e demais anotações semânticas. Na base da operação, tem-se a ideia de uma enciclopédia padrão, baseada no funcionamento estanque das páginas de livro, mas que, uma vez adicionada essa lógica de categorização ao software, abre-se para uma infinidade de possibilidades de uma escrita, de criação de uma grande enciclopédia sem fim, sem páginas determinadas, sem tamanho concreto.

Quando se tem essa estrutura de colaboração que nos permite replicar algo do banco de dados, mas com todos os participantes da Wikipédia mantendo uma certa coerência, adicionada a essa *máquina do tempo* do software, que nos permite olhar o que aconteceu e voltar para qualquer ponto se necessário, isso faz com que as pessoas cometam erros e acertos — e os compartilhem. Temos a possibilidade de fazer um processo de correção que seria *a posteriori*, o que vem a ser fundamental para termos colaboração, para termos essa remixabilidade operando. O cerne da remixagem regenerativa é exatamente esse: montagem e publicação dos conteúdos em um primeiro momento, e *a posteriori* a sua revisão, não havendo como estabelecer um processo editorial sobre isso, caso contrário perde-se a lógica colaborativa pura.

De certo modo, os mecanismos oferecidos pela Wikipédia e demais projetos, seja pelo arquivamento do conteúdo, seja pela possibilidade de modularização dos dados (MANOVICH, 2001), permite-nos esse tipo de participação, de construção em uma outra linha temporal e nada linear, colaborativa, que aceita erros, que aceita intervenções, aberta à capacidade de autocorreção, artesanalmente. É um argumento que enfatizamos estar no **processo**. Todo esse movimento da plataforma com seus artigos é puramente um movimento da remixabilidade, que não tem modelo, pois vive justamente do fluxo e da mudança.

Muito menos do que no produto em si — a Wikipédia e seus artigos —, o processo de diferença, fluxo e devir que vemos surgir no empírico existem *no*

software. Se olharmos para análise do objeto veremos que lá existe uma operação aparentemente simples, com ações ora mecanizadas, ora artesanais, mas que não nos revelam grandes complexidades em um processo até mesmo limitado. Mas, uma vez que revistamos o nosso produto em questão, podemos observar que toda essa lógica que permite a operação da mudança e do fluxo existe devido ao *software*, que consegue reunir as mais diferentes peças e qualidades para que o fluxo tome vida. Força a que Bergson (2006) nomeia de *élan vital* (impulso vital), o movimento da diferenciação, uma possibilidade da qualidade não permanecer parada, pois seu processo de vivência está justamente no fluxo da diferenciação, na mudança e no remix.

Em termos tecnoculturais permeados pelo *software*, um ponto interessante é que o projeto Wikimedia tem um esforço de desenvolvimento de *software* — o MediaWiki — voltado para as necessidades de diálogos entre os usuários na própria comunidade (WIKIPÉDIA, 2015). O grosso do desenvolvimento é para a Wikipédia — projeto que tem escala e necessidades mais extremas dentro do grupo Wikimedia —, mas usado para outros projetos também. O *software* apresenta uma infinidade de recursos, mas tem uma funcionalidade básica para todos, operando em uma espécie de lei do menor esforço. Isso nada mais é do que o princípio de modularidade em Manovich (2005), com um sistema funcionando a partir de certos módulos que podem ser desenvolvidos individualmente e que servem ainda a um conjunto maior interligado de informações, operando o que o autor conceitua como bloco de legos, que regem uma cultura baseada na reusabilidade.

Essa regra modular do menor esforço também se mostra presente como dinâmica do próprio *software* que rege os projetos wikis. O MediaWiki é um gerenciador de conteúdo feito por desenvolvedores voluntários (XAVIER, 2015) e, uma vez que se o utiliza, percebe-se que em relação a outros softwares de publicação, como Wordpress e CMA⁴⁰, ele é de funcionalidade extremamente simples e objetiva, porém lida, por sua vez, com uma enorme quantidade de pessoas envolvidas, operando dados diversos ao mesmo tempo. Isso mostra claramente a **contradição** que emerge do funcionamento da Wikipédia. Além de administrar um banco de dados e toda a sua imensidão organizacional com suas

⁴⁰ Wordpress e CMA são sistemas de gerenciamento de conteúdo para web

infinitas conexões, o funcionamento da Wikipédia tem a ver com essa simples atividade binária do software.

