

RIZOMA.NET



E - SPAÇO



Amigos Leitores,

Agora está acionada a máquina de conceitos do Rizoma. Demos a partida com o formato demo no primeiro semestre deste ano, mas só agora, depois de calibradas e recauchutadas no programa do site, que estamos começando a acelerar.

Cheios de combustível e energia incendiária, voltamos à ativa agora, com toda a disposição para avançar na direção do futuro.

É sua primeira vez no site? Estranhou o formato? Não se preocupe, o Rizoma é mesmo diferente, diferente até pra quem já conhecia as versões anteriores. Passamos um longo período de mutação e gestação até chegar nesta versão, que, como tudo neste site, está em permanente transformação. Essa é nossa visão de "work in progress".

Mas vamos esclarecer um pouco as coisas. Por trás de tantos nomes "estranhos" que formam as seções/rizomas do site, está nossa assumida intenção de fazer uma re-engenharia conceitual.

Mas de que se trata uma "re-engenharia conceitual" ? Trata-se sobretudo de reformular conceitos, dar nova luz a palavras que de tão usadas acabam por perder muito de seu sentido original. Dizer "Esquizofonia" em vez de "Música" não é uma simples intenção poética. A poesia não está de maneira alguma excluída, mas o objetivo aqui é muito mais engendrar novos ângulos sobre as coisas tratadas do que se reduzir a uma definição meramente didática. Daí igualmente a variedade caleidoscópica dos textos tratando de um mesmo assunto nas seções/rizomas. Não se reduzir a uma só visão, virar os ângulos de observação, descobrir novas percepções. Fazer pensar.

Novas percepções para um novo tempo? Talvez. Talvez mais ainda novas visões sobre coisas antigas, o que seja. Não vamos esconder aqui um certo

anseio, meio utópico até, de mudar as coisas, as regras do jogo. Impossível? Vai saber... Como diziam os situacionistas: "As futuras revoluções deverão inventar elas mesmas suas próprias linguagens".

Pois é, e já que falamos de jogo, é assim que propomos que você navegue pelo site. Veja as coisas como uma brincadeira, pequenos pontos para você interligar à medida que lê os textos, pois as conexões estão aí para serem feitas. Nós jogamos os dados e pontos nodais, mas é você quem põe a máquina conceitual para funcionar e interligar tudo. Vá em frente! Dê a partida no seu cérebro, pise no acelerador do mouse e boa diversão!

Ricardo Rosas e Marcus Salgado, editores do Rizoma.

28/08/2002

Índice

A ALUCINAÇÃO COLETIVA DO VIRTUAL (Nova hegemonia elimina o tempo histórico e suprime até mesmo a possibilidade do apocalipse)
- Jean Baudrillard

PÁGINA - 5

A ARTE DE SUBVERTER A TECNOLOGIA - Michelle Delio

PÁGINA - 8

A CULTURA DA IMANÊNCIA - Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

PÁGINA - 10

O CONSUMO IDEOLÓGICO DAS REDES: As identidades sócio-comunicacionais como vetores da cidadania desterritorializada -

Fábio Malini

PÁGINA - 15

TELECENTROS - A MARCHA DIGITAL DOS TRABALHADORES SEM

TERRA - Verônica Couto

PÁGINA - 30

AÇÃO COMO EXPRESSÃO DO PENSAMENTO - Carolina Borges

PÁGINA - 32

ARTE HACKTIVISTA - Gérson Vitoriamário de Oliveira

PÁGINA - 33

A LIBERDADE NAS ONDAS - CIBERATIVISTAS E A WIRELESS-FIDELITY.

- André Lemos

PÁGINA - 35

BLOGS E ATIVISMO – Uma Política de Código Aberto? - Ricardo Rosas

PÁGINA - 39

CIBERESPAÇO: Moradia do Pensamento - Carolina Borges

PÁGINA - 45

CRÍTICA RADICAL PARA MICREIROS - Daniel Cunha

PÁGINA - 46

CYBER-ATIVISMO NÃO-VIOLENTO - Felix Brann

PÁGINA - 50

CYBERPUNKAPROPRIAÇÃO, DESVIO E DESPESA NA CIBERCULTURA -

André Lemos

PÁGINA - 52

DECLARAÇÃO DE INDEPENDÊNCIA DO CIBERESPAÇO - John Perry

Barlow

PÁGINA - 66

DESMATERIALIZAÇÃO EMBRIAGADA DE DIONÍZIO COMO FORMA

APOLÍNEA DE REALIDADE. - Carolina Borges

PÁGINA - 69

WIKIPÉDIA PARA UMA SOCIEDADE LIVRE E ABERTA – ENTREVISTA COM JIMMY WALES - IHU-On-Line

PÁGINA - 71

EUROMAYDAY 2004 – ATIVISMO POLÍTICO PELA REDE - Francisco José Paoliello Pimenta e Letícia Perani Soares

PÁGINA - 74

EXPRESSÕES CAÓTICAS DA NATUREZA DA VIDA - Carolina Borges

PÁGINA - 83

ZAPATISTAS, GUERREIROS DA INFORMAÇÃO ENTREVISTA COM RICARDO DOMINGUEZ, UM DOS FUNDADORES DO MOVIMENTO ZAPATISTA NO CIBERESPAÇO. - Juliano Spyer

PÁGINA - 85

HACKLABS, DO DIGITAL AO ANALÓGICO - Nómada e Montserrat Boix (Suburbia :[Telemacktical MediaZine]) em colaboração com Mentres Inquietas

PÁGINA - 94

HACKTIVISMO Ação Direta nas auto-estradas da informação - Ricardo Rosas

PÁGINA - 99

HACKTIVISMO BRASILEIRO (ENTREVISTA COM SUB-SYS DO GRUPO MICROFOBIA) - Carter

PÁGINA - 102

MAIORIA DOS PROJETOS DE INCLUSÃO DIGITAL IGNORA INCLUSÃO SOCIAL - Bia Barbosa

PÁGINA - 104

REFLEXÕES ALEATÓRIAS SOBRE A REDE INDYMEDIA E MÍDIA TÁTICA - Evan Henshaw-Plath

PÁGINA – 108

MANIFESTO NÔMADE - Tom-B

PÁGINA – 110

O XYZ DO NET ATIVISMO - Luther Blissett

PÁGINA – 111

CULTURAS DO SABER EM MEGACIDADES: OS TELECENTROS DE SÃO PAULO - Ciro Marcondes Filho

