

CIBERCULTURA COMO TERRITÓRIO RECOMBINANTE¹

André Lemos

I – AVANT PROPOS

Para melhor compreensão da forma como opera hoje a recombinação dos diversos elementos em jogo na cultura contemporânea – que alguns vão chamar de sociedade da informação, sociedade pós-industrial, cibercultura ou sociedade do conhecimento –, estabelecerei três princípios básicos, ou três leis dessa sociedade da informação, principalmente em relação às práticas culturais que serão retomadas no fim dessa conferência. Esses três princípios norteadores permitem, de forma geral, compreender a emergência das diversas práticas sociais, comunicacionais e produtivas que criam diversas e inusitadas recombinações na cultura contemporânea. A cibercultura é, por assim dizer, um “território recombinate”. Iremos explorar a “cibercultura *remix*”, os princípios da sociedade da informação e a noção de território para chegar, no final, à hipótese da criação de territórios informacionais, hoje em expansão com as tecnologias de comunicação sem fio. Estas irão fomentar novas práticas recombinaatórias nas cidades contemporâneas.

II – PRINCÍPIOS DA CIBERCULTURA RECOMBINANTE

Sejamos diretos: recombina, copiar, apropriar, mesclar elementos os mais diversos não é nenhuma novidade no campo da cultura. Toda cultura é, antes de tudo, híbrida; formação de hábitos, costumes e processos sócio-técnico-semióticos que se dão sempre a partir do acolhimento de diferenças e no trato com outras culturas. A re-combinação de diversos elementos, sejam eles produtivos, religiosos ou artísticos, é sempre um traço constitutivo de toda formação cultural. Por outro lado, toda tentativa de fechamento sobre si acarreta empobrecimento, homogeneidade e morte. A cultura necessita, para se manter vibrante, forte e dinâmica, aceitar e ser, de alguma forma, permeável a outras formas culturais. Esse processo está em marcha desde as culturas mais “primitivas” até a cultura contemporânea, a cibercultura. Assim, não é a recombinação em si a grande novidade, mas a forma, a velocidade e o alcance global desse movimento.

As novas tecnologias de comunicação e informação serão vetores de agregação social, de vínculo comunicacional e de recombinações de informações as mais diversas sobre formatos

¹ Este texto é uma transcrição revisada da conferência ministrada no evento “Territórios Recombinaentes”, realizado no Instituto Goethe (ICBA), em Salvador, em agosto de 2006. O material embasou a conferência ministrada no I Simpósio Nacional de Pesquisadores em Comunicação e Cibercultura, realizado na PUC-SP, em setembro do mesmo ano. O artigo foi publicado antes em Martins, Camila Duprat; Castro e Silva, Daniela; Motta, Renata (Org.), **Territórios recombinaentes: arte e tecnologia - debates e laboratórios**, São Paulo, Instituto Sérgio Motta, 2007, p. 35-48.

variados, podendo ser textos, imagens fixas e animadas e sons. A cultura “pós-massiva” das redes, em expansão com *sites*, *blogs*, redes de relacionamento como o Orkut, troca de fotos, vídeos e música em sistemas como Flickr, YouTube e redes *P2P*, mostra muito bem o movimento de recombinação cultural em um território eletrônico em crescimento planetário.

Para compreender esse processo, devemos tentar encontrar princípios que o norteiam. Podemos dizer, a título de hipótese, que há três leis que estão na base do processo cultural atual da cibercultura, a saber: a liberação do pólo da emissão, o princípio de conexão em rede e a consequente reconfiguração sociocultural a partir de novas práticas produtivas e recombinatórias.

Como dissemos acima, a cultura contemporânea é um território recombinante. A novidade não é tanto a recombinação em si, mas o seu alcance. A recombinação, que tem dominado a cultura ocidental pelo menos desde a segunda metade do século XX, adquire aspectos planetários nesse começo de século XXI.