A proposta de quando traçamos o arco da pesquisa no processo de qualificação do mestrado mostrou-se uma, com certa expectativa de desmembrar e encontrar as grandes complexidades imersas no funcionamento da plataforma. Depois de feita a análise, tivemos outro olhar sobre a operação do objeto, que parecia estar já conhecido e dominado pelo pesquisador. Ainda, parece-nos que essa contradição que a Wikipédia mantém não é de exclusividade dela, mas, sim, de um movimento presente na internet. A Wikipédia é contraditória assim como a internet o é. Em uma visada macro pela interface da Wikipédia no terreno digital, vemos essa dificuldade em lidar com as complexidades que estão por lá, de entender e apreender *todo* o ecossistema Wikimedia. Questão essa que parece ser a própria dificuldade do grupo Wikimedia como um todo: ter um ecossistema homogêneo. Ter a homogeneidade permitiria saber onde mexer, quais alterações seriam possíveis de controlar, e onde seria possível mexer?

Esse foco no desenvolvimento do software de publicação MediaWiki, por exemplo, voltado a essa moldura de uma enciclopédia, vai incorporando com o tempo características que se agrupam no software. De certo modo, ao fazer parte desse sistema, essas práticas acabam por se institucionalizar, deixando o processo caminhar, contraditoriamente, tanto na ordem do mecânico quanto na ordem artesanal. Porém o papel institucional vem fortemente com a maneira de automação do software, colocando sobre a ferramenta esse poder de confiança, como se fosse algo em que todos os usuários da Wikipédia pudessem confiar. O software passa a fazer o *trabalho dele*, transmitindo-nos um sentimento de segurança, sabendo que não há manipulações por trás das ações. Ou seja, o software cria esse conjunto de regras com as quais as pessoas vão trabalhar, sendo assim um modelo de instituição, em que apenas se pode administrar aquilo que se encontra mecanizado.

Lawrence Lessing (2006) popularizou a ideia de que o código de computador tem um paralelo com o código jurídico legal. Em *Code*, a principal questão quer dizer isso: quando se tem um software, é ele quem está ditando as regras de convívio, as leis que regem um ambiente digital. Segundo Lessing (2006), o software faz isso de uma forma até mais rigorosa do que a lei jurídica, porque ele é quase uma lei física daquele espaço. Pode-se violar a lei jurídica e arcar com as consequências, enquanto na lei física não se tem a opção de violar, e ponto final. De certa forma, o

código está mais próximo dessas leis físicas, porém se aproxima das leis jurídicas por ser construído por pessoas (LESSING, 2006). Aqui, entra o dado interessante de outra ponte proporcionada pela Wikipédia. Com o processo democrático em andamento, parece haver na interface um processo organizacional, no qual quem decide o desenvolvimento do software e como são desenvolvidas as funcionalidades são justamente as pessoas que operam, constroem e usam o operacional da ferramenta. Entremeadado nas operações do grupo Wikimedia, e com foco na Wikipédia, há um paralelo com as leis jurídicas do Estado, criando performances, e também como a característica de, na execução, ser uma lei física que apenas é. São regras definidas pelos próprios humanos e que não podem ser violadas (LESSING, 2006).

Comparando-se o software com uma certa lei, por ter esse papel mais na execução de lei física, da coisa inviolada a que não se pode desobedecer, pensemos assim, tecnoculturalmente, o movimento cada vez maior em deixar as máquinas e softwares fazerem o papel de instituições, sejam sociais ou humanas, no papel de lei. Ao olharmos para nosso objeto de pesquisa e darmos continuidade, em paralelo, ao movimento mecânico e artesanal dentro da Wikipédia, a parte da construção dos verbetes mostra-se muito pouco guiada pelo software. Do que o software toma conta é a criação de um *ambiente colaborativo*, onde se tem certos pressupostos para conseguir recuperar históricos, categorizar temas e conteúdos, para se ter uma discussão associada a cada ponto, podendo acompanhar as mudanças de cada artigo. No momento da produção de fato, na redação do artigo, o movimento é solto, fluido, começando até mesmo com uma tela em branco como sugestão de partida.