PÁGINA - 117

SEDUÇÃO DOS ZUMBIS CIBERNÉTICOS - Hakim Bey

PÁGINA - 124

CIBERESPAÇO: USINA DE APRENDIZAGEM - Carolina Borges

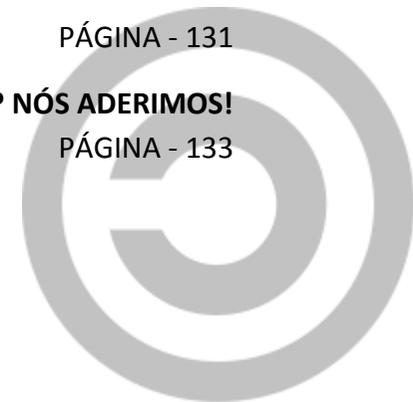
PÁGINA - 130

UTOPIAS PIRATAS - Hakim Bey

PÁGINA - 131

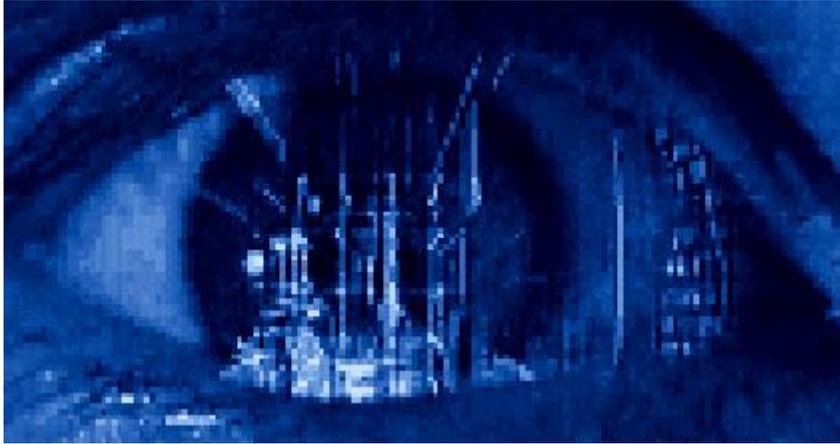
WSIS? NÓS ADERIMOS!

PÁGINA - 133



A ALUCINAÇÃO COLETIVA DO VIRTUAL
(Nova hegemonia elimina o tempo histórico e suprime até mesmo a possibilidade do apocalipse)

Jean Baudrillard



Hoje não pensamos o virtual, é o virtual que nos pensa. É essa transparência imperceptível que nos separa definitivamente do real nos é tão incompreensível quanto pode sê-lo para a mosca o vidro contra o qual ela se choca sem compreender o que a separa do mundo exterior. A mosca nem sequer imagina o que põe fim ao seu espaço. Do mesmo modo, nem sequer imaginamos o quanto o virtual já transformou, como por antecipação, todas as representações que temos do mundo.

Somos incapazes de imaginá-lo porque é da natureza do virtual pôr fim não apenas à realidade, mas também à imaginação do real, do político, do social - não apenas à realidade do tempo, mas também à imaginação do passado

e do futuro (a isso dá-se o nome , com uma boa dose de humor negro, de “tempo real”).

Ainda estamos muito longe de compreender que a entrada em cena da mídia impede a evolução da história, que a subida ao palco da inteligência artificial impede o avanço do pensamento. A ilusão que guardávamos de todas essas categorias tradicionais, inclusive a ilusão de nos “abrir ao virtual” como a uma extensão real de todos os mundos possíveis, é a própria ilusão da mosca que incansavelmente toma distância para de novo chocar-se contra o vidro.

Ainda acreditamos na realidade do virtual, apesar de o próprio mundo virtual já ter apagado virtualmente todas as pistas do pensamento. Para pôr um pouco de ordem nessa confusão, tomarei um exemplo delicado, justamente porque representa o prolongamento do fato mais assustador e incompreensível da história moderna: o extermínio e aqueles que negam sua existência, os negacionistas.

A proposição negacionista é em si mesma absurda; seu despropósito é tão evidente que a questão crucial passa a ser: por que temos que defender a verdade contra eles? Como a questão da existência das câmaras de gás pôde sequer ser formulada? Ela jamais o seria em outros tempos. Aqueles que contestam o negacionismo não se indagam sobre a própria possibilidade dessa polêmica e contentam-se com uma veemente indugação. Ora, a própria necessidade de defender a realidade histórica das câmaras de gás como uma causa moral, a necessidade de defender a “realidade” em geral com base em uma espécie de engajamento político revela muito dos descaminhos da objetividade e da mudança de registro na verdade histórica.

No tempo histórico, o evento ocorreu e as provas de fato existem. Mas não estamos mais no tempo histórico, estamos no tempo real - e no tempo real não há mais provas, sejam elas quais forem.

O negacionismo, portanto, é absurdo em sua própria lógica. Seu caráter peculiar esclarece o advento de uma outra dimensão, chamada paradoxalmente de “tempo real”, mas em cujos limites a realidade objetiva está ausente - e não apenas a realidade do acontecimento atual, mas também dos acontecimentos passados e futuros. Todos os elementos esgotam-se numa tal simultaneidade que as ações não recobram mais seu sentido, os efeitos não remontam mais suas causas e a história já é incapaz de neles ser refletida.

O tempo real é uma espécie de buraco negro onde nada penetra sem antes perder sua substância. De fato, os próprios campos de extermínio tornam-se virtuais e figuram apenas na tela do mundo virtual: todos os testemunhos, o Holocausto e o Shoah, precipitam-se, a despeito deles e a despeito de nós, no mesmo abismo virtual.

