

## CIBER-CULTURA-REMIX<sup>1</sup>

André Lemos<sup>2</sup>

*Em sua estrutura, as novas mídias são igualitárias. Por meio de um simples processo de conexão, todos podem participar dela (...) As novas mídias têm a tendência a eliminar todos os privilégios de formação, e com isso também o monopólio cultural da inteligência burguesa”<sup>3</sup>*

Hans Magnus Enzensberger, 1970

### Introdução

O objetivo desse ensaio é mostrar como diversas práticas da cibercultura modificam a paisagem comunicacional e social contemporâneas. Por cibercultura compreendemos as relações entre as tecnologias informacionais de comunicação e informação e a cultura, emergentes a partir da convergência informática/telecomunicações na década de 1970. Trata-se de uma nova relação entre as tecnologias e a sociabilidade, configurando a cultura contemporânea (Lemos, 2002).

O princípio que rege a cibercultura é a “*re-mixagem*”, conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut-up* de informação a partir das tecnologias digitais. Esse processo de “*re-mixagem*” começa com o pós-modernismo, ganha contorno planetários com a globalização e atinge seu apogeu com as novas mídias (Manovich). As novas tecnologias de informação e comunicação alteram os processos de comunicação, de produção, de criação e de circulação de bens e serviços nesse início de século XXI trazendo uma nova configuração cultural que chamaremos aqui de “*ciber-cultura-remix*”.

A cibercultura caracteriza-se por três “leis” fundadoras: a liberação do pólo da emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais. Essa leis vão nortear os processos de “*re-mixagem*” contemporâneos. Sob o prisma de uma fenomenologia do social, esse tripé (emissão, conexão, reconfiguração) tem como corolário uma mudança social na vivência do espaço e do tempo. O objetivo é compreender a cibercultura analisando alguns de seus fenômenos atuais: os *blogs*, os *podcasts*, os sistemas “*peer to peer*”; os *softwares* de fonte aberta, e a arte eletrônica.

### Do copyright ao *remix*

As noções de autor e de propriedade intelectual surgem com o capitalismo e a imprensa a partir do século XVIII. Até então, culturas primitivas e orais, assim como a sociedade medieval, não possuíam uma idéia de autor nem de propriedade de bens simbólicos. A

---

<sup>1</sup> Este artigo foi escrito para apresentação no seminário “Sentidos e Processos” dentro da mostra “Cinético Digital”, no Centro Itaú Cultural. A mesa tinha como tema: “Redes: criação e reconfiguração”, São Paulo, Itaú Cultural, agosto de 2005.

<sup>2</sup> Professor da Faculdade de Comunicação da UFBA. <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos>

<sup>3</sup> Enzensberger, Hans M., Elementos para uma teoria dos meios de comunicação. São Paulo, Ed. Conrad, 2003., p. 39.

modernidade industrial vai trazer essa idéia romântica de um autor iluminado e dono de sua criação. Ela será usada para controlar a circulação de bem tangíveis e intangíveis, onde o autor cede o seu direito aos editores em troca de pagamento de *royalties*. Esse sistema esteve mais ou menos estável até o surgimento do pós-modernismo (meados do século XX) onde o artista passa a buscar a quebra de fronteiras e usar trabalhos de outros artistas em processos de recombinação. A arte entra em crise e junto com ela a noção de obra, autor, autoria, propriedade.

Na crise da criação pós-moderna (“a arte morreu!”) só é possível apropriações sob o signo da recriação. Não há mais autor, original e obra, apenas processos abertos, coletivos e livres. A tecnologia digital vai reforçar essas características da arte do pós-modernismo já que “*digital technology has made copyright – and the conventional notion of authorship – obsolete*” (Murphie e Potts, 2003, p.71). 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. Agora o lema da cibercultura é “a informação quer ser livre”. E ela não pode ser considerada uma *commodite* como laranjas ou bananas. Busca-se assim, processos para criar e favorecer “inteligências coletivas” (Lévy) ou “conectivas” (Kerkhove). Essas só são possíveis, de agora em diante, por recombinações.