No que o software mais contribui, pensemos, é auxiliar na construção da marcação da sintaxe wiki, ajudar a escrever negrito, sublinhado, encontrar outras páginas para conexão de links, e por aí vai. Mas sobre a estrutura do texto do artigo em si, uma pessoa que não está familiarizada com a escrita *através* do software também pode entrar lá e adicionar um texto, sem se preocupar com a formatação. Na sequência, um editor mais atento a essa demanda formal fará os devidos ajustes para padronização de cada assunto, até porque há uma liberdade, para cada área do conhecimento das divisões da Wikipédia, de ter uma estrutura, se preciso. Se para os artigos de Biologia for preciso, por exemplo, estudar de uma determinada maneira, com mais imagens, ou se os colaboradores da área de História preferirem

textos mais densos e divisões sistemáticas, isso também pode ocorrer. O software é *agnóstico* nesse sentido.

De fato, o conjunto inteiro das peças de montagem presentes é o que permite termos essa estrutura para a remixabilidade. O hiperlink, o histórico, a categorização e a discussão dos verbetes são pilares para que se reflita a dinâmica que se deseja criar nesse ambiente. Podemos pensar como um dos pontos principais para o seu acontecimento termos uma dinâmica de instrumentos que reflitam a dinâmica da operação que se deseja criar. Ou seja, a remixabilidade é oferecida com o auxílio do software que programa essa série de recursos: as ligações do hiperlink, o conteúdo do histórico, as edições e discussões dos comentários. Ao lado disso tudo, andam as regras culturais que vão nos orientar no que é mais adequado colocar em cada artigo, em certa aba, sobre certo assunto, em qual formato se pode ser mais claro, qual o *template* ideal para a explicação em questão, qual caixa de resumo é melhor para determinado assunto, em qual parte da interface do artigo, etc. É um movimento que precisa ser modular para contemplar a diversidade do ambiente (MANOVICH). Diversidade essa que vem principalmente do lado cultural, partindo da premissa de que cada cultura tem suas especificidades, seus assuntos, suas preferências, seus interesses. As conjeturas gerais estão ali para nortear.

A interface do grupo Wikimedia sugere um certo livre caminhar pela plataforma, com seus materiais à mercê de montagens, que ficam ali à espera de ganharem forma em verbetes, por exemplo. Temos a impressão de que ao mesmo tempo em que o software MediaWiki dá a ver as montagens e possibilita a publicação final ao usuário, todo esse engendrar permite que os caminhos possam ser *recalculados*. É como se tivéssemos uma sugestão de mapa, um roteiro a seguir para a criação dos artigos, com o exemplo da Wikipédia, mas totalmente passível de alteração. É sugestão, não é regra.

5 CONCLUSÃO

A grande questão que emerge de nossa pesquisa dissertativa, entre tantas expectativas e desencontros com algumas respostas ainda abertas, é que a internet é um lugar repleto de remixagem, um lugar puramente *do software* e, devido à forma como se opera segundo nossas percepções e emolduramentos, o software age o tempo inteiro na web por um princípio de *remixabilidade*. Um movimento de aglutinação que junta peças distintas como uma espécie de colcha de retalhos, sem ordem e nada linear.

Navas (2012) é totalmente contundente quando afirma que a Wikipédia é um forte exemplo desse movimento maior do remix, enquadrando-o até mesmo na categoria de *remix regenerativo*, o possível último estágio da remixagem (NAVAS, 2012). Manovich (2014), quando leva adiante as questões de Navas, faz-nos atentar para o fato de que a remixagem ganha ainda mais força pela existência de um software que, escondido, atua como uma força de cola invisível que une tudo e a todos. Portanto, acreditamos ser importante frisar: a possibilidade de funcionamento da Wikipédia e seus verbetes em dar conta do fluxo, das alterações recorrentes nos artigos, da massa do banco de dados e da abertura ao processo colaborativo só é possível pela existência do *software*, que gere e organiza o terreno do compartilhamento, o terreno da remixabilidade. É um instrumento computacional que implica uma forma de operação que é de outra natureza, sendo o software o nosso ponto da produção de diferença, espaço onde impera a duração bergsoniana. O processo de diferença, fluxo e devir existem *no software*, muito menos do que no produto em si. Se olharmos para a análise do objeto veremos que lá existe uma operação aparentemente simples, com ações ora mecanizadas, ora artesanais, mas que não nos revelam grandes complexidades em um processo até mesmo padrão. Mas, uma vez que revistamos o nosso produto em questão, podemos observar que toda essa lógica que permite a operação da mudança e do fluxo existe devido *ao software*. Existe *no software*.