Não se diz com isso, no entanto, que, em sua sinceridade absoluta, os próprios testemunhos e os filmes (como imagens que esgotam o horror na atualidade da imagem) não contribuem para essa memória impossível : o extermínio real está condenado a um outro extermínio, o do virtual. Eis aqui a verdadeira solução final.

Exatamente nisto é que consiste a derrota do pensamento - do pensamento histórico e do pensamento crítico. Na verdade, porém, não é sua derrota: é vitória do temporeal sobre o presente, sobre o passado e sobre todas as formas de articulação lógica da realidade. Nem mesmo o futuro está salvo no tempo real (este é o sentido da proposição paradoxal de que não haverá ano 2000). Caberia aqui discutir a visão de Paul Virilio sobre o “Acidente

final”, sobre o “Acidente dos acidentes”, o “apocalipse do virtual”, que ele vislumbra ao termo dessa evolução, ou melhor, dessa involução de nosso mundo em tempo real. Nada é mesmo certo, porém, do que esse apocalipse (até mesmo essa certeza nos escapa!...).

Sonhar com o “Acidente final significa prender-se à ilusão do fim, significa esquecer que a própria virtualidade é virtual e que, por definição, seu advento definitivo, seu apocalipse, jamais será capaz de ganhar força de realidade.

Não haverá apocalipse do virtual e do tempo real porque, justamente, o tempo real aniquila o tempo linear e a duração, ou seja, a dimensão em que poderiam desenvolver-se até seu extremo limite. Não há uma função linear exponencial do Acidente, e seu termo último permanece aleatório.

A solução radical de continuidade do real instaurada pelo virtual, a síncope ou o colapso do tempo instaurada pelo tempo real felizmente nos preserva do termo final do extermínio. O sistema do virtual, a exemplo de todos os outros, está condenado a destruir suas próprias condições de possibilidade.

Não devemos, portanto, sonhar com um apocalipse futuro, assim como não devemos nos deixar prender por uma utopia qualquer, seja ela qual for: o apocalipse ou a utopia jamais terão lugar no tempo real, pois o próprio tempo sempre lhes faltará.

Se há efetivamente uma revolução do virtual, é preciso compreender seu sentido e deduzir todas as suas consequências, mesmo se nos reservamos a liberdade de ter recusado-lo pela raiz. Se não há apocalipse (e, virtualmente, já nos encontramos dentro dele: basta constatar a devastação de todo o mundo real), isso vale também para as demais categorias.

O social, o político, o histórico e mesmo o moral e o psicológico - todos os acontecimentos dessas esferas são virtuais. Ou seja, é inútil buscar uma política do virtual, uma ética do virtual, etc., pois a própria política tornou-se virtual, a própria ética tornou-se virtual, no sentido de que ambas perderam seu princípio de ação e sua força de realidade.

O mesmo ocorre com a técnica: falamos de “tecnologias do virtual”, mas na verdade há (ou em breve haverá) somente tecnologias virtuais. Ora, não existe mais o pensamento do artifício num mundo em que o próprio pensamento torna-se artificial. Podemos dizer, nesse sentido, que o virtual nos pensa, e não o contrário.

Toda essa interrogação sobre o virtual tornou-se hoje em dia ainda mais delicada e mais complexa devido à extraordinária impostura que o rodeia. O excesso de informações, o bombardeio publicitário e tecnológico, a mídia, o entusiasmo ou o pânico - tudo concorre para uma espécie de alucinação coletiva do virtual e de seus efeitos. Windows 95, Internet, as auto-estradas da informação - tudo isso é consumido cada vez mais por antecipação, no discurso e na fantasia. Será esse talvez um modo de unir os efeitos em curto-circuito, fazendo-os irromper na imaginação? Disso, porém, não estamos certos. A própria impostura e a intoxicação não fazem parte do virtual? Não sabemos. Sempre a velha história da mosca que se choca contra a evidência incompreensível do vidro.

“A certeza não existe”, diz uma pichação de Nova Iorque.

“Tem certeza?”*

*No original em inglês (N. do Rizoma).

Tradução de José Marcos Macedo

Fonte: Folha de São Paulo (www.uol.com.br/fsp).

(Arquivo Rizoma)

A ARTE DE SUBVERTER A TECNOLOGIA

Michelle Delio

NOVA YORK - A atividade dos hackers já foi descrita como um crime, como uma compulsão e como o resultado geralmente problemático de uma curiosidade fora de controle. Raramente alguém que não se considera hacker tentou retratar a criação, exploração e subversão da tecnologia como uma forma válida e elegante de arte.

Mas uma nova exposição que inaugura nesta sexta-feira no New Museum of Contemporary Art (www.newmuseum.org) de Manhattan, intitulada *Open_Source_Art Hack* (www.netartcommons.net/), pretende mostrar como o ato de hackear e a ética do desenvolvimento de código aberto - participação direta, investigação profunda e acesso à informação - podem ser considerados arte.

Cada obra apresentada na exposição traz alguma tecnologia que foi alterada por seu criador como uma forma de ativismo - algo que os curadores definem como "o *hack* enquanto prática artística extrema". "Originalmente", diz Jenny Marketou, artista da nova mídia e curadora de *Art_Hack*, "a palavra Hacker, como foi cunhada no MIT nos anos 60, era sinônimo de virtuose no computador. Hoje ela representa reapropriação, reforma e regeneração, não apenas de sistemas e processos, mas também de cultura".

A arte criada com a ética do código aberto permite que os artistas ofereçam mais do que apenas imagens bonitas. Eles podem produzir ferramentas funcionais que podem ser usadas por eles e por outros para criar novas formas artísticas, afirma a diretora do museu, Anne Barlow. "E dada a natureza do código aberto, o processo pode ser tão importante quanto o resultado", afirma.

De fato, o processo - como a obra foi criada e como poderá evoluir - é um dos principais aspectos da exposição. O ativismo - usar a arte e o *hacking* para modificar um sistema ou sabotá-lo completamente - é outro.

