

Remixing e remixabilidade

O aumento dramático na quantidade de informação muito acelerado pela Internet tem sido acompanhado por um outro desenvolvimento fundamental. Imaginem água corrente abaixo de uma montanha . Se a quantidade de água continua aumentando continuamente , vai encontrar inúmeros novos caminhos e esses caminhos se manter cada vez mais amplo . Algo semelhante está acontecendo como o volume de informações continua crescendo - exceto esses caminhos também são todos ligados uns aos outros e eles vão em todas as direções ; cima, para baixo , para os lados. Aqui estão alguns desses novos caminhos que facilitam a circulação da informação entre as pessoas , listadas em nenhuma ordem particular : SMS, para a frente e redirecionar função em clientes de e-mail , listas de discussão , links da Web , RSS , blogs, bookmarking social , marcação , edição (como no publicando uma lista de reprodução em um site) , as redes peer- to-peer , serviços Web , Firewire, Bluetooth. Esses caminhos estimular as pessoas a extrair informações de todos os tipos de fontes em seu próprio espaço , remixar e disponibilizá-lo para os outros, bem como para colaborar ou , pelo menos, jogar em uma plataforma comum de informação (Wikipedia , Flickr) . Barb Dybwad introduz um termo agradável " remixabilidade colaborativo " de falar sobre este processo: "Acho que os aspectos mais interessantes da Web 2.0 são ferramentas novas que exploram a continuidade entre o pessoal eo social, e as ferramentas que são dotados de um certa flexibilidade e modularidade , que permite remixabilidade colaborativo - . um processo de transformação no qual a informação e meios de comunicação que já organizada e compartilhada pode ser recombinados e construído sobre a criação de novas formas, conceitos, idéias, mashups e serviços " [1]

Se um modelo tradicional do século XX da comunicação cultural descrito circulação da informação em uma direção de uma fonte para um receptor , agora o ponto de recepção é apenas uma estação temporária no caminho de informações. Se se comparar a informação ou objecto multimédia com um comboio , em seguida, cada receptor pode ser comparada com uma estação de comboios . Informações chega, fica remixada com outras informações , em seguida, o novo pacote viaja para outro destino , onde o processo é repetido.

Podemos encontrar precedentes para este " remixabilidade " - por exemplo, na música eletrônica moderna, onde remix tornou-se o método de chave desde 1980. De modo mais geral , a maioria das culturas humanas desenvolveram por meio de empréstimos e retrabalhando formas e estilos de outras culturas ; as resultantes " remixes" fosse incorporada em outras culturas . Roma Antiga remixada Grécia Antiga ; Renascimento remixou antiguidade ; arquitetura europeia do século XIX remixado muitos períodos históricos , incluindo o Renascimento ; e hoje designers gráficos e Moda Remix juntos numerosas formas culturais históricas e locais , a partir de japonês Manga à roupa tradicional indiana . À primeira vista , pode parecer que este remixabilidade cultural tradicional é bastante diferente do

remixabilidade " vernáculo " possível graças às técnicas baseadas em computador descritos acima. Claramente, um designer profissional que trabalha em um cartaz ou um músico profissional trabalhando em um novo mix é diferente de alguém que está escrevendo um blog ou publicar seus bookmarks .

Mas essa é uma visão errada . Os dois tipos de remixabilidade fazem parte de um mesmo contínuo . Para o designer e músico (para continuar com o exemplo da amostra) são igualmente afetados pelas mesmas tecnologias de informática . Software de design e software de composição de música fazer a operação técnica de remixagem muito fácil ; Internet aumenta a facilidade de localização e material de reaproveitamento de outros períodos , artistas , designers, e assim por diante . Ainda mais importante , uma vez que todas as empresas e profissionais autônomos em todos os campos culturais, de animação gráfica da arquitetura à arte , publicar documentação de seus projetos em seus sites , todos podem acompanhar o que todo mundo está fazendo . Portanto, embora a velocidade com que uma nova solução arquitectónica original começa a mostrar -se em projetos de outros arquitetos e estudantes de arquitetura é muito mais lenta do que a velocidade com que uma entrada de blog interessante fica referenciado em outros blogs , a diferença é quantitativa do que qualitativa. Da mesma forma, quando a H & M ou Gap pode " engenharia reversa ", a mais recente coleção de moda por um rótulo design high-end , em apenas algumas semanas , esta é parte da mesma nova lógica de acelerado remixabilidade cultural habilitado por computadores. Em suma, uma pessoa simplesmente copiar partes de uma mensagem para o novo e-mail que ela está escrevendo , e os maiores meios de comunicação e projetos de reciclagem da empresa consumidor de outras empresas estão fazendo a mesma coisa - eles praticam remixabilidade .