A cibercultura instaura uma estrutura midiática ímpar (estrutura “pós-massiva”, como veremos adiante) na história da humanidade, na qual, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode produzir e publicar informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, adicionar e colaborar em rede com outros, reconfigurando a indústria cultural (“massiva”). Os exemplos são numerosos, planetários e em crescimento geométrico: *blogs*, *podcasts*, sistemas *peer to peer*, *softwares* livres, *softwares* sociais, arte eletrônica... Trata-se de crescente troca e processos de compartilhamento de diversos elementos da cultura a partir das possibilidades abertas pelas tecnologias eletrônico-digitais e pelas redes telemáticas contemporâneas.

III – EMITA E PRODUZA!

O primeiro princípio, que está na base de tudo, e que se diferencia da época ou da forma de acesso à informação e à comunicação na cultura massiva é a **liberação do pólo da emissão**. Essa é a primeira característica da cultura digital “pós-massiva”. O que vemos hoje são inúmeros fenômenos sociais em que o antigo “receptor” passa a produzir e emitir sua própria informação, de forma livre, multimodal (vários formatos midiáticos) e planetária, cujo sintoma é às vezes confundido com “excesso” de informação. As práticas sociocomunicacionais da internet estão aí para mostrar que as pessoas estão produzindo vídeos, fotos, música, escrevendo em *blogs*, criando fóruns e comunidades, desenvolvendo *softwares* e ferramentas da *Web 2.0*, trocando música etc.

Essas práticas refletem a potência represada pelos meios massivos de comunicação que sempre controlaram o pólo da emissão. Editoras, empresas de televisão, jornais e revistas, indústrias da música e do filme controlam a emissão na já tão estudada cultura da comunicação de massa. Na indústria cultural massiva, há um emissor de informação que dirige sua produção para uma massa de receptores, transformada, com alguma sorte, em público. Isto não significa que não havia possibilidades de acesso e produção *underground* da informação: fanzines, rádios e TVs piratas etc. sempre existiram, mas com alcance bastante limitado. A evolução da tecnologia eletrônico-digital cria uma efervescência, um excesso de informação pela possibilidade de que cada um seja também produtor e emissor de conteúdo. Exceção feita, claro, aos países de regime totalitário/autoritário que buscam controlar e filtrar a rede, cercear a produção, a circulação e o consumo da informação, como é o caso da China.

Na cultura pós-massiva, que constitui a atual cibercultura, produzir, fazer circular e acessar cada vez mais informação tornam-se atos quotidianos, corriqueiros, banais. Para dar

exemplos concretos, podemos dizer que *blogs e podcasts* tornaram-se novas formas de emissão textual, imagética e sonora pelas quais cada usuário faz o seu próprio veículo. Os *blogs* são hoje um fenômeno mundial de emissão livre de informação sobre diversos formatos (pessoais, jornalísticos, empresariais, acadêmicos, comunitários...). Os *podcasts*, por sua vez, são formas livres de emissão sonora pelas quais cada usuário pode criar o seu próprio programa e disseminá-lo pela rede. As formas da arte eletrônica colaborativas mostram diversas ações coletivas, participativas e recombinatórias, nas quais pessoas e grupos cooperam entre si, pela via telemática. O mesmo acontece com o desenvolvimento dos *softwares* livres, hoje um sistema muito poderoso que também faz parte dessa liberação da emissão. Aqui os códigos são alterados e disponíveis para novas modificações através de desenvolvedores espalhados pelo mundo.