Nesta exposição, o visual das obras não importa muito. O importante mesmo é o que se pode aprender e fazer com elas. "Cheguei à conclusão de que hackear é um processo que envolve uma combinação de informação, disseminação, ação direta, habilidade e soluções criativas", diz Marketou. "É um fenômeno importante e uma metáfora para como pensamos e manipulamos digitalmente a cultura em rede que nos cerca".

Art_Hack trará uma série de exposições interativas que envolverão os visitantes no ato de alterar ou minar o código usado no dia-a-dia pelos softwares e pela sociedade. Uma das instalações permitirá que os visitantes clonem (www.tracenoizer.org) seus próprios "corpos de dados" e os libertem na Internet. Os "clones" servirão como uma espécie de "dupla identidade", permitindo - em teoria - que seus donos evitem qualquer invasão de privacidade destinada a coletar informações.

Um outro trabalho que faz parte da exposição explora a mesma ideia de desinformação ao usar ferramentas automáticas para criar páginas da Web falsas. As páginas falsas são então propagadas através de vários sites de busca, impossibilitando a verificação dos dados pessoais verdadeiros dos participantes. A ideia surgiu a partir da prática comum de fornecer dados falsos nos formulários de registro online.

Em *Anti-wargame*, o artista Josh On, do grupo Future Farmers (www.futurefarmers.com), desafia as ideias que existem por trás da maioria dos jogos de computador. No jogo desenvolvido por On, os jogadores ganham pontos ao demonstrar até a menor noção de consciência social.

O projeto *CueJack*, assinado por Cue P. Doll/rtmark, transforma o infame CueCat, um aparelho eletrônico destinado a fornecer informações de marketing para as empresas, em uma ferramenta capaz de fornecer dados aos consumidores. O *Cuejack* (www.cuejack.com) dá aos consumidores o acesso a um banco de dados contendo informações "alternativas" a respeito do fabricante dos produtos passados na leitora.

"Tenho grande interesse pela forma como os artistas distorcem o uso da tecnologia, aplicando-a em propósitos para os quais ela não foi planejada ou sancionada", diz Steve Dietz, curador de nova mídia do Walker Art Center (www.walkerart.org) e co-curador de *Art_Hack*. "Esse tipo de transformação parece ser um aspecto comum, se não fundamental, de todo uso artístico da tecnologia, inclusive a programação e o ato de hackear".

Também serão exibidas obras de arte criadas a partir de dados coletados por grampos eletrônicos conhecidos como "package sniffers". O projeto permite que os visitantes do museu testem as condições de segurança das redes de computadores de vários grupos ativistas. Quando o sniffer encontra uma brecha, um show de luzes e som se inicia.

"Devido à natureza dessa exposição, tive a oportunidade de questionar e ser questionada pelo museu em relação a várias questões legais abordadas por alguns trabalhos", conta Marketou. "Acho surpreendente como a maioria das instituições culturais desse país não estejam preparadas para abrigar exposições como esta por causa de questões técnicas e políticas associadas com algumas destas obras".

A exposição *Art_Hack* abre com a *Noite da Cultura Digital*, promovida por Marketou e Dietz, durante a qual se discutirá os méritos artísticos do hacking. Outros programas incluem um debate promovido pelo hacker

alemão Rena Tangens a respeito dos conceitos americanos e europeus de privacidade, e um passeio pelas ruas de Manhattan com um guia que irá mostrar aos participantes a localização dos equipamentos ocultos de vigilância instalados na região.

Texto extraído da Wired News em português (www.wired.com.br).

A CULTURA DA IMANÊNCIA*

Ricardo Barreto e Paula Perissinotto

"O máximo em dar forma... é chegar ao amorfo"

Sun Tzu

Algo radical, para alguns ainda imperceptível, começa a surgir na cultura mundial deixando atônitos até os mais sábios. Tratam-se de mudanças profundas que vêm ocorrendo no seio das sociedades pós-modernas, ocasionando transformações onde as consequências são imprevisíveis e incomensuráveis.

Vivesse no limiar de catástrofes cujas mudanças de paradigmas escapam quanto a sua definição; instituições até então sólidas pelo peso da tradição histórica poderão desaparecer pelo sopro das intempéries culturais. Em todas as disciplinas: das matemáticas às artes, da biologia à economia, notam-se modificações de sentimento profundo quanto às convicções até então adquiridas, ocasionando uma crise generalizada na cultura contemporânea.

Permanece-se ainda sob o prisma histórico da cultura da transcendência, porém seu domínio se mostra ameaçado. Das idéias platônicas, passando pela metafísica aristotélica, passando pelo Leviatã hobbesiano, até os ideais teleológicos da modernidade, a cultura da transcendência havia imposto a univalência e a supercodificação às suas instituições e aos fluxos culturais que nela emergiram, produzindo assim o estriamento de todos os seus aspectos culturais. Compartilhou com todas as formas de soberania constituindo e consolidando seu poder através de suas instituições culturais: academias, museus, universidades. A cultura da transcendência era uma cultura para "poucos" em detrimento dos "muitos". Na sua versão moderna, entretanto, agora sob o interesse do capital, ela inventou uma simulação

cultural, um engodo perverso que se chamou cultura da transcendência para as massas.

Esta pseudocultura, através dos meios de comunicação de massa, sustentava a maioria dos comportamentos e princípios da cultura da transcendência dos "poucos", não havendo nenhuma modificação quanto aos procedimentos supercodificantes impostos aos "muitos" agora atomizados "culturalmente" e tragicamente desconectados entre si, ligados apenas ao media analógico de informação unilateral, na produção homogenizante de suas subjetividades. Tudo ocorria sustentado pelo desenvolvimento tecnológico que parecia corroborar com a despotencialização dos "muitos", contudo a aceleração tecnológica levou a uma dobragem catastrófica inesperada que rompeu com o sistema de linearidade na qual se fundamentava a cultura da transcendência. Sistemas não-lineares começaram a emergir por todos os lados. Matemáticas fractais, sistemas de complexidade dinâmica, física do caos, micronarrativas e agonística das linguagens anunciavam o fim do mundo linear provocando uma crise paradigmática no interior da cultura da transcendência.