O remixabilidade não requer modularidade - mas beneficia muito com isso. Embora precedentes de remixagem em música pode ser encontrado no início , foi a introdução de misturadores multi-faixas que fizeram remixar uma prática padrão . A cada elemento de uma canção - vocais, bateria , etc - disponíveis para a manipulação separada, tornou-se possível "re-mix ' a canção : alterar o volume de algumas faixas ou novas faixas substitutos para os antigos onças. De acordo com o livro Cultura DJ por Ulf Poscardt , primeiros remixes do disco foram feitas em 1972 pelo DJ Tom Moulton . Como Poscard aponta, eles " Moulton procurado acima de tudo uma ponderação diferente das várias trilhas sonoras , e trabalhou os elementos rítmicos das músicas do disco ainda mais clara e poderosamente ... Moulton usou os vários elementos dos dezesseis ou vinte e quatro fitas master de pista e remixada eles " . [2]

Na maioria dos campos cultural hoje temos uma separação clara entre as bibliotecas de elementos destinados a amostrar - Fotografias , fundos gráficos , música, bibliotecas de software - e os objetos culturais que incorporam esses elementos . Por exemplo, um projeto gráfico pode usar fotografias que o designer comprados a partir de uma casa de foto . Mas esse fato não é anunciado ; da mesma forma, o fato de que este projeto (se for bem sucedido) será inevitavelmente copiado e recolhidos por outros designers não é abertamente reconhecido pelo campo do design . Os únicos campos onde amostragem e remixagem são feitas abertamente são música e programação de computadores , onde os desenvolvedores contam com bibliotecas de software , por escrito, o novo software .

Será que a separação entre as bibliotecas de amostras e "autênticas" obras culturais borrar no futuro? Será que as futuras formas culturais ser deliberadamente feita a partir de amostras discretas projetados para ser copiado e incorporado em outros projetos? É interessante imaginar uma ecologia cultural onde todos os tipos de bens culturais , independentemente do meio ou material são feitos de Lego - como blocos de construção. Os blocos vêm com informações completas necessário copiar e colá-los em um novo objeto facilmente - ou por uma máquina humana ou . Um bloco sabe como casar com outros blocos - e ainda pode modificar -se a permitir que tal acoplamento. O bloco também pode dizer o designer eo usuário sobre a sua história cultural - a seqüência de empréstimos históricos que levaram à atual forma . E se Lego original (ou um projeto típico de habitação do século XX), contém apenas alguns tipos de blocos que fazem todos os objetos se pode projetar com Lego , em vez de aparência semelhante , os computadores podem manter o controle de um número ilimitado de blocos diferentes. Pelo menos , eles já podem acompanhar todas as possíveis amostras de nós pode escolher a partir de todos os objetos culturais disponíveis hoje.

A noção de padrão do século XX de modularidade cultural envolvido artistas , designers e arquitetos que fazem obras acabadas do pequeno vocabulário de formas elementares , ou outros módulos. O cenário que estou entreter propõe um tipo muito diferente de modularidade que pode aparecer como uma contradição em termos . É modularidade sem a priori definido vocabulário. Neste cenário, uma parte bem definida de qualquer objeto cultural acabado podem tornar-se automaticamente um bloco de construção de novos objetos no mesmo meio. As peças podem até mesmo "publicar" a si mesmos e outros objetos culturais podem "subscribe " para eles a maneira como você se inscrever agora para RSS feeds ou podcasts.