O mesmo podemos dizer da prática de produção de informação (liberação da emissão) a partir de dispositivos móveis. Muitas das informações e imagens que recebemos referentes aos *tsunamis*, aos atentados em Madri e em Londres foram disseminadas por pessoas através de câmeras embutidas em telefones celulares. Da mesma forma, as últimas guerrilhas urbanas ocorridas em Paris foram não só documentadas como também, de alguma maneira, impulsionadas pelo uso testemunhal de telefonia móvel, como no caso de um indivíduo que filmou, da janela de sua casa, através de um telefone celular, a polícia agredindo jovens da periferia. Esse vídeo, disseminado pela rede, em *blogs*, aumentou ainda mais a revolta. Assim, com a liberação da emissão, temos testemunhas que podem produzir e emitir de forma planetária os diversos tipos de informação. Esses exemplos são comprovações da potência da liberação da emissão na atual cibercultura recombinante. Isto nos leva ao segundo princípio: **a conexão.**

IV – PRODUZA, EMITA E... CONECTE!

Não basta emitir sem conectar, compartilhar. É preciso emitir em rede, entrar em conexão com outros, produzir sinergias, trocar pedaços de informação, circular, distribuir. Esse segundo princípio, a conexão em rede telemática, parece ser mesmo uma característica fundamental da cibercultura. A internet, desde seus primórdios, configura-se como lugar de conexão e compartilhamento. Assim surgiram as primeiras listas de discussão, as trocas de *email*, o *ftp*, os *chats*, *muds...* e isso desde as primeiras *BBSs* na década de 70 do século passado. Não podemos esquecer também do protocolo TCP-IP, produzido para interligar os sistemas operacionais (língua técnica para troca de dados entre computadores) e colocado a serviço da humanidade de forma livre e gratuita. Desde então, só vemos crescer as formas de produção e o consumo informacional pela produção livre, pela circulação e por processos colaborativos. Uma nova economia política parece tomar forma: produção é liberação da emissão e consumo é conexão, circulação, distribuição. A recombinação cibercultural se dá por modulações de informações e por circulação em redes telemáticas.

Os diversos fenômenos sociais como vimos, tais como *blogs*, *podcasts*, redes *peer to peer* (redes de trocas de arquivos, como os de música, por exemplo, que colocam hoje a indústria fonográfica de “cabelos em pé” com questionamentos a respeito do *copyright*), *Web 2.0* e seus *softwares* sociais como o Orkut, o Flickr ou o YouTube, redes de desenvolvedores de *softwares* livres, usuários de telefone celulares e suas mensagens de texto, suas fotos e vídeos etc., cumprem bem essa função de conexão, função comunitária e de vínculo social através das tecnologias eletrônico-digitais. Esse é mesmo um traço característico da cibercultura: o uso das

redes e tecnologias de comunicação e informação para a criação de vínculos sociais locais, comunitários e mesmo planetários. O princípio de emissão está acoplado assim ao princípio de conexão generalizada de troca de informação. E isso será rico em consequências.

V – PRODUZA, EMITA, CONECTE E... TRANSFORME!

Não se trata, como vimos, apenas de emissão, mas também da conexão. E sempre que há emissão livre (liberdade de vozes, de opinião, de ideias) e conexão (de pessoas ou grupos) há sempre mudança, movimento, linhas de fuga. Não é à toa que reprimir a livre palavra e a livre conexão é sempre uma prerrogativa utilizada por regimes totalitários, sejam eles de um pequeno grupo, de uma cidade ou de um país. Assim, emitir e conectar produz o terceiro princípio em voga hoje na cultura contemporânea: a **reconfiguração** (de práticas e instituições) da indústria cultural massiva e das redes de sociabilidade da sociedade industrial. Vários analistas mostram que há hoje uma crise no modelo produtivo e econômico da indústria cultural massiva, embora isso não signifique necessariamente a sua aniquilação.

No que se refere às reconfigurações dessa indústria cultural, uma das grandes questões que atualmente desponta é a da autoria e proteção de obras para reprodução, uso e cópia. Alguns sistemas já estão surgindo, como opção para a criação de mecanismos legais de recombinação, conhecidos como licenças abertas ou *copyleft*. Um exemplo de sucesso é a licença *creative commons* – licença de uso que permite a modificação, a cópia e a distribuição de obras, com diversas modulações de proteção de direito de autor. Trata-se, na realidade, de uma crise de sistemas culturais, legais e econômicos pela reconfiguração da indústria cultural clássica.