A nova dinâmica técnico-social da cibercultura instaura assim, não uma novidade, mas uma radicalidade: uma estrutura midiática ímpar na história da humanidade onde, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode, a priori, emitir e receber informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, para qualquer lugar do planeta e alterar, adicionar e colaborar com pedaços de informação criados por outros.

### **“Pode tudo na internet”**

A primeira lei seria a liberação do pólo da emissão. As diversas manifestações socioculturais contemporâneas mostram que o que está em jogo com o excesso e a circulação virótica de informação nada mais é do que a emergência de vozes e discursos, anteriormente reprimidos pela edição da informação pelos *mass media*. Aqui a máxima é “tem de tudo na internet”, “pode tudo na internet”.<sup>4</sup>

### **“O computador é a rede”**

A segunda lei é a do “tudo em rede”. Aqui a máxima é “a rede está em todos os lugares”, ou como dizia a publicidade da “Sun System”, “o verdadeiro computador é a rede”. Chamamos essa segunda lei de princípio de conectividade generalizada. Esta começa com a transformação do PC (computador pessoal, início da microinformática em 1970) em CC (computador coletivo, com o surgimento da internet e sua popularização nos anos 80 e 90), e o atual CC móvel (computador coletivo móvel, a era da ubiquidade e da computação pervasiva desse início de século XXI com a explosão

---

<sup>4</sup> Só para ilustrar temos hoje no Brasil mais de 11 milhões de usuários, 23 *podcasts*, 54.496 *blogs*, mais de 272 mil *downloads* do Kurumin, a distribuição brasileira do Linux, 1000 *hotspots* de acesso à internet sem fio, etc. Dados compilados no UOL ([www.uol.com.br](http://www.uol.com.br)).

dos celulares e das redes Wi-Fi). Tudo comunica e tudo está em rede: pessoas, máquinas, objetos, monumentos, cidades.

### **“Tudo muda mas nem tanto”**

A terceira seria a lei da reconfiguração. Aqui a máxima é “tudo muda, mas nem tanto”. Devemos evitar a lógica da substituição ou do aniquilamento já que, em várias expressões da cibercultura, trata-se de reconfigurar práticas, modalidades midiáticas, espaços, sem a substituição de seus respectivos antecedentes. O que chamamos aqui de reconfiguração encontra eco na idéia de “remediação” (*remediation*) de Bolter e Grusin (Bolter e Grusin, 2002). A idéia de reconfiguração vai, entretanto, além da remediação de um meio sobre o outro (por exemplo o cinema nos jogos eletrônicos e vice-versa). Por reconfiguração compreendemos a idéia de remediação mas também a de modificação das estruturas sociais, das instituições e das práticas comunicacionais.

### **Re-mixagem**

Essa três leis estão na base da “ciber-cultura-remix”. A liberação da emissão, o princípio em rede e a reconfiguração são conseqüências do potencial das tecnologias digitais para recombinar. A novidade não é a recombinação em si mas o seu alcance. A recombinação e a re-mixagem têm dominado a cultura ocidental pelo menos desde a segunda metade do século XX, mas adquirem aspectos planetários nesse começo de século XXI. Em recente artigo para a revista “Wired”, o escritor de ficção-científica William Gibson mostrou como a prática do “*cut and past*” configurou as vanguardas artísticas do século passado. Mais ainda, a nossa cultura não é uma cultura da simples apropriação ou empréstimo, da produção, do produto ou da audiência, mas uma cultura da participação, e essa participação se dá pelo uso e livre circulação de obras. Palavras antigas como “audiência”, “gravação”, “produto” estão, de acordo com Gibson, superadas na “ciber-cultura-remix” - “*o remix é a verdadeira natureza do digital*”. Para Gibson;