Quando pensamos em modularidade hoje , vamos supor que um número de objetos que podem ser criados em um sistema modular é limitado . De fato, se estamos a construir esses objetos a partir de um pequeno conjunto de blocos , há um número limitado de maneiras em que esses blocos podem ir juntos. (Embora, como o tamanho físico relativo dos blocos em relação ao objeto acabado ficar menor , o número de diferentes objetos que podem ser construídas aumenta: . Pensar IKEA estante modular contra um conjunto Lego) No entanto, no meu cenário modularidade não envolve qualquer redução do número de formas que podem ser criados . Pelo contrário, se os próprios blocos são criados usando um dos métodos de computador projetou muitos já desenvolvidos (como o desenho paramétrico) , cada vez que são utilizados novamente eles podem modificar -se para garantir que eles olham diferente automaticamente. Em outras palavras, se pré- computador modularidade leva à repetição e redução, pós- computador modularidade pode produzir diversidade ilimitada.

Eu acho que esse "tempo real " ou modularidade " on- demand" só pode ser imaginado hoje depois de lojas online como a Amazon , os serviços de indexação do blog , como Technorati, e projetos arquitetônicos , como Yokohama Internacional Terminal Portuário de Arquitetos do Foreign Office e Walt Concert Disney Hall em Los Angeles por Frank Gehry visivelmente demonstrado que possamos desenvolver hardware e software para coordenar um enorme

número de objetos culturais e seus elementos constitutivos: livros , entradas de pântano, peças de construção . Mas se nós nunca vai ter uma ecologia cultural tal não é importante. Nós muitas vezes olhar para o presente , colocando-o dentro de longas trajetórias históricas . Mas acredito que também podemos usar produtivamente um método diferente, complementar. Podemos imaginar o que acontecerá se as condições técnico- cultural contemporânea que já estão firmemente estabelecidos são empurrados para o seu limite lógico. Em outras palavras , em vez de colocar a presente , no contexto do passado , podemos analisar que , no contexto de um logicamente possível futura . Este "olhar do futuro " abordagem pode iluminar o presente de uma forma não é possível se nós apenas "olhar do passado. " O esboço de logicamente possível ecologia cultural Eu só fiz uma pequena experiência neste método : futurologia ou ficção científica como um método de análise cultural contemporânea.

Então, o que mais podemos ver hoje, se vamos olhar para ele a partir deste logicamente possível futuro da completa remixabilidade e modularidade universal? Se meu cenário esboçado acima parece uma "ficção científica cultural", considera o processo que já está acontecendo em uma extremidade da remixabilidade continuum. Embora falando estritamente não envolve aumento da modularidade para ajudar remixabilidade , em última análise, a sua lógica é a mesma : ajudar os bits culturais se movimentar com mais facilidade. Estou a falar de um movimento na cultura da Internet a partir de hoje intrincada embalado e altamente projetados "objetos de informação" que são difíceis de desmontar - como sites feitos em Flash - a informação "passo" : arquivos de texto ASCII , se alimenta de feeds RSS, entradas de blog, mensagens SMS. Como Richard MacManus e Joshua Porter colocou, "Enter Web 2.0, uma visão da Web em que a informação é dividida em " unidades microconteúdo "que podem ser distribuídos em dezenas de domínios. A Web de documentos se transformou em uma Web de dados. Nós já não estão apenas olhando para as mesmas velhas fontes de informação. Agora nós estamos olhando para um novo conjunto de ferramentas para agregar e remixar microconteúdo de maneiras novas e úteis ". [3] E é muito mais fácil de " agregado e remix de microconteúdo "se não está bloqueado por um design. Arquivo ASCII Strait, um JPEG , um mapa, um arquivo de som ou vídeo pode se mover ao redor da Web e entrar em remixes definidos pelo usuário , como um conjunto de feeds RSS ; objetos culturais , onde as peças são trancados juntos (como a interface do Flash) Cant. Em suma, na era da Web 2.0, " a informação quer ser ASCII ". [4]

Se abordarmos o presente a partir da perspectiva de um futuro potencial de " modularidade final / remixabilidade ", podemos ver outros passos incrementais para esse futuro que já estão ocorrendo. Por exemplo , Laranja <orange.blender.org> (um estúdio de animação n Amsterdam) tem configuração de uma equipe de artistas e desenvolvedores de todo o mundo para colaborar em um curta-metragem de animação ; o estúdio planeja lançar todos os seus arquivos de produção , modelos 3D , texturas e animação como Creative Commons conteúdo aberto em uma edição DVD prolongado.