Esta crise chamou-se pós-modernidade, provavelmente o último movimento da cultura da transcendência. Apesar de sua polivalência, ela era impotente para romper com as axiomáticas transcendentais limitando-se a degladiar com a modernidade agonizante. Ela foi um grito de desespero, todavia um grito morto. A multiplicação dos sistemas não-lineares havia provocado um outro fenômeno paralelo à pós-modernização: um conjunto de procedimentos chamados de digitalização. Com ela a cultura da imanência pode proliferar no cenário mundial.

Na história da cultura ocidental diversas foram as tentativas de suplantação da cultura da transcendência em prol da imanência. Do deus como mundo dos estóicos e do espinosismo ao espírito dionisíaco dos nietzscheanos, a

tendência cultural da imanência havia ficado marginal e relegada às margens da história, mas com o advento das redes virtuais a tendência à imanência pode pela primeira vez constituir um mundo para a sua ação. As produções culturais on-line são as primeiras feitas num mundo virtual independente e paralelo ao mundo físico-cultural, fora de suas leis e fora de seus códigos, mas fora também da cultura das artes transcendentais tal como a entendemos.

As redes virtuais constituem um plano de imanência. Elas são transcendentais. Tanto as produções digitais como a cultura digital fazem parte do plano de imanência cuja proliferação as precipitam numa potencialização sem precedentes. Há um processo constante de heterogenização que se dá principalmente por replicações livres e por procedimentos de alteridade através de devires descodificados. Disto advém o principal acontecimento da cultura da imanência que é o anarqui-culturalismo, ele é o jogo livre entre todas as performances que ocorrem no mundo da imanência, libertando-se das instituições transcendentais baseadas na autoridade e na unicidade provocando por todos os lados um descontrole que não se pode capturar.

Deste modo, só podemos falar de "arte digital" no sentido metafórico, pois no anarqui-culturalismo a "arte digital" significa todas as demais disciplinas potencialmente intercruzadas num processo de transcodificação. O anarqui-culturalismo ocorre, quando a autoridade cultural não pode mais exercer nenhum poder sobre as manifestações culturais ou sobre os seus produtores; quando os seus produtos não são mais comercializados; quando o valor do produto cultural não repousa sobre a sacralização ou sobre a propriedade, mas na sua capacidade de potencializar os agentes que com ele se conectam; quando o produtor cultural liberta-se de seu ego, liberta-se de seu nome, liberta-se da pretensão inócua de entrar para a história e, então, ao se desterritorializar pode participar de um plano mais complexo,

onde o sentido construído pelo autor é substituído pelas estratégias de múltiplos sentidos em co-autoria com seus interagentes; quando o produto cultural deixa de ser linear e analógico e passa a ser um sistema ubíquo de complexidade interativa enfatizando seus aspectos imersivos e bioculturais, tornando-se portanto máquina de transformação cultural; quando não há mais o mundo próprio das artes, das ciências ou de qualquer outra disciplina, mas o jogo livre entre seus códigos, o jogo livre das diagonais que atravessam todos os planos, todas as disciplinas e que entrelaçam as multiplicidades heterogêneas num jogo livre das conexões.

A cultura da imanência procede por replicação. Este é um acontecimento que aproxima o mundo virtual das redes ao mundo da vida, tanto um quanto o outro são digitais. Os clones; a auto-poesis; os vírus, são comuns a ambos os mundos. A replicação é o seu modo de produção e de invenção. A noção de que toda a vida evolui pela sobrevivência diferencial de entidades replicadoras passa a ser comum à cultura digital. Não são as espécies, os gêneros ou as disciplinas que importam, mas os genes digitais pelas quais eles se replicam. Aqueles surgem dos códigos; a errância, e a recombinação, pelas mudanças topológicas possibilitando a emergência de novos devires bioculturais, produzindo o fluxo inconstante da bio-digital-esfera. A vida na cultura não é mais uma metáfora, ela é no sentido literal. No mundo da biocultura imanente digital a fixidez e a constante são apenas transitórias. Não há constantes, mas variáveis de variáveis. Sua natureza tem o poder de esticar; deletar; cortar; torcer; recortar; estraçalhar; explodir; multiplicar; contaminar.

Os instrumentais digitais foram elaborados para potencializar as capacidades transformadoras. A contemplação transcendente, seja do belo, seja do sublime cede lugar à interação imanente participativa e transformadora. Toda produção cultural está ali para ser destruída, sua duração depende apenas de sua replicação, pois ela poderá ser alterada,

dilacerada e esquartejada e quando isto acontece surgem novas produções digitais que por sua vez se conectam a outras, mas quando falamos de produções digitais falamos de redes. Cada produção digital, pela suas interconexões imanentes, se envolve numa rede, então pode-se considerar também que cada interagente possui uma rede de imanência. Redes digitais conectando-se com redes sinápticas. Imanência de ambas as redes. A cultura da imanência ultrapassa a relação sujeito-objeto. A rede é transcendental, porém sem sujeito. O objeto não é mais a coisa, mas apenas fluxos, performances. Não se trata portanto de fruição de uma obra de arte por parte do sujeito. O que é importante é que a performance esteja passando pelas redes não-lineares e que vá das redes digitais às redes sinápticas e vice-versa.

Foi uma nova mentalidade não-linear que havia inspirado aos construtores e engenheiros digitais a construir a interface entre ambas as redes a qual chamaram de hipertexto digital. Ele passou a ser a condição sine qua non sem a qual não haveria comunicabilidade não-linear. O hipertexto digital, no entanto não é uma estrutura, esta é uma visão lingüística transcendente e linear sobre o hipertexto digital. Ele é uma máquina, uma máquina digital de performance não-linear baseada na interface do mouse. Ele não tem nada a ver com texto, mas sim com gatilhos e performances, assim há dois procedimentos evolutivos nas hipermáquinas: os gatilhos que são botões que desencadeiam as performances e garantem a não-linearidade pela simultaneidade extensiva topológica.