*“Our culture no longer bothers to use words like appropriation or borrowing to describe those very activities. Today's audience isn't listening at all - it's participating. Indeed, audience is as antique a term as record, the one archaically passive, the other archaically physical. The record, not the remix, is the anomaly today. The remix is the very nature of the digital. Today, an endless, recombinant, and fundamentally social process generates countless hours of creative product (another antique term?). To say that this poses a threat to the record industry is simply comic. The record industry, though it may not know it yet, has gone the way of the record. Instead, the recombinant (the bootleg, the remix, the mash-up) has become the characteristic pivot at the turn of our two centuries.”<sup>5</sup>*

Faremos agora a correlação entre as três leis e a lógica da re-mixagem analisando a arte eletrônica, os *blogs*, o *podcast*, os sistemas P2P e os *softwares* livres.

### **Arte Eletrônica**

---

<sup>5</sup> [http://www.wired.com/wired/archive/13.07/gibson\\_pr.html](http://www.wired.com/wired/archive/13.07/gibson_pr.html)

Um dos principais expoentes da cibercultura é a arte eletrônica. Essa nova forma do fazer artístico é a expressão de uma lógica recombinante que abusa de processos abertos, coletivos, inacabados. Isso não é nenhuma novidade no mundo da arte. No entanto, a criação artística na cibercultura coloca em sinergia processos interativos, abertos, coletivos e planetários, problematizando as noções de espaço e de tempo, o lugar do espectador e do autor, os limites do corpo e do  $\square$  humano, as noções de real e de virtual. Herança das vanguardas pós-modernas do século XX, a arte eletrônica engendra processos de criação, novas poéticas marcadas pelas tecnologias e redes digitais. As possibilidades tecnológicas passam a interessar os artistas contemporâneos desde a década de 1960. A partir das tecnologias digitais surgem novos formatos como a música eletrônica, a “*body arte*”, a “*web-arte*”, a “*net-arte*”, os hipertextos, a robótica, a realidade virtual, as instalações interativas, e as demais formas artísticas em interface com a literatura, o cinema, o teatro e a dança. Busca-se assim, a criação e a produção de processos que questionem e problematizem a época atual. Na atual arte eletrônica encontramos os princípios de conexão (obras em rede), a liberação da emissão (autor/espectador/usuário fundem-se) e a reconfiguração (dos formatos artísticos anteriores com as crises de conservação, recepção, etc.) em ação.

### ***Podcast***

O fenômeno mundial de emissões sonoras conhecido como *podcast* vai colocar em jogo as três leis da cibercultura. O sistema de produção e difusão de conteúdos sonoros surge no final de 2004. O nome é um neologismo dos termos “iPod” (tocador de MP3 da Apple) e “*broadcasting*” (transmissão, sistema de disseminação de informação em larga escala)<sup>6</sup>. Em menos de seis meses de existência, já podemos encontrar no Google mais de 4.940.000 referências para a palavra *podcasting*. Estima-se que há mais de 6 milhões de usuários do sistema no mundo. No Brasil, os *podcasts* começam a surgir em 2005, e hoje podemos contar algumas dezenas, estando, também, em crescimento geométrico. Pesquisa realizada pela Forrester estima que existirá, até o fim do ano, mais de 300.000 *podcasts* e até 2009, 13 milhões<sup>7</sup>.

A questão que sempre se coloca é se estamos diante, ou não, da criação de um novo gênero de produção, de novos processos de comunicação e de publicação. Matéria de capa da revista Wired de março de 2005 estampava “*the end of radio (as we know it)*”. A revista referia-se aos novos sistemas de emissão radiofônica, entre eles o *podcast*. Vemos aqui um duplo erro, comum nas análises mais apressadas da cibercultura: 1. o fim do meio analógico e massivo e, 2. sua substituição por outro digital e personalizado. Primeiro, não é o fim do rádio como meio de comunicação. O *podcast* só vem a somar aos diversos formatos *broadcasting*. Tampouco é o fim do rádio como nós conhecemos hoje, em seus formatos AM e FM. O que estamos vendo é uma reconfiguração midiática em que ambos os formatos permanecem e têm seus nichos de usuários assegurados