Creative Commons oferece um conjunto especial de Licenças de amostragem que [5] Flickr oferece várias ferramentas para combinar várias fotos (não dividido em partes " permitem artistas e autores convidar outras pessoas para usar uma parte do seu trabalho e torná-lo de novo. " - Pelo menos até agora) juntos : tags, conjuntos , grupos Organizr . Interface do Flickr

posicionar assim cada foto dentro de várias "misturas". Flickr também oferece "notas" que permite que os usuários atribuam notas curtas para partes individuais de uma fotografia. Para adicionar uma nota a uma foto postada no Flickr, você desenha um retângulo em qualquer parte do telefone e, em seguida, anexar algum texto a ele. Um certo número de notas podem ser ligados ao mesmo foto. Eu li esse recurso como outro sinal de modularidade / remixabilidade mentalidade, uma vez que incentiva os usuários a quebrar mentalmente uma foto em partes separadas. Em outras palavras, "observa" quebrar um único objeto de mídia - uma fotografia - em blocos.

De um modo semelhante, a interface comum de DVDs quebra uma película em capítulos. Media players como o iPod e lojas de mídia online como o iTunes quebra de CDs de música em faixas separadas - fazendo uma trilha em uma nova unidade básica da cultura musical. Em todos estes exemplos, o que antes era um objeto único cultural coerente é dividido em blocos separados que podem ser acessados individualmente. Em outras palavras, se "a informação quer ser ASCII", "conteúdo quer ser granular." E a cultura como um todo? Cultura tem sido sempre sobre remixabilidade - mas agora esta remixabilidade está disponível para todos os participantes da cultura Internet.

Desde a introdução da primeira câmera Kodak, "usuários" tinham ferramentas para criar enormes quantidades de mídia vernáculas. Mais tarde, eles receberam câmeras amadoras de cinema, gravadores, gravadores de vídeo... Mas o fato de que as pessoas tiveram acesso a "ferramentas de produção de mídia" durante o tempo que os criadores profissionais de mídia, até recentemente, não parecem desempenhar um papel importante: o amadores' e profissional dos pools de mídia não se misturavam. Fotografias profissionais viajaram entre câmara escura do fotógrafo e editor de jornal; fotos privadas de um casamento viajou entre os membros da família. Mas o surgimento de vários caminhos e interligadas que incentivam a objetos de mídia para viajar facilmente entre sites, dispositivos de gravação e exibição, discos rígidos, e as pessoas muda as coisas. Remixabilidade torna-se praticamente um recurso built-in de mídia digital em rede universo. Em poucas palavras, o que talvez mais importante do que a introdução de um vídeo do iPod, uma câmera HD do consumidor, Flickr, ou ainda um outro novo dispositivo ou serviço de sair é o quão fácil é para objetos de mídia para viajar entre todos estes dispositivos e serviços - que agora todos se tornam apenas estações temporárias em movimento browniano de mídia.

Nunca fomos Modular [6]

Os tópicos principais remixabilidade e modularidade estão conectados, é importante notar que a modularidade é algo que não se aplica apenas ao RSS, bookmarking social, ou Web Services. Nós estamos falando sobre a lógica que se estende beyond a Web e cultura digital.

A modularidade tem sido o princípio fundamental da moderna produção em massa . A produção em massa é possível por causa da Normalização das peças e como eles se encaixam uns com os outros - ou seja, modularidade. Eles Embora existam precedentes históricos para a produção em massa , até cenit do século XX têm casos históricos separados. Mas logo depois Ford instala movendo primeiro linhas de montagem em sua fábrica , em 1913 , outros seguem , e logo permutam modularidade maioria das áreas da sociedade moderna. (" Uma linha de montagem é um processo de fabricação em que peças intercambiáveis são adicionados a um produto de forma seqüencial para criar um produto final . ") A maioria dos produtos que utilizamos são produzidos em massa , o que significa que eles são modulares , ou seja, eles consistem de massa padronizada peças produzidas , que se encaixam de forma padronizada . Modernos também aplicado o princípio modular fora da fábrica. Por exemplo, já em 1932 - Longe antes IKEA e conjuntos Logo - designer belga Louis Herman De Kornick desenvolveu o primeiro mobiliário modular adequado para apartamentos municipais menores que estão sendo construídas na época.