Os múltiplos gatilhos constituem assim os campos de comutação, porém no seu desenrolar tenderão a desaparecer incorporando-se ao próprio desempenho das performances. As performances são as ações produzidas pelos interagentes e pelas programações, no caso desta última encontraremos atores e scripts, mas também outros gatilhos que executam estas ações. Assim, todas as medias passam a ser incorporadas às

hipermáquinas digitais e também se tornam pela digitalidade outras máquinas não-lineares: máquinas imagéticas; máquinas textuais; máquinas musicais; mas também máquinas simuladoras; máquinas inteligentes; máquinas pensantes; máquinas emotivas; máquinas vivas.

Com o crescimento das redes e a multiplicação das hipermáquinas digitais conectadas entre si surge a megahipermáquina digital por onde circulam as performances; os telecomandos; os valores; os conhecimentos; a educação; as aranhas. Este é o destino das produções culturais compartilhadas, que produzem uma desterritorialização nas produções culturais ampliando a criatividade coletiva e aumentando a heterogenização cultural. Assim, tem-se uma megaprodução digital formada por múltiplas produções micrológicas concebidas por diversos artistas, cientistas, filósofos, ativistas culturais espalhados pelo mundo e que não se saberia onde uma produção cultural começa e a outra acaba: 1) compartilhamento com produções culturais já publicadas; 2) compartilhamento dos envolvidos para concepção de uma produção cultural inédita. Em ambos os casos criando uma rede de crescimento indeterminado.

Além destas hipermáquinas e megahipermáquinas, há também as máquinas-arquivos que surgiram para preencher as necessidades de acessibilidade aos conteúdos que se encontram nas redes digitais. Existem centenas delas, mas apenas algumas são utilizadas pelos usuários digitais, contudo os máquinas-arquivos não preenchem sua função principal, elas deixam de cumprir aquilo que elas se propõem: a acessibilidade sobre qualquer assunto, sobre qualquer matéria que se encontre conectada à rede. A inacessibilidade acontece pela dificuldade de se encontrar algo num mundo cujo número de conteúdos sobre vários assuntos é exponencial e astronômico, mas também pela forma de classificação e de prioridades que as máquinas-arquivos produzem, ainda que, para contornar estes limites, algumas funcionem com uma performance booleana, apesar da maior

abrangência continuam sendo insuficientes. Assim, um volume enorme de materiais digitais está inacessível, apesar de estar conectado. Só a ponta do iceberg está geralmente disponível, a maior parte está na profundidade digital a qual poderíamos chamar de inconsciente digital. Por um lado o inconsciente digital é importante, pois produz uma opacidade e um alisamento digital na rede que impossibilita o controle pelos aparelhos de Estado. As polícias digitais só podem atingir a superfície da rede; por outro lado o inconsciente das redes digitais passa a ser vital no relacionamento com os agentes da cultura digital, pois novos mecanismos podem ser estabelecidos para o afloramento dos materiais inacessíveis estabelecendo uma força transformativa de combate, não nos esqueçamos que os cripto-anarquismos deram condições para que as mensagens enviadas pela rede mantivessem sua privacidade.

Outra força que corrobora com isto é a força do gratuito que vem desestabilizando o capital digital com consequências imprevisíveis para o mercado mundial. Para cada produto digital a ser comercializado, surge um fac-símile, às vezes melhor, porém gratuito. Não se tratam aqui de produtos piratas, mas ao contrário, de produtos elaborados por programadores ou agentes culturais que não querem vender ou distribuir seus produtos com alguma forma de pagamento, existem também programas que além de nada custarem, seus arquivos são abertos possibilitando assim que todos possam contribuir para o seu desenvolvimento, testemunhando a força da criatividade coletiva.

Tudo isto revela a natureza anarqui-cultural das redes digitais. Outras formas estão sendo adotadas principalmente nas áreas da educação. Educação gratuita digital e mundial, educação a distância que se funda no autodidatismo e na auto-iniciativa de seus interagentes, desmobilizando ensinamentos acadêmicos baseados na disciplina e no controle e geralmente suportados pelo Estado e pela Igreja. Assim, o anarqui-culturalismo pode vir

a fazer frente, não só à sociedade de controle como também à sociedade do espetáculo.

A cultura da imanência e da participação imersiva constituem a possibilidade de uma agonística com respeito aos mass media analógicos que bestializam milhares de pessoas na introjeção de "memes" e de programas sígnicos com a finalidade perversa de comercialização de seus produtos. Lembremos que as redes virtuais podem absorver tudo. Não há um controle do que possa ocorrer, apesar das tentativas de controlá-la, mas sempre haverá meios e estratégias de escapar deste controle imposto pela cultura da transcendência, os hackers multiplicam-se à medida que são controlados.

A natureza das redes é de imanência anárquica. Ela não pertence a nenhuma nação e a nenhum estado político. Ela é pura potencialidade. Os sistemas jurídicos não têm competência sobre ela, pois ela escapa do domínio dos estados, contudo ela pode absorver modos que lhe são estranhos sem alterar ou colocar em crise a sua natureza, assim, ela pode ser tratada de maneira analógica (linear), neste caso há um achatamento de seu potencial, pois os tratamentos são lineares e sobrecodificados pelos seus autores ou produtores, isto ocorre: ou pelo desconhecimento das potencialidades das hipermáquinas, ou por simples reprodução dos comportamentos analógicos com a intenção de massificação. Em ambos os casos, todo o potencial que os instrumentos digitais oferecem são desprezados por uma mentalidade extemporânea que não rompeu com os processos lineares de pensar permanecendo territorializados no mundo da transcendência; por outro lado, o avanço tecno-digital e a cultura da imanência trazem uma outra mentalidade. Ela só pode ocorrer se houver uma desconstrução nos procedimentos educacionais acadêmicos e uma desmemetização dos comportamentos e pragmáticas impostos à subjetividade contemporânea.