Há, portanto, reconfiguração e remediação. Jornais fazem uso de *blogs* (uma reconfiguração em relação aos *blogs* e aos jornais) e de *podcasts*. *Podcasts* emulam programas de rádio e rádios editam suas emissões em *podcasts*. A televisão faz referência à internet, a internet remete à televisão. Os autores americanos Bolter e Grusin (2000) vão chamar esta reconfiguração de remediação (“*remediation*”). Trata-se efetivamente de remediações na esfera das mídias e de reconfigurações de práticas sociais e de instituições (organizações, leis, regulações...). Podemos dizer que, atualmente, estamos imersos em uma paisagem audiovisual dupla, na qual dois sistemas comunicacionais amplos, complementares e, às vezes, antagônicos, coexistem, oferecendo maior pluralidade infocomunicacional: o modelo massivo da indústria cultural dos séculos XVIII-XX e o modelo “pós-massivo”, caracterizado pelas mídias digitais, redes telemáticas e processos recombina-tórios de conteúdo informacional emergentes a partir da década de 1970.

A cultura digital pós-massiva não representa o fim da industrial massiva. Por sua vez, a indústria massiva não vai absorver e “massificar” a cultura digital pós-massiva. A cibercultura é essa configuração na qual se alternarão processos massivos e pós-massivos, na rede ou fora dela. Com a difusão dos *podcasts*, o rádio vai morrer? Com a *web*, a televisão vai acabar? Não há nenhuma evidência disso. O que existe na cibercultura é uma reconfiguração infocomunicacional e não o fim da cultura de massa. Sua transformação acolhe processos bidirecionais, abertos, nos quais prevalece a liberação da emissão sob diversos formatos e modulações, e uma conexão generalizada e planetária por redes telemáticas.

Esses são os três princípios básicos para uma compreensão das recombinações em jogo na cultura contemporânea: emissão, conexão, reconfiguração – recombinações que vêm da liberação da emissão, do princípio de conexão. Trata-se de uma reconfiguração cultural,

artística, imaginária, subjetiva, produtiva, econômica, jurídica, em marcha. A compreensão desses princípios vai permitir entender o que chamaremos de **território digital informacional** e os impactos socioculturais das atuais tecnologias móveis de comunicação e informação.

VI – TERRITÓRIOS INFORMACIONAIS RECOMBINANTES

A ideia da globalização, forte característica da cultura contemporânea, remete a uma sensação de perda de território, de apagamento de fronteiras. A globalização nos remete a diversos problemas de fronteira (cultural, política, geográfica, subjetiva...). Qual o limite do indivíduo e de sua subjetividade hoje? O que é a subjetividade contemporânea em relação à subjetividade moderna, senão esfacelamento? Qual é a fronteira do corpo físico em meio às diversas próteses tecnológicas? Qual é o limite legal da economia de um Estado-Nação? Até que ponto o nosso governo, por exemplo, é autônomo para decidir livremente sobre os destinos da sua economia? Não seria ele dependente de organismos supranacionais, como o FMI, o GATT, o Banco Mundial que balizam, de certa forma, a economia nacional? A Europa, um continente, também não é uma comunidade, uma zona que agrega países que têm que se adaptar a uma constituição européia para além, às vezes, de sua própria soberania?

Essa desterritorialização cultural e política é também econômica. O dinheiro circula por cidades mundiais buscando maior rentabilidade, sem reconhecer fronteiras territoriais. Na esfera cultural, as fronteiras também têm sido apagadas pelo que se chama de multiculturalismo. Hoje, através da internet, é possível ouvir uma rádio russa, ler um jornal da Coreia e visitar um *site* da Finlândia. Fazemos isso diariamente com muita facilidade. Podemos estar conversando com alguém do Sri Lanka pelo *messenger*, sem nos darmos conta de que estamos vivendo um processo de desterritorialização generalizado. Participamos de diversos acontecimentos, temos acesso a diversas culturas e a diversas informações que não necessariamente fazem parte do nosso território. O sociólogo Anthony Giddens (1991) vai chamar esse fenômeno de **desencaixe**.