Será que todo o processo pelo qual se juntam informações distintas em torno da Wikipédia, como as imagens e os dados, não parece vir como certa desculpa para justificar a existência do software? É devido a sua força que modularmente construímos as atividades que estão no artigo, mas que parecem saltar de lá para até mesmo outras áreas da tecnocultura. Ou seja: em um primeiro momento parece

nos chamar a atenção a quantidade de materialidades que estão na Wikipédia, sendo que, em um segundo momento, o que nos parece ser mais importante não são as imagens e dados, mas sim a lógica e a estrutura do software que tudo aglutina, condensa e remixa, sendo esse o nosso grande eixo de diferença na pesquisa.

Dotada dessa força, a internet parece-nos ser esse grande movimento desconstrutivista em forma de correnteza que não permite a espera, que não deixa o movimento parar. Porém, perguntamo-nos: o que dá o tom a esse fluxo da web que hospeda a plataforma da Wikipédia? É como se fosse uma moeda de dois lados, pensemos, em que opera ora uma complexidade com seu banco de dados enorme e suas conexões intermináveis, ora um princípio regido pela modularidade e lei do menor esforço, com um software aparentemente limitado. É pela possibilidade de se ter ambas as formas que a Wikipédia consegue conectar as mais diferentes línguas, os mais distintos níveis de conhecimento, os mais opostos pensamentos e ideais.

Como consequência de tamanha diversidade, os textos do artigo funcionam como uma espécie de colcha de retalhos que chegam de formas variadas, de lugares diferentes, de pessoas aleatórias, quiçá de línguas diferentes. O negócio da Wikipédia não é um nexos lógico entre as partes. Quando se lê um artigo em uma enciclopédia comum, por exemplo, temos a narrativa de uma pequena dimensão textual que narra uma determinada história. O artigo da Wikipédia passa a ideia de uma construção textual que é montada e remontada a partir de várias partes que são enxertadas ao longo da existência do verbete, mostrando-o como uma obra aberta, fundamental para a operação do remix. Essa evidente incompletude da obra dá ritmo ao que chamamos ao longo do trajeto de *remixabilidade*, essa virtualidade que é impulsionada ainda mais pela eficácia de um software que tudo recolhe no meio do caminho.

Aliás, é um movimento de reciclagem que notamos existir dentro das ações do banco de dados da Wikipédia, e que associamos aos movimentos de Vanguardas lá do início do século XX. Forças essas que foram inquietantes na trajetória acadêmica do pesquisador que aqui disserta, com as quais comparo a força de um movimento, talvez sem nexos, e que muito se relacionam às colagens textuais e aos fragmentos de montagens dos verbetes wikis. Se as montagens cubistas de Picasso e as experimentações dadaístas de Duchamp deixaram rastros hoje nas ações da organização desajeitada da Wikipédia, a falta de nexos aparece justamente como um

exemplo da possibilidade de enxergar outros caminhos para um software que talvez não seja assim tão simplista como supomos. Se o software da Wikipédia é limitado, o seu poder de criação não o é. Os textos dos verbetes não acabam, mas estão em formação infinita, abertos às montagens variadas, a tentativas de sentido, seja pela luta do vandalismo contra o consenso, seja pela batalha do sentido consensual dos editores. É um montante de informações que vêm de diferentes lugares e que formam algo que não é de um único autor. É de todos ou de ninguém.