Estamos vendo, com os *podcast*, as três leis em ação: 1. liberação do pólo da emissão (ouvinte produtor), 2. princípio de conexão (distribuição por indexação de *sites* na rede

---

<sup>6</sup> A “*wikipédia*” define *podcasting* como “*a method of publishing sound files to the Internet, allowing users to subscribe to a feed and receive new audio files automatically. Podcasting is distinct from other types of audio content delivery because it uses the [RSS 2.0](#) file format. This technique has enabled many producers to create self-published, syndicated radio shows.*”. Ver <http://en.wikipedia.org/wiki/Podcasting>

<sup>7</sup> <http://www.reuters.com/newsArticle.jhtml?type=internetNews&storyID=8761417>.

– RSS - em conexão planetária) e, 3. reconfiguração dos formatos de emissão de conteúdos sonoros (em dois pólos: o “faça você mesmo” a sua rádio; e as rádios massivas criando programas em *podcasting*, como a BBC).

## **Blogs**

O caso dos *blogs* (*audioblogs*, *fotologs*, *vlogs*) demonstra ser também um fenômeno que tem raiz na liberação da emissão e na reconfiguração da indústria midiática e de suas práticas de produção de informação. Hoje há a criação de um novo *blog* a cada segundo. Segundo o site “Technorati”, a blogosfera, conjunto de *blogs* ao redor do mundo, dobra de tamanho a cada seis meses. No último relatório sobre o estado da blogosfera, temos hoje 14,2 milhões de *blogs*. O número era de 7,8 em março de 2005.

*Blogs* são formas de publicação onde qualquer pessoa pode facilmente dispor e começar a emitir, seja seu diário pessoal, informações jornalísticas, emissões de áudio (os *audioblogs*) ou vídeos (*vlogs*<sup>8</sup>) e fotos (*fotolog*), etc., sejam de caráter amador, jornalístico, humorista, literário. Os *blogs* agregam-se ainda em comunidades, onde usuários/leitores podem comentar e adicionar informações e comentários. Aqui vemos claramente a liberação do pólo da emissão (qualquer um pode fazer seu *blog*), o princípio em rede (*blogs* que fazem referência à outros *blogs*) e a reconfiguração com novos formatos de diários, de publicações jornalísticas, de emissões sonoras e de vídeo, de literatura, etc.<sup>9</sup>.

Um exemplo desse princípio de re-mixagem é a “Wikipédia”<sup>10</sup>, uma enciclopédia eletrônica que tem como vantagem em relação as precedentes a possibilidade de ser atualizada imediatamente e escrita por qualquer pessoa em qualquer lugar do mundo. O sistema usa páginas que podem editadas, as “wikis” (não são *blogs*), permitindo que qualquer usuário possa editar, apagar ou criar novos verbetes. O princípio *remix* da cibercultura, assim como as suas três leis, encontra na “Wikipédia” mais um exemplo importante de ambiente colaborativo.

Há ainda *mobloggers*, *blogs* que são atualizados a partir de tecnologias móveis como celulares, *laptops*, *palmtops*. O crescimento é mundial, sendo os *blogs* muito populares nos EUA, GB, Japão, Coréia, China, França e no Brasil. Como comentando em recente matéria da BBC,

*“What is clear is that the blogosphere is highly varied, with blogs coming in many shapes and forms, whether they be professional or for personal use. Blogs have been used as campaign sites, as personal diaries, as art projects, online magazines and as places for community networking. Much of their appeal has been boosted because readers can subscribe to them, for free, to stay updated of any new posts automatically.”*<sup>11</sup>

<sup>8</sup> [www.nytimes.com/2005/07/25/arts/25vlog.html?8hpib](http://www.nytimes.com/2005/07/25/arts/25vlog.html?8hpib)

<sup>9</sup> Há vários sistemas: MSN Spaces, Blogger, LiveJournal, AOL Journals, WordPress e Movable Type.