Certamente os meios massivos criam processos desterritorializantes com as informações mundiais, “ao vivo”. No entanto, a televisão só podia ser vista localmente, o mesmo acontecendo com o rádio e os jornais, que remetem sempre aos nossos espaços locais, ao nosso território, à nossa cidade. Com a cultura digital das mídias pós-massivas e principalmente as tecnologias móveis, vemos agravarem-se os processos de desterritorialização. Mas, ao mesmo tempo, criamos também novas territorializações.

Desenvolvemos, nos últimos anos, no Grupo de Pesquisa em Cibercidade (GPC)² trabalhos voltados à interface entre o espaço eletrônico e o espaço urbano, pesquisas sobre a relação entre as novas tecnologias e as cidades. Recentemente, o trabalho tem se dirigido à análise de tecnologias móveis, principalmente dos processos que se dão a partir de redes de telefones celulares, redes *Bluetooth*, etiquetas *RFID* e áreas de conexão *Wi-Fi*. Essas tecnologias criam processos desterritorializantes e também territorializantes a partir do fluxo de trocas informativas em territórios informacionais digitais.

Os celulares são hoje um fenômeno mundial e o Brasil atingiu recentemente a marca de 100 milhões de unidades. Trata-se de um equipamento que converge diversas funções, sendo um “teletudo”, capaz de conectar vozes, dados, imagens fixas e animadas, vídeos, música, mensagens de texto... A tecnologia de rede via *chips bluetooth* permite a criação de pequenas redes

² GPC - Grupo de Pesquisa em Cibercidade. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Faculdade de Comunicação da UFBA. Veja-se <http://gpc.andrelemos.info/blog>.

entre diversos equipamentos. Estas já são tecnologias disponíveis em alguns telefones celulares, computadores, máquinas fotográficas, entre outros aparelhos. As etiquetas de radiofrequência, RFID, estão substituindo os antigos códigos de barra, emitindo informações sobre produtos/objetos dentro de um pequeno perímetro. As formas de conexão sem fio à internet através de equipamentos como *laptops*, *palms* e *smartphones* são conhecidas como protocolo *Wi-Fi (Wireless Fidelity)*, rede sem fio de acesso à internet com alcance em um raio de até 100m (além da *Wi-Max*, um prolongamento da tecnologia *Wi-Fi* com alcance de até 50km).

Essas tecnologias, ou mídias locativas, estão reconfigurando as práticas sociais e comunicacionais nas cidades contemporâneas a partir de ações que se desenvolvem dentro do que chamaremos aqui de territórios informacionais. A interface entre o espaço eletrônico e o espaço urbano cria os territórios digitais informacionais. Estes se formam na emissão e recepção de informação digital em espaços híbridos, informacional e físicos, através dos dispositivos móveis acima mencionados. Eles se caracterizam de maneira diferenciada em relação ao espaço de informação dos meios massivos, como a TV, o rádio e a mídia impressa.

A questão do território, como alguns geógrafos vão definir, tem relação direta com o controle. A noção de território como controle vem da etologia, mostrando como o comportamento dos animais estabelece zonas efetivas de controle. Toda a noção de território tem relação com a noção de acesso e controle no interior de fronteiras. Essas palavras, acesso e controle, são extremamente importantes para a compreensão da sociedade tecnológica contemporânea. O acesso ao universo informacional se dá através de senhas. E existe hoje, efetivamente, na rede, um maior controle sobre o que emitimos e recebemos, diferentemente da prática de consumo de informação na cultura massiva.