Diria que a Wikipédia tem uma força *contraditória* que transpareceu no próprio fluxo da pesquisa. Enlaçamos o aporte teórico principalmente de Navas e Manovich com nosso objeto de análise, que ajudou — e muito — a esclarecer os anseios do processo dissertativo. Uma busca que muitas vezes idealizou as possibilidades da ferramenta, mas, ao dissecá-la, deparou com funcionamentos que beiram à simplicidade da softwarização, do manuseio do desenvolvedor da plataforma, nos seus bastidores, nas programações a que tivemos acesso. A simplicidade a que me refiro é esta que rege o software enquanto agente que prioriza a lei do menor esforço. A Wikipédia é um centro de contradição. Parece-nos uma ferramenta completamente grandiosa e misteriosa, mas que age modularmente e, como revela a própria percepção na análise, sem grandes modos de edições tão subjetivas. De certo modo, tudo é revelado, tudo precisa estar claro para que a ferramenta ande de forma saudável tanto para a comunidade wikipediana quanto para os usuários externos.

Aliás, este parece ser um ponto de ardência nas funcionalidades plena do objeto: a *segurança*. As opções de ferramentas e template dos artigos da Wikipédia antecedem até mesmo o erro, esperam que ele surja e já contam com a falha dentro dos seus desenvolvimentos. O *Ver Histórico*, parte essa que foi essencial para enxergarmos os rastros das modificações nos artigos, existe por já prever as alterações que vão entrar no artigo para que nada saia do planejado, ou, se sair, o próprio ruído vire um dado e seja também registrado pelo software.

Por mais que se tenha uma enorme quantidade de dados e informações na Wikipédia, ela sobrevive diariamente de um trabalho muito mais da ordem do *manual* do que do automático. O que percebemos, até certo limite da investigação, é que a Wikipédia é um grande processo feito por pessoas em sua maior fatia de produção. E mais que isso: pessoas que passam grande parte do tempo fazendo reparos em artigos e ajustando detalhes. Lanier (2010) até atenta para o fato de que

a Wikipédia se torna mais uma vez contraditória por dizer que abrange certa diversidade de pontos de vista, mas opera com contribuintes que escrevem sobre assuntos fixos por boa parte do tempo de vida útil do verbete. Como, por exemplo,

Tem sido observado que as entradas da Wikipédia sobre cultura pop geeky são mais longas e elaboradas com mais cuidado do que as entradas que dizem respeito à realidade. Um exército de um filme ou livro de ficção científica normalmente terá uma descrição mais bem elaborada do que um exército da realidade; uma estrela pornô terá uma biografia mais detalhada do que o ganhador de um Prêmio Nobel (LANIER, 2010).

Por outro lado, o fato de escrever sobre um único tema pode dar o tom de humanização no processo que parece tão regido pelas métricas do software. O software sugere, norteia, mas o artesanal promove os encaixes, as conexões, os sentidos. O que tem de humano no texto? Lanier ensaia: “É nesse ponto que os wikipedianos assumem verdadeiras vozes: eles se tornam humanos quando se *revelam* (LANIER, 2010).

Temos a possibilidade de montar o que quisermos dentro da Wikipédia? A interface se justifica justamente por essa abertura para a *remixagem*, colocando à disposição esse livre andar, com certas indicações, mas deixando o próprio usuário-editor como ponto de escolha, de edição, de participação na cena. Aqui, a plataforma Wikimedia, em seu todo, sugere o espaço em que transitamos e dimensiona, de certa forma, os nossos possíveis passos, embora as escolhas finais acabem sendo nossas. Nós é que traçamos a narrativa a partir da massa de dados que lá está.

O texto que inserimos — seja dentro da Wikipédia seja em outro dispositivo digital — tem uma outra lógica de funcionamento por conta do espaço em que se insere. Se pensarmos na forma como escrevemos, o texto, na verdade, está na nossa mente. A forma como o organizamos está ligada à forma como pensamos também nessa junção. A forma de escrita e leitura é dinâmica, mas isso se mostra nessa via de duas mãos, como potência do computador que o software permite. O próprio *software* potencializa a forma de organizar o pensamento, com essa maneira de modificar, remixar e expandir as possibilidades de criação, da escrita nas telas.