Hoje ainda estamos deixando em uma era de produção em massa e modularidade em massa e globalização ea terceirização só fortalecer essa lógica . Uma característica comumente evocado da globalização é maior connectivity - locais , os sistemas , os países , as organizações etc, ficando ligado em mais e mais maneiras . Embora existam formas de ligar as coisas e processos , sem padronização e modularização deles - e no desenvolvimento de tais mecanismos é provavelmente essencial se quisermos ir além todas as consequências sombrias de viver em um mundo modular padronizado produzido pelo século XX - para agora é muito mais fácil apenas para ir em frente e aplicar a lógica do século XX. Porque a sociedade é tão acostumados a ele , não é mesmo considerado como uma opção entre outras .

Na semana passada eu estava em um evento de design de Bruxelas , onde o designer Jerszy Seymour especulado que uma vez que os sistemas de fabricação rápida tornam-se avançado, barato e fácil , isso vai dar designers na Europa uma esperança para a sobrevivência. Hoje, assim que algum projeto torna-se bem sucedida , uma empresa quer produzi-lo em grandes quantidades - e sua produção vai para a China. Seymour sugeriu que quando Rapid Manufacturing e tecnologias semelhantes poderiam ser instalado localmente , os designers podem se tornar sua própria fabrica e tudo pode acontecer em um só lugar. Mas, obviamente, isso não vai acontecer amanhã, e sua também não é de todo certo que Rapid Manufacturing nunca vai ser capaz de produzir objetos finis e completos sem os seres humanos envolvidos no processo , se a sua montagem , acabamento, ou controle de qualidade.

Claro , o princípio da modularidade não permaneceu inalterada desde o início da produção em massa de uma centena de anos atrás. Pense fabricação just -in-time , programação just-in -time ou o uso de containeres padronizados para expedição ao redor do mundo desde a década de 1960 (mais de 90 % de todos os bens do mundo de hoje são enviados nestes recipientes) . A lógica da modularidade parece estar permutando mais camadas da sociedade do que nunca , e os computadores - que são excelentes para manter o controle de inúmeras peças e coordenar seus movimentos - apenas ajudar neste processo.

A lógica da cultura muitas vezes é executado por trás das mudanças na economia - por isso, enquanto a modularidade tem sido a base da sociedade industrial moderna , desde o início do século twentieth , só começar a ver o princípio de modularidade na produção e distribuição cultural em larga escala nas últimas décadas . Enquanto Adorno e Horkheimer estavam escrevendo sobre " indústria cultural " , já na década de 1940 , não era então - e não é de hoje - uma verdadeira indústria moderna [7] Em algumas áreas , como a produção de recursos de Hollywood animados ou jogos de computador , vemos mais. da lógica de fábrica em funcionamento com ampla divisão do trabalho. No caso do software engineering (ie programação) , o software é montar , em grande medida a partir de módulos de software já disponíveis - , mas isso é feito por programadores individuais ou equipas que muitas vezes passam meses ou anos em um projeto - muito different da Ford linha de produção montagem de um carro idêntico após o outro. Em suma, hoje modularidade cultural não atingiu o caráter sistemático da padronização industrial cerca de 1913 .

Mas isso não significa que a modularidade na cultura contemporânea simplesmente fica atrás modularidade industrial, responsável pela produção em massa. Em vez disso, a modularidade cultural parece ser regido por uma lógica different de modularidade industrial. Por um lado , "cultura de massa " é possibilitada por uma modularidade de tipo industrial completa dos níveis de embalagem e distribuição . Em outras palavras, todas as operadoras de materiais de conteúdos culturais no período moderno foram normalizados , assim como foi feito na produção de todos os bens - da primeira foto e filmes formatos no final do século XIX ao jogo cartuchos , DVDs , cartões de memória, lentes de câmeras intercambiáveis , etc, mas a tomada real de conteúdo nunca foi padronizado da mesma forma [8] Assim, enquanto cultura de massa envolve montar novos produtos - . FIMS , programas de televisão , músicas, jogos - a partir de um repertório limitado de temas , narrativas , ícones usando um número limitado de convenções , isso é feito pelas equipes de autores humanos em uma base , um por um . E while mais recentemente vemos a tendência de reuse de bens culturais na cultura comercial , ou seja, de franchising mídia - personagens, cenários , ícones que não aparecem em um, mas toda uma gama de produtos culturais - sequels cinema , jogos de computador , parques temáticos, brinquedos , etc - isto não parece mudar a lógica básica " pré- industrial" do processo de produção) para Adorno , este caráter individual de cada produto faz parte da ideologia da cultura de massa : " cada produto afeta um ar individual; própria individualidade serve para reforçar a ideologia, na medida em que a ilusão é evocado que o completamente reificada e mediada é um santuário do imediatismo e da vida " . [9]