Há, na cultura de massa, a possibilidade de controle apenas sobre as informações recebidas: escolha de jornais, de emissoras de televisão, de estações de rádio etc., mas não sobre a emissão. Se não há controle total do fluxo informativo, não há território informacional. Hoje, com as mídias pós-massivas, essa liberdade existe, como vimos nos exemplos dos princípios da emissão, conexão e reconfiguração. Na atual cibercultura, podemos ter maior controle informacional, já que é possível fazer mais escolhas do que consumimos como informação e também emitir nossa própria informação. O *locus* de controle desse fluxo informativo é o território informacional, onde o usuário controla o que entra e sai na sua fronteira informacional. Trata-se de um território invisível, constituído na intersecção do espaço físico com o eletrônico. Propomos aqui a ideia polissêmica de território, para além do espaço físico, da fronteira jurídica dos Estados, ideia na qual cabem noções como território subjetivo, cultural, artístico... O território informacional é uma “heterotopia” (Foucault, 1994) do controle e acesso a informações digitais.

A internet e as tecnologias digitais contemporâneas, desde a internet fixa até as tecnologias móveis atuais, permitem, efetivamente, a vivência de processos desterritorializantes, mas, ao mesmo tempo, de controle informacional, ou seja, de criação de territórios. Podemos ver processos desterritorializantes na total imobilidade (o pensamento para Deleuze é a desterritorialização por excelência), assim como processos territorializantes na mobilidade, como o mapeamento de territórios via GPS ou telefones celulares. Um indivíduo, por exemplo, pode estar imóvel, em sua própria casa, mas desterritorializado, ao experienciar eventos que não fazem necessariamente parte de sua cultura (pela TV ou hoje pela internet). Por outro lado, um executivo que viaja com um *laptop* e um celular está em mobilidade, mas, ao mesmo tempo controlado e, assim, territorializado pelo monitoramento informacional exercido pela estrutura empresarial. Estas duas noções são bastante complexas e não poderemos desenvolvê-la aqui.³

³ Veja-se, para isso, Lemos (2007; 2008).

Efetivamente, as mídias de massa criam processos desterritorializantes (jornais, TV, rádio). O ciberespaço cria também processos desterritorializantes ao permitir o consumo multicultural. Um ativista chinês, por exemplo, pode obter informações e disseminá-las, tentando escapar ao controle policial e político de seu país, criando uma linha de fuga, uma desterritorialização pela internet. O mesmo podemos dizer da coordenação informacional do PCC (Primeiro Comando da Capital, organização criminosa) em recentes ataques à cidade e ao Estado de São Paulo. Territorializados pelo poder judicial, dentro de uma prisão, os líderes do PCC conseguem, com as tecnologias móveis, mobilizar e atingir diversos pontos não só da capital, mas também de outras cidades do Estado. Vemos aqui processos desterritorializantes através de redes telemáticas, computadores e, principalmente, telefones celulares.

Autores consideram o ciberespaço como um espaço ilimitado constituído por redes informacionais planetárias, permitindo a circulação fora de qualquer constrangimento. Ele seria um espaço puro, sem fricção, etéreo e virtual. No ciberespaço, o território rugoso e resistente é apagado, apenas subsistindo um espaço fluido, feito para circulação. Contudo, embora ele efetivamente permita esse tipo de circulação, o ciberespaço é também um espaço estriado, institucionalizado, controlado, feito por protocolos de acessos a partir de senhas informacionais, organizado por padrões tecnológicos geridos pelo ICANN, instituição do Departamento de Comércio Americano. O ciberespaço não é um território apenas liso, mas também um território de controle e vigilância, ou seja, um lugar de territorialização.