É de importância vital que as pessoas saibam produzir as hiper máquinas, os hipertextos e não apenas manipulá-los. Só haverá uma nova mentalidade, além da atual baseada na escrita, se houver um modo de pensar não-linear e para isto é necessário uma pragmática hipertextual. Os hipertextos deveriam estar no currículo de todas as escolas primárias do mundo. Eles são a propedêutica para a cultura digital, daí a importância de uma política de imanência cultural que dê condições não apenas da inclusão digital àqueles que são desfavorecidos, mas principalmente, da inclusão na cultura digital e isto só pode acontecer pela pragmática das performances digitais que começam com o aprendizado dos hipertextos, e também com a acessibilidade às produções culturais que estão sendo desenvolvidas nas redes. Neste sentido, há vários eventos como os festivais digitais, que conseguem reunir um grande número de produções culturais envolvendo a multiplicidade de acontecimentos que atravessam as redes, oferecendo ao público acesso às problemáticas atuais que produtores, programadores e pesquisadores vêm desenvolvendo. Há outros, no entanto, que vêm expondo as produções digitais como mera novidade e geralmente do prisma da unicidade analógica da cultura da transcendência.

Não nos iludamos ao achar que o grande público esteja participando destas grandes mudanças digitais, pois por um lado as condições econômicas impedem esta aproximação e por outro existe a massificação imposta a ele principalmente pelos meios de massa que obliteram a inclusão na cultura digital, apesar de muitas vezes estarem conectados à rede, mas não na cultura digital, fixos em programas que são produtos dos mass medias. Várias instituições culturais tradicionais tais como: galerias, museus, etc., vêm tentando expôr obras virtuais e quando isto acontece o fazem pelo ângulo transcendente da curadoria. Ora, estas instituições estão sobre a cultura da transcendência que opera com uma axiomática cultural, ou seja: com princípios e com conceitos, baseando-se na autoridade discursiva, nas metanarrativas e nas metalinguagens. Tanto a crítica de arte como a

curadoria operam como aparelhos de captura cultural na medida em que seus discursos são sempre metalingüísticos, discursos transcendentais que subsumem aos conceitos, as obras de arte no intuito de submetê-las, semiotizá-las ao julgo da autoridade, ao julgo dos axiomas, estando assim as obras e os artistas sempre em segundo plano e o público submetido à contemplação passiva mediante de tal espetáculo cultural.

A cultura da imanência opera de outro modo, ela é a cultura do virtual (potência), das redes digitais na agonística das micronarrativas; ela não opera por aparelhos, pois são máquinas culturais de guerra de transformação permanente de todos os códigos. Ao invés de curadorias e curadores a cultura da imanência opera com organizadores estratégicos que trabalham não com uma axiomática, mas com uma rede de performances, uma rede de problemáticas que incrementam a potencialização dos interagentes e do grande público; ao invés de exposições contemplativas, propõe-se um ecossistema digital constituído de estratégias para contextualizar o público nas problemáticas técnico-bodigitais. Uma rede de performance que entrelaça a apresentação dos trabalhos dos produtores culturais, da manipulação interativa e inteligente pelo público, da conversação do público com os produtores, da apresentação de trabalhos teóricos pelos produtores...Haveria assim um ambiente ecocultural de imersão interativa oferecendo as condições de espectadores passivos poderem se transformar em interagentes ativos e assim produzirem a suas próprias conexões culturais. Os “muitos” atomizados tornando-se conectados culturalmente entre si formando uma nanotecnologia sociocultural.

* Conceito do File - Festival Intenacional de Linguagem Eletrônica.

Fonte: File – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – 2003 (www.file.org.br/file2003ins/arquivo.htm#).

O CONSUMO IDEOLÓGICO DAS REDES:

As identidades sócio-comunicacionais como vetores da cidadania desterritorializada

Fábio Malini (fmalini@aol.com)



"O espaço da reflexão sobre o consumo é o espaço das práticas cotidianas enquanto lugar de interiorização muda das desigualdades sociais, desde a relação com o próprio corpo até o uso do tempo, o habitat e a consciência do possível para cada vida, do alcançável e do inatingível. Mas também enquanto lugar da impugnação desses limites e expressão dos desejos, subversão de códigos e movimentos da pulsão e do gozo. O consumo não é apenas reprodução de forças, mas também produção de sentidos: lugar de uma luta que não se restringe à posse dos objetos, pois passa ainda mais decisivamente pelos usos que lhes dão forma social e nos quais se inscrevem demandas e dispositivos de ação provenientes de diversas competências culturais".

(Jesús Martin-Barbero)

Considerações Iniciais

Este trabalho parte da hipótese de que os movimentos sociais, originados a partir da emergência da Internet, não só atualizam a organização das lutas sociais como produzem riqueza, que se opõe, veementemente, à lógica de produção vigente do capital. Para sustentar essa hipótese, esse estudo percorre um itinerário pela abordagem do pós-fordismo, parando em três pontos.

O primeiro consiste em mostrar as bases materiais que tornam possível o surgimento do trabalho em rede. Especificamente, é no deslocamento do modelo de acumulação capitalista - do fordismo para o pós-fordismo - que emerge a nova qualidade do trabalho (imaterial), gerando um sistema social baseado na economia da informação e impulsionando os EUA a recuperar, por intermédio das *information superhighways*, a hegemonia econômica internacional (até então sob domínio japonês).

A segunda parada discorre sobre as especificidades do trabalho imaterial, uma nova articulação entre trabalho manual e intelectual, mas que os supera, por meio de uma noção de trabalho que para se desenvolver não precisa mais se subsumir diante do trabalho morto, mas se caracteriza como potência relacional, comunicativa e cooperativa entre sujeitos sociais. Seu locus de manifestação ocorre no conjunto de redes sociais territorializadas nos espaços urbanos, como também nas redes (sócio-técnicas) desterritorializadas nos espaços de não-lugares.