<sup>10</sup> [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

<sup>11</sup> <http://news.bbc.co.uk/go/pr/fr/-/2/hi/technology/4737671.stm>

A liberação do pólo da emissão, o princípio em rede e a conexão generalizada têm servido como instrumentos para que vozes autênticas surjam, criando um contraponto à mídia clássica de massa e a censura política. Os recentes problemas de corrupção no governo federal brasileiro, e no seu partido majoritário, encontraram nos *blogs* um grande instrumento de divulgação de informação fora do esquema dos *mass media*, aumentando a possibilidade de escolha de fontes de informação por parte do cidadão comum.

### **Redes “P2P”**

Outro fenômeno marcante da cibercultura é o sistema de compartilhamento conhecido como “peer to peer” (P2P). Este possibilita a troca de arquivos de diversos formatos ao redor do mundo, revelando redes de sociabilidade que colocam em evidência a “ciber-cultura-remix”. Aqui vemos a liberação da emissão para disponibilizar arquivos, o princípio em rede que coloca esses arquivos mundialmente disponíveis, e a reconfiguração da indústria fonográfica e cinematográfica que, até o momento, estão buscando se manter pela força bruta, caçando e prendendo usuários desses sistemas e fechando alguns. O sistema de vendas de músicas do “iTunes” da Apple mostra novas possibilidades para essa indústria cultural reconfigurada.

Com os P2P, a rede torna-se ainda mais capilar. Cada usuário é também fornecedor de informação. Os sistemas P2P, embora ameaçados por problemas de *copyright*, e pressionados pelo *lobby* de grandes associações mundiais, como a RIAA, encontram sempre novos modelos, fazendo com que a “ciber-cultura-remix” continue crescendo. Recente matéria de John Markoff do New York Times mostra a expansão desses sistemas.

*“At a computer security conference in Las Vegas on Thursday, an Irish software designer described a new version of a peer-to-peer file-sharing system that he says will make it easier to share digital information anonymously and make detection by corporations and governments far more difficult. (...) The issue is complicated by the fact that the small group of technologists designing the new systems say their goal is to create tools to circumvent censorship and political repression - not to abet copyright violation.”<sup>12</sup>*

O sistema criado por Ian Clarke de 28 anos, “Freenet”, usa tecnologias que tornam impossível, para governos ou para as grandes corporações, restringirem o fluxo de informação digital. O sistema utiliza criptografia e começará a ser distribuído em alguns meses. Vemos aqui mais uma forma de reconfiguração midiática, de liberação do pólo da emissão e do princípio em rede, colocando arquivos em circulação para diversas formas de apropriação e criação.

### **Softwares Livres**

No caso dos *softwares* de código aberto, o que está em jogo é a criação e o compartilhamento planetário de inteligência no desenvolvimento de soluções,

<sup>12</sup><http://www.nytimes.com/2005/08/01/technology/01file.html?ei=5090&en=2ab1bf4745b327bc&ex=1280548800&partner=rssuserland&emc=rss&pagewanted=print>

programas de computadores. Estes estão reconfigurando a indústria proprietária. Trata-se de recombinações de *softwares* e linhas de códigos de forma aberta, livre e criativa, construindo um dos mais interessantes fenômenos da cibercultura. O Brasil é reconhecido com um dos países que mais tem realizado esforços governamentais para a adoção dos “*softwares* livres”, tanto na sua administração direta, como em projetos de inclusão digital.

A adoção de *softwares* livres coloca em questão o monopólio de firmas produtoras de *softwares* e reforça a cultura do compartilhamento, a cultura “*copyleft*” que está em oposição à lógica proprietária do *copyright* que dominou a dinâmica sociocultural dos *mass media*. O *copyleft* é um *hacking* do *copyright*, um modelo para contratos de adesão que busca corrigir falhas sociais no direito autoral padrão. A atual revolução dos SL deve-se a essa cultura do compartilhamento, potencializando a distribuição, a cooperação e a apropriação dos bens simbólicos.