Há uma linguagem de programação própria da ferramenta da Wikimedia que se funde com a nossa percepção do mundo. O que pensamos aqui é como essa maneira de construir essas pontes entre códigos binários e a nossa necessidade de perpassar pela linguagem mesclam-se na hora de organizar esse pensamento, tanto

na escrita da web quanto fora dela. O que se mostra importante é pensar a maneira como lidamos com essa sugestão de remixagem proveniente da máquina que acaba afetando profundamente o nosso modo de agir para fora da tela, tecnoculturalmente. Somos uma interface e recebemos esse novo *modus operandi*, incluindo-o no nosso agir. Assim como o livro trouxe uma abertura às bibliotecas, o processo horizontal do livro impresso acabou dando autonomia ao leitor de conhecer o mundo de outra forma (BOLTER, 1999). O livro impresso tirou as referências da escrita, que muda de lugar o foco de percepção. Não suprime a forma, mas a altera, assim como nós vemos na esteira da remixabilidade as mudanças proporcionadas pela constante mutação da web e principalmente do software. Ganha-se, assim, uma nova forma de escrita, de narração, que parte do computador e dá margens não só para a existência de uma nova enciclopédia, mas também para um novo modo de conhecimento do mundo.

6 REFERÊNCIAS

ADELE. In: **WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Adele&oldid=45067966>>. Acesso em: 14 mar. 2016.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1989. p.165-196. (Obras Escolhidas; v. 1).

_____. **Origem do drama barroco alemão**. Tradução, apresentação e notas de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1984.

_____. **Paris, capital do século XIX**. In: KOTHE, Flávio R. (Org.). Walter Benjamin. São Paulo: Ática, 1985. p. 30-43.

_____. **Passagens**. Trad. Irene Aron. Belo Horizonte: Editora UFMG; São Paulo: Imprensa oficial, 2006.

_____. **Sobre o conceito da história**. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: 1985. (Obras Escolhidas; v. 1).

BERGSON, Henri. **A evolução criadora**. São Paulo: Martins Fonte, 2005.

_____. **A evolução criadora**. São Paulo: Unesp, 2010.

_____. **Matéria e memória**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999

_____. **Memória e vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

_____. **O Pensamento e o Movente**. São Paulo: Abril Cultural. 1984. (Os Pensadores).

BOLTER, J.D.; GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media**. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1999.

DELEUZE, Gilles. *A imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 2007.

_____. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **Diferença e repetição**. Tradução Luiz Orlandi, Roberto Machado. 1. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1988.

_____. **Diferença e repetição**. Tradução Luiz Orlandi, Roberto Machado. 2. ed. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

_____. **Nietzsche e a filosofia**. Trad. Brás. Edmundo Fernandes Dias e Ruth Joffily Dias. Rio de Janeiro: Editora RIO, 1976. Obra original: Nietzsche et la philosophie. Paris: PUF, 1962.

_____; GUATTARI, Félix. **Introdução: Rizoma.** In: _____. Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Editora 34, 1995. v. 1, p. 11-37.

_____; GUATTARI, Félix. **O que é a filosofia?** Tradução Bento Prado Jr. E Alberto Alonso Muñoz. São Paulo: Editora 34, 1992.

EDUARDO CUNHA. In: **WIKIPÉDIA**, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Eduardo_Cunha&oldid=45051886>.
Acesso em: 14 mar. 2016.

ESTADO ISLÂMICO DO IRAQUE E DO LEVANTE. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Estado_Isl%C3%A2mico_do_Iraque_e_do_Levante&oldid=45068414>. Acesso em: 14 mar. 2016.

FISHER, Gustavo Daudt. **Interfaces culturais e remixabilidade nas lógicas operativas dos websites.** In: MONTAÑO; Sonia, FISCHER; Gustavo Daudt, KILPP, Suzana (Org.). *Impacto das novas mídias no estatuto da imagem.* 1. ed. Porto Alegre: Sulina, 2012.

_____. **Tecnocultura:** aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. In: KILPP, Suzana; FISCHER; Gustavo Daudt (Org.). *Para entender as imagens: como ver o que nos olha?* 1. ed. Porto Alegre: Entremeios, 2013. v. 1.