Assim, por exemplo, os meus *sites*, *blogs*, *podcasts*, minha comunidade, minha rede de relacionamento, são formas de territorialização no ciberespaço global. Crio minhas zonas de controle informacional em meio ao fluxo planetário de possibilidades desterritorializantes. Um processo não existe sem o outro. As tecnologias informacionais como o telefone celular, *palms* ou *laptops* são dispositivos pelos quais exercemos o controle informacional. Esse lugar de controle constitui o meu território informacional digital, formado pelo espaço telemático, por senhas de acesso e lugares físicos de conexão. No entanto, embora territorializado, posso realizar efetivamente movimentos de fuga, de desterritorialização. Quais os processos que estão em jogo hoje com o território informacional?

O sociólogo espanhol Manuel Castells (1996) cria uma polaridade com o que chama de **espaço de fluxos**, que é o ciberespaço, e o espaço de lugar, que são ruas, monumentos, praças, lugares físicos de uma cidade. Castells chama a atenção para a sinergia dessas duas modalidades de espaço. O espaço de fluxos não é etéreo, mas ancorado nos espaço de lugar. São computadores interligados, redes de satélites, cabos de fibra ótica, servidores etc., criando uma infraestrutura concreta de constituição das redes telemáticas. Nessa fusão de espaço de lugar e espaço de fluxo, vemos a constituição dos territórios informacionais: além do território físico, do controle simbólico, corporal, cultural, vemos surgir uma nova dimensão, um território que podemos chamar de território de controle de informação, o território digital informacional.

Esses territórios informacionais são constituídos, cada vez mais, não apenas por “pontos de presença” (acesso por cabos, preso a um determinado espaço de lugar), mas por zonas amplas de acesso nas quais é possível acessar informação em mobilidade na interface entre o espaço eletrônico e o espaço físico das cidades. Algumas cidades americanas e européias oferecem zonas de acesso *Wi-Fi* livres em centros e pontos estratégicos das cidades. Esse lugar, na interseção do fluxo informacional com o espaço físico, onde é possível controlar a emissão e a recepção, aumentando o espectro da comunicação e da informação social, é um território digital. Mas qual a relação entre esses territórios informacionais e a cibercultura recombicante?

A mídia massiva – televisão, jornais, rádios, impresso – são meios informativos utilizados na esfera privada, sem nenhuma possibilidade de emissão. Esses produtos da mídia massiva são, erroneamente, chamados de meios de comunicação de massa. Eles cumprem

efetivamente um papel comunicacional, mas apenas por sua função informativa. Assim, televisão, rádio, revistas e jornais são meios que não permitem o estabelecimento de processos comunicativos mais amplos e profundos, com formatos comunicacionais de mão dupla e efetiva troca entre consciências. Na verdade, são meios de informação que não permitem nenhuma interação, a não ser, indiretamente, pela interpretação e demais processos simbólicos de recepção e formação de opinião pública.

A cultura digital pós-massiva estabelece processos de mão-dupla, aumentando a possibilidade efetiva de ocorrência de fenômenos comunicativos. A diferença existente em relação aos meios massivos é que nestes o território é, na maioria das vezes, um espaço privado (ou semiprivado) e o consumo da informação se dá de forma unidirecional, apenas como recepção, sem mobilidade. Hoje, o território digital cria uma zona dentro de outros territórios onde é possível acessar, produzir e distribuir informação, de maneira autônoma, estabelecendo redes colaborativas e processos comunicativos mais complexos. Assim, qualquer indivíduo pode fazer fotos ou um vídeo pelo celular e rapidamente enviar para sua comunidade no YouTube, Orkut ou *blog*. Essa gestão do fluxo da informação é incontrolável (*a priori*) pelo território físico onde se dá a conexão.

Por exemplo: do lugar onde estou, posso enviar fotos, filmes ou mensagens de texto sem que aqueles que controlam esse território físico, legal, simbólico, saibam ou mesmo possam fazer alguma coisa (a não ser que bloqueiem o acesso à rede, impedindo a criação do meu território informacional). Há aqui uma imbricação entre os diversos territórios que compõem essa minha experiência: o território físico (o ICBA, Salvador, Brasil...), meu território corporal e subjetivo, o território econômico, jurídico, cultural onde estou imerso, o meu território informacional, ao qual somente eu tenho acesso a partir de minhas senhas pessoais. Assim, o território informacional deve ser pensado nessa miríade de territórios e deve ajudar a manter a privacidade e a segurança do meu território. O reconhecimento do território informacional é comunicacional, mas também social e político.