O que permitiu o surgimento dos *softwares* livres foi a invenção de uma licença de utilização do código fonte em 1989. Nesse ano, Richard Stallman cria a GPL (*General Public License*) e a “*Free Software Foundation*”<sup>13</sup> e escreve o primeiro projeto de *software* livre o GNU (acrônimo de “*GNU is not Unix*”). A criação foi motivada pela proibição da AT&T de utilização livre do sistema Unix. GPL não permite a apropriação privada dos trabalhos coletivos realizados, dando a todos a possibilidade de transformar e livremente distribuir as modificações. A partir daí, milhares de comunidades ao redor do mundo começaram a desenvolver *softwares* livres, como o Linux, o Debian, entre outros. No Brasil, essas comunidades começam a ter visibilidade a partir do “Fórum Internacional de *Software Livre*” em Porto Alegre em 2000.

Aqui mais uma vez a potencialização das três leis coloca os SL como um dos melhores exemplos da “ciber-cultura-remix: liberação da emissão (qualquer um pode trabalhar em códigos e programas), princípio de conexão (trabalho e a cooperação são planetários, realizados através da redes telemáticas), e reconfiguração da indústria dos *softwares* proprietários como a resposta de flexibilização (abertura de códigos de alguns programas, como o Office, por exemplo) por parte da mais importante indústria de *softwares* do mundo, a Microsoft.

## Concluindo

Recente matéria da BBC mostra como a “ciber-cultura-remix” está em expansão com os *blogs*, os *podcasts*, os sistemas P2P, obras artísticas e os *softwares* livres. A cibercultura tem criado o que se vem chamando de “*citizen media*”, ou q “mídia do cidadão”, onde cada usuário é estimulado a produzir, distribuir e reciclar conteúdos digitais, sejam eles textos literários, protestos políticos, matérias jornalísticas, emissões sonoras, filmes caseiros, fotos ou música. Os “*citizen media*” são pessoas que colocam “*their versions of events through images and video taken on mobiles or eyewitness accounts on blogs. The internet is giving people a voice, to self-publish, and to rapidly share what you say in ways never quite possible before.*”<sup>14</sup>. Acontecimentos recentes como as Tsunamis, e os atentados em Londres mostraram a força desses “cidadãos digitais”.

---

<sup>13</sup> Ver <http://www.fsf.org>

<sup>14</sup> <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4728259.stm>

Um dos serviços a disposição desses “cidadãos digitais” é o “Ourmedia” de JD Lasica, onde qualquer pessoa pode publicar seu filme digital caseiro, suas música, suas fotos ou seu *podcast* de graça. O objetivo é estimular, através de licenças do tipo “Creative Commons”<sup>15</sup>, a re-mixagem criativa de obras. O site foi criado em março de 2005 e tem mais de 31.000 membros de vários países, acolhendo mais de 22.000 “pedaços de mídia”. A única proibição é de veiculação de material pornográfico ou protegido por *copyright*. A idéia é incentivar o crescimento da “ciber-cultura-remix”.

Outro sintoma é a série de reportagens que a BBC vem dedicando à cultura *remix*, chamado de “Digital Citizens”. Durante toda essa semana (de 7 a 13 de agosto), “*the BBC News website is speaking to people whose creativity has been transformed in the digital age. From blogging to podcasting, millions of ordinary people are becoming writers, journalists, broadcasters and filmmakers thanks to increasingly affordable and accessible tools*”<sup>16</sup>. Vemos assim que as expressões da cibercultura analisadas aqui potencializam o compartilhamento, a distribuição, a cooperação, a apropriação dos bens simbólicos. Esforços tem sido realizado também na área acadêmica<sup>17</sup>. Nos exemplos analisados, trata-se de sinergia entre causas tecnológicas e efeitos sociais, entre causas sociais e efeitos tecnológicos. Estamos testemunhando a emergência de novas formas de consumo cultural e de novas práticas sociais.