Por outro lado, o que parece estar acontecendo é que os "usuários" próprios têm sido gradualmente " modularização " cultura . Em outras palavras , a modularidade tem vindo a cultura moderna do lado de fora , por assim dizer , em vez de ser incorporado, como na produção industrial . Na década de 1980 músicos iniciar a amostragem música já publicada ; fãs de TV iniciar a amostragem sua série de TV favorita para produzir seus próprios filmes " barra " , os fãs do jogo começar a criar novos níveis de jogo e todos os outros tipos de modificações de jogo. (Mods " pode incluir novos itens , armas, personagens , inimigos , modelos, modos , texturas , níveis e linhas de história . ") E, claro , desde o início extremely da cultura de massa no início do século XX , os artistas têm de começar imediatamente amostragem e remixando produtos culturais de massa - pense Kurt Schwitters , colagem e prática particularmente fotomontagem que se torna popular após a Primeira Guerra Mundial

para a direita entre os artistas na Rússia e na Alemanha . Isto continuou com Pop Art , a arte apropriação e videoarte .

Digite o computador. Em The Language of New Media I chamado modularidade como um dos princípios da mídia computadorizados. Se antes o princípio de modularidade foi aplicado na embalagem de bens culturais e meios raw (foto , fitas de vídeo em branco , etc), informatização modulariza cultura em um nível estrutural. As imagens são divididas em pixels ; design gráfico, filme e vídeo são divididos em camadas. Hypertext modularises texto. Linguagens de marcação , como HTML e formatos de mídia, como o QuickTime e MPEG- 7 documentos modularizar multimídia em geral. Nós podemos falar sobre o que esta modularização já fez para a cultura - pense em World Wide Web como apenas um exemplo -, mas isso é uma conversa totalmente novo.

Em suma : na cultura , nós já já sido modular por um longo tempo . Mas ao mesmo tempo , "nós nunca foram modular " - que eu acho que é uma coisa muito boa .

Outubro-novembro de 2005

NOTAS

[1] " Aproximando-se uma definição de Web 2.0, " O Weblog <socialsoftware.weblogsinc.com> Software Social , acessado em 28 de outubro de 2005.

[2] Ulf Poschardt , DJ Cultura , trad. Shaun Whiteside (London : Quartet Books Ltd , 1998), 123.

[3] "2.0 Web Design : Bootstrapping a Web Social", Revista Web Digital < Http://www.digital-web.com/types/web_2_design/ > , acessado em 28 de outubro de 2005 .

[4] ambiente de informação moderna é caracterizada por uma constante tensão entre os desejos à informação "pacote" (design em Flash , por exemplo) e tira-lo de todas as embalagens para que ele possa viajar mais fácil entre os diferentes meios de comunicação e sites.

[5] <http://creativecommons.org/about/sampling> , acessado em 31 de outubro de 2005.

[6] [As definições dos termos que aparecem entre aspas neste texto são de en.wikipedia.org .

[7] Theodor W. Adorno e Max Horkheimer . A Indústria Cultural .

Iluminismo como Mass Deception , 1947.

[8] Em " indústria cultural reconsiderada " , Adorno escreve: " a expressão " indústria " não é para ser levado muito literalmente. Refere-se à padronização da coisa em si - como a do Ocidental, familiar a todos os filmes frequentador - e para a racionalização das técnicas de distribuição , mas não estritamente ao processo de produção ... ela [a indústria cultural] é mais industrial em um sentido sociológico , na incorporação de formas de organização industrial , mesmo quando nada é fabricado - como na racionalização do trabalho de escritório - . , e não no sentido de algo realmente e realmente produzido pela racionalidade tecnológica " Theodor W. Adorno, " Cultura Indústria Reconsidered , " New German Critique , 6 , Outono 1975 , pp 12-19 .