_____. **As trajetórias e características do YouTube e Globo Media Center/Globo Vídeos:** um olhar comunicacional sobre as lógicas operativas de websites de vídeos para compreender a constituição do caráter midiático da web. 2008. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) -- Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS, 2008.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. **História e narração em Walter Benjamin.** São Paulo: Perspectiva, 1999.

_____. **Walter Benjamin:** Os cacos da história. São Paulo: Brasiliense, 1993.

GAME OF THRONES. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em:
<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Game_of_Thrones&oldid=45057900>.
Acesso em: 14 mar. 2016.

HÖCH, Hannah. **Tamar.** 1930. In: GOOGLE IMAGENS. Mountain View: Google, 2015. Disponível em: <https://www.google.com.br/search?q=Tamar&biw=1024&bih=618&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=nMhcVf6ABcmegwTX5IFw&ved=0CAYQ_AUoAQ#tbm=isch&q=Tamar+Hannah+H%C3%B6ch&imgrc=azNaMGPC3dWOFM%253A%3B8gCVBiC--Fe-7M%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.yellowbellywebdesign.com%252>

Fhoch%252Ftamar1.jpeg%3Bhttp%253A%252F%252Fwww.yellowbellywebdesign.com%252Fhoch%252Fdompu.html%3B249%3B350>. Acesso em: 15 maio 2015.

HÖCH, Hannah. **Grotesque**. 1963. In: In: GOOGLE IMAGENS. Mountain View: Google, 2015. Disponível em: <https://www.google.com.br/search?q=Grotesque&biw=1024&bih=618&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ei=xclcVeW_OcGWNoq9gPAC&ved=0CAYQ_AUoAQ#tbm=isch&q=Grotesque+Hannah&imgc=2mD_pBpZE5EtDM%253A%3Bkpgil6B8rky_PM%3Bhttp%253A%252F%252Fcreativegames.org.uk%252Fmodules%252FArt_Technology%252FDada%252Fimages%252FH_Hoech_Collage_1963.jpg%3Bhttp%253A%252F%252Fcreativegames.org.uk%252Fmodules%252FArt_Technology%252FDada%252Fdada_hoech.htm%3B372%3B550>. Acesso em: 15 maio 2015.

JOGOS OLÍMPICOS DE VERÃO DE 2016. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Jogos_Ol%C3%ADmpicos_de_Ver%C3%A3o_de_2016&oldid=45048701>. Acesso em: 14 mar. 2016.

KILPP, Suzana. **Ethnicidades televisivas**. São Leopoldo: Unisinos, 2003.

_____. **Panoramas televisivos**. UNIrevista (UNISINOS. Online), São Leopoldo, v. 1, p. 1-11, 2006.

_____. **A traição das imagens: espelhos, câmeras e imagens especulares em reality shows**. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

LANIER, Jaron. **Gadget : você não é um aplicativo!** . Jaron Lanier ; [tradução Cristina Yamagami]. – São Paulo : Saraiva, 2010

LE MOS, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2. ed. Porto Alegre, Sulina, 2002.

_____. **Cibercultura e mobilidade**. A era da conexão. In: INTERCOM – SOCIEDADE BRASILEIRA DE ESTUDOS INTERDISCIPLINARES DA COMUNICAÇÃO, 28., CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2005, Rio de Janeiro. Anais... Rio de Janeiro: Uerj, 2005.

_____; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Paulus, 2010.

LESSIG, Lawrence. **Code: Version 2.0**. New York : Basic Books, 2006.

_____. **Free culture: how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity**. New York: The Penguin Press, 2004.

MANOVICH, Lev. **Image future**. [S.l.], jan. 2006. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/image-future>>. Acesso em: 15 maio 2015.

_____. **The language of new media**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.

_____. **Remixing and Remixability.** [S.l.], out./nov. 2005. Disponível em <<http://imlportfolio.usc.edu/ctcs505/manovichremixmodular.pdf>>. Acesso em: 15 maio 2015.

_____. **Software, o motor das sociedades contemporâneas.** [S.l.], 2008. Disponível em: <<http://lab.softwarestudies.com/2008/08/estudos-do-software-por-lev-manovich.html>>. Acesso em: 15 maio 2015.