Autores como Lessing falam de uma “*free culture*” (Lessing, 2004) para expressar esse espírito do tempo. Em entrevista recente ao jornal inglês “The Guardian”, Lessing mostra que o *copyleft*, visa “*built a system that makes it easy for creators to express their desire that others be able to share their work, but still insisting on some rights. It's an attempt to unleash the creative potential of the internet*”. Lev Manovich, no mesmo sentido, mostra que na era industrial a cultura massiva era aquela onde “*everyone was supposed to enjoy the same good – and share the same beliefs*”. Já na era da “ciber-cultura-remix”, “*every citizen can construct her own custom lifestyle and ‘select’ her ideology from a large (but not infinite) number of choice (...). The logic of new media technology reflects this new social logic*” (Manovich, 2001, p.42).

No prefácio do seu livro publicado na Coréia, Manovich afirma que “remix” é a melhor metáfora para compreender as novas mídias. Ele vai apontar três formas históricas. A primeira é a que nos referimos, como vimos, ao pós-modernismo, o “*remixing of previous cultural contents and forms within a given media or cultural form*”. A segunda é o que chamamos de globalização, mistura e reconfiguração de culturas nacionais em um estilo global, não necessariamente homogêneo. O terceiro tipo de re-mixagem aparece com as novas mídias. Aqui as tecnologias da cibercultura fazem o “*remix between the interfaces of various cultural forms and the new software techniques – in short, the remix between culture and computers*”<sup>18</sup>.

Alguns autores falam também de um direito à liberdade digital, um direito a re-mixagens e apropriações. Este direito estaria sendo barrado hoje pelas grande

<sup>15</sup> <http://www.guardian.co.uk/online/story/0,3605,1270823,00.html>. Sobre o “Creative Commons” ver <http://creativecommons.org/>.

<sup>16</sup> <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/4728259.stm>

<sup>17</sup>Veja a esse respeito o portal “Open Access Webliography”, in <http://www.escholarlypub.com/cwb/oaw.htm>

<sup>18</sup> <http://www.artphoto.ro/src/editorial/newmedia/newmedia.html>



corporações, que tentam de forma anacrônica trancar a circulação do conhecimento, protegidas pela lei do *copyright* ou por patentes, “*preventing millions of books, films and music from entering the public domain*”<sup>19</sup>. No entanto, grupos como a “Foundation for a Free Information Infrastructure”, entre outros, têm lutado no parlamento europeu contra o patenteamento de *softwares* e pela garantia do direito de recriação e de livre expressão, ou seja, pelo direito dos “cidadãos digitais”.

A batalha está longe de terminar. Mas podemos dizer que, para além da vontade das grandes corporações, as pessoas comuns, os cidadãos digitais, já estão, como vimos, produzindo conteúdo pelos princípios da liberação da emissão, da conexão generalizada e da reconfiguração das indústrias culturais. Esse parece ser um caminho irreversível na atual cibercultura. Como afirma o DJ Spooky,

*“Nothing is sacred...Everything is ‘public domain’. Download, remix, edit, sequence, splice this into your memory bank...information moves through us with the speed of thought, and basically any attempt to control it always backfire” (DJ Spook, apud Murphie e Potts, 2003, p.70).*

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOLTER, J.D, GRUSIN,R., Remediation. Understanding New Media., MIT Press, 2002.
- ENZENSBERGER, Hans M., Elementos para uma teoria dos meios de comunicação. São Paulo, Ed. Conrad, 2003.
- LEMOS, A., Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Porto Alegre, Sulina, 2002 segunda edição, 2004.
- LESSING, L., Free Culture. How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity, The Penguin Press, New York, 2004.
- MANOVICH, Lev., The Language of New Media., MIT Press, 2001.
- MURPHY, A., POTTS, J., Culture and Technology., NY, Palgrave Macmillan, 2003.

---

<sup>19</sup> <http://www.guardian.co.uk/print/0,3858,5248709-110837,00.html>