Ao aumentar a possibilidade de trocas entre consciências (*blogs*, *fóruns*, *chats*, redes p2p etc...), as mídias pós-massivas aumentam a probabilidade de ocorrência de processos comunicativos, ampliando as formas de recombinação. Com as tecnologias móveis e os territórios informacionais, essa potência da emissão, da conexão e da reconfiguração aumenta ainda mais as práticas de colaboração e recombinação, aliando de forma mais forte comunicação, comunidade, sociabilidade e mobilidade. A partir daí surgem diversas e inusitadas formas de recombinação informacional e cultural (troca de SMS, fotos e vídeos por celular, *smart mobs* e *flash mobs*, *short films* em celulares, troca de arquivos via *bluetooth*, mudança nos espaços e nas práticas sociais nesses espaços a partir de zonas *Wi-Fi* e etiquetas RFID, games de rua...). Criam-se aqui novas tensões entre público e privado, entre o controle por parte do território físico ou institucional (que são as leis, as regras e tudo o que está em jogo em uma instituição) e o espaço eletrônico.

Os territórios informacionais permitem, assim, a emergência, no espaço urbano, de formas sociais e comunicacionais novas, de usos diferenciados do espaço urbano, permitindo diversas reconfigurações que vão, por sua vez, alimentar ainda mais os três princípios básicos antes mencionados: a liberação da emissão, a conexão generalizada e a configuração das diversas instâncias da cultura. Essas recombinações são muito complexas e estamos ainda no início desse processo. Contudo, já vivemos a potência da cibercultura *remix*, na qual a recombinação se dá por diversos territórios, seja na internet fixa ou na internet móvel, com as tecnologias sem fio. Assistimos, na cibercultura recombinante, a diversos processos de mixagem em diversos territórios, físicos, culturais, simbólicos e informacionais.

Reconhecer essa dinâmica é fundamental e mesmo estratégico para que a cultura brasileira possa produzir conteúdos para a sociedade da informação. A cultura brasileira deve compreender e aproveitar os três princípios fundamentais dessa sociedade: emitindo, na produção de conteúdo, conectando, em processos coletivos e colaborativos, produzindo inteligências coletivas e alterando as condições de vida, reconfigurando a cultura e a vida social. Isso não deve ser muito difícil, já que entendemos de recombinação e remixagem por sermos fruto desse processo. Nascemos na mistura, do sincretismo e do pluralismo cultural. Cabe então aproveitar esse conhecimento nato e corporal para poder participar ativamente da cibercultura e criar novos territórios recombinantes.

Referências

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: The MIT Press, 2000.

CASTELLS, Manoel. **The rise of the network society**. Oxford: Blackwell Publishers, 1996. (The information age: economy, society and culture, v. I).

FOUCAULT, Michel. De outros espaços. **Architecture, Mouvement, Continuité**, n. 5, Oct. 1984. Disponível em: <http://www.rizoma.net/interna.php?id=169secao=anarquitectura>. Acesso em: 14 out. 2007.

GIDDENS, Anthony. **As conseqüências da modernidade**. São Paulo: Unesp, 1991.

LEMOS, André. Ciberespaço e tecnologias móveis: processos de territorialização e desterritorialização na cibercultura. In: MÉDOLA, Ana Silvia; ARAÚJO, Denise; BRUNO, Fernanda (Org.). **Imagem, visibilidade e cultura midiática**. Porto Alegre: Sulina, 2007. p. 277-293.

LEMOS, André. Mídia locativa e território informacional. SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (Org.). **Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir**. São Paulo: EDUC, 2008.