_____. **Software takes command.** New York: Bloomsbury Academic, 2014.

_____. **Understanding hybrid media.** 2007. In: Lev Manovich Homepage. Disponível para download em: http://www.manovich.net/DOCS/ae_with_artists.doc. Acesso outubro 2011.

_____. **What comes after remix?** Disponível em: <http://remixtheory.net/?p=169>. Acesso em maio de 2015. Texto publicado no site Remix Theory, organizado por Eduardo Navas, 2007.

MEDIAWIKI. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=MediaWiki&oldid=44983403>>. Acesso em: 13 mar. 2016.

NAVAS, Eduardo. **Remix theory: the aesthetics of sampling.** Springer Vienna Architecture; 2012. edition.

NELSON, Rolf. **New Media review** - Of information and images: Wikipedia and Wikimedia Commons. Visual Studies, Vol. 23, No. 3, December 2008.

NIETZSCHE, F. **Considerações extemporâneas.** In: _____. *Obras incompletas.* São Paulo: Abril Cultural, 1974. (Coleção os pensadores).

_____. **Fragmentos póstumos.** Seleção e tradução: Oswaldo Giacóia Júnior. Campinas: IFCH/UNICAMP, 1993.

_____. **A gaia ciência.** São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

_____. **O nascimento da tragédia.** Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Companhia das Letras, 1974

SAORÍN, Tomás; PASTOR-SÁNCHEZ, Juan-Antonio. **Bancos de imágenes para proyectos enciclopédicos:** el caso de Wikimedia Commons. El profesional de la información, 2011, julio-agosto, v. 20, n. 4, pp. 424-431.

SCHOPKE, Regina. **Por uma filosofia da diferença:** Gilles Deleuze, o pensador nômade. Rio de Janeiro: Edusp, 2012.

SHAW, Debra Benita. **Technoculture:** the key concepts. New York: Berg. 2008.

SOARES, Tiago Chagas. **A máquina do dissenso: a Wikipédia como espaço de conhecimento na cibercultura.** Campinas, SP: [s.n.], 2013.

VRANDECIC, Denny. **Wikidata**: a free collaborative knowledgebase. Communications of the ACM, 2014, v. 57, n. 10.

XAVIER, Jonas: depoimento [out. 2015]. Entrevistador: Adam Scheffel. Rio de Janeiro. **Entrevista sonora concedida à esta dissertação**. 1 arquivo mp3 (20 min).

YOUTUBE: titanic in 5 seconds; in YouTube, 2015. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OuSdU8tbchY>. Acesso em 20/10/2015.

WHYSEL, Noreen. **Information Architecture in Wikipedia**: Bulletin of the Association for Information Science and Technology – jun/jul 2015 – v. 41, n. 5

WIKI. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Wiki&oldid=45052317>>. Acesso em: 13 mar. 2016.

WIKIMEDIA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikimedia&oldid=45031798>>. Acesso em: 13 mar. 2016.

WIKIMEDIA COMMONS. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikimedia_Commons&oldid=44906404>. Acesso em: 13 mar. 2016.

WIKIPÉDIA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Flórida: Wikimedia Foundation, 2016. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Wikip%C3%A9dia&oldid=44933071>>. Acesso em: 13 mar. 2016.

WIKIPÉDIA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Artigo Porto Alegre. Flórida, 2015. Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Porto_Alegre>. Acesso em: 20 nov. 2015.

WIKIPÉDIA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Artigo Anonymus Gourmet. Flórida, 2015. Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Anonymus_Gourmet>. Acesso em: 15 out. 2015.

WIKIPÉDIA. In: WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. Guia de edição - Modelos dos componentes de um artigo. Flórida, 2015. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ajuda:Guia_de_edi%C3%A7%C3%A3o/Como_come%C3%A7ar_uma_p%C3%A1gina>. Acesso em: 10 dez. 2015.

WIKIPÉDIA: Livro de estilo aberto. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: < https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Livro_de_estilo> Acesso em: 10 out 2015

WIKIPÉDIA: Robôs. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Rob%C3%B4s>> Acesso em: 10 out
2015

WIKIPÉDIA: Vandalismo. In: Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: <
<https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Vandalismo>> Acesso em: 10 out 2015