O terceiro momento trata de interrogar como os modos de consumo dessas redes possibilitam repensar a própria noção de consumo da sociedade, sem ignorar o que é mascaramento ideológico atribuído pela sociedade do consumo. Reportar-se-á o "consumo como produtor de riqueza e a transação como transformadora do produto" (Cocco).

O último plano de análise tenta demonstrar como esse debate se constitui

nas redes sócio-técnicas, especificamente na Internet. Contextualiza a gênese do embrião dessas redes, particularmente nos idos dos anos 70, apresentando ainda o duelo entre os californianos, que creditam o futuro das redes a um locus virtual comercial, e os cibercomunistas, que sem negar o lado comercial, sustentam a hipótese de a rede se caracterizar como um espaço da cultura da doação, da livre e gratuita circulação de informação (*gift economy*). Aqui, residiria o espaço onde os movimentos sociais da rede atuariam.

A fuga das fábricas, o encontro nas redes

"Podemos e devemos imaginar um conceito de acumulação que integre em sua definição todo o tipo de trabalho social (tanto material como imaterial), tal como se organizam o homem hoje em dia. Ao meu ver, neste momento, a acumulação só pode ser interpretada como um momento prévio de uma constituição comunista de sociedade. Para ser sincero e claro: o Império explora a máxima capacidade de cooperação da sociedade com o objetivo de acumular; portanto, explora as bases do que é o comunismo" (Antonio Negri)

No início dos anos 70, a máxima racionalização do fordismo, sustentada por um conjunto de mecanismos rígidos, tais como o investimento de capital fixo de larga escala e de longo prazo em sistemas de produção em massa, o absoluto controle da força de trabalho, a produção fincada em estruturas organizacionais e na ordenação hierárquica do fluxo da autoridade da informação, impulsiona uma verdadeira "fuga das fábricas", solidificada no aumento de ondas de greve, do trabalho informal, dos contratos terceirizados, no crescimento de pequenas e médias empresas. Somado à essa fuga, os rígidos compromissos do Estado com a proteção social e a política inflacionária aprofundada com a crise do petróleo corroía as bases da sustentação fordista.

Cocco (1999) chega a dividir em fordismo e pós-fordismo os modelos de acumulação do capital, defendendo a tese que há um deslocamento de "hegemonia social do chão de fábrica (do qual o fordismo foi o auge para um regime de acumulação) para pós-fordista em que produção e circulação se confundem com uma cooperação social que a fábrica não padroniza mais" (idem, p.277). O autor ratifica sua tese elaborando fatores que distinguem um modelo do outro:

- o pós-fordismo estabelece uma lógica produtiva em que "produz-se o que já foi vendido", estimulando uma integração da reprodução e produção. Ao contrário do fordismo, em que vende-se o que já foi produzido ("a produção comanda a reprodução").

- No pós-fordismo, a força de trabalho não consiste em um indivíduo pré-programado que trabalha silenciosamente, caracteriza-se como comunicativa, "trabalha falando e tomando iniciativas aleatórias, não-programáveis". A fábrica deixa de ser o núcleo da produção para se tornar um elo, o que significa que não mais determina, mas é determinada pela cadeia produtiva social e comunicativa que atravessa o território social (a cidade e as redes interativas). "Suas maquinarias são máquinas lingüísticas de fluidificação da informação na economia da circulação em massa" e não mais "instrumento de decomposição dos fluxos na economia da produção em massa".

- No fordismo, é a "inserção na relação produtiva que legitima a cidadania", no pós, é a cidadania que determina a inserção produtiva".

Dois fenômenos distintos impulsionam a emergência do pós-fordismo. Um primeiro foi a "flexibilização defensiva", que visava a diminuição de custos operacionais e a manutenção da disciplina da Organização Científica do Trabalho. Para isto, as estratégias desenvolvidas caracterizaram-se,

inicialmente, pela descentralização de uma parte das atividades industriais para alguns países do Terceiro Mundo. Posteriormente, pela corrida para a automação da linha de montagem, diminuindo drasticamente a força de trabalho no processo produtivo.

Um segundo fenômeno foi a "desvalorização crescente do valor do trabalho fabril". Primeiro, com uma fuga da fábrica pela força de trabalho mais qualificada e de militantes sindicais mais ativos. Depois, pelo aparecimento, a partir de 68, de organizações sociais, tais como, o movimento estudantil, o feminista, o da contra-cultura e os da lutas urbanas, que não se legitimavam politicamente a partir da relação capital-trabalho. "São essas contradições de tipo novo, de abertura social dos conflitos e da própria relação salarial, que acabam determinando um processo de difusão territorial de novas figuras e de novas formas de empresariado. Aqui é que nascem as redes de micro-empresas" (Cocco, 1999, p.271). A partir desse quadro é que emerge um novo tipo de trabalho (assunto abordado no item seguinte), feito de atividades de coordenação, inovação e gestão. "O trabalho acabou absorvendo as características distintivas da ação política [de fazer e agir], sendo que o modo de produção contemporâneo integra, como força produtiva fundamental, uma intelectualidade de massa que se tornou social, isto é, pública" (Cocco, 1995, p.15).

Harvey, a partir de seu debate sobre a acumulação flexível, acrescenta mais dois processos decisivos, que se alimentam reciprocamente, na crise do fordismo: a aceleração do tempo de giro da produção e aceleração do tempo de giro do consumo. O primeiro ocorreu graças ao uso intensivo de novas tecnologias produtivas (automação, robôs) e de novas formas organizacionais (*just in time*, sistema de gerenciamento de estoques que reduziu a quantidade de material necessária para manter a produção fluindo). "Esses sistemas de produção flexível permitiram uma aceleração do ritmo da inovação do produto, ao lado da exploração de nichos de mercado

altamente especializados e de pequena escala - ao mesmo tempo que dependeram dela. Em condições recessivas e de aumento da competição, o impulso de explorar essas possibilidades tornou-se fundamental para a sobrevivência" (Harvey, 2000, p.148). No entanto, junto com a aceleração do tempo de giro da produção ocorreu o mesmo na esfera do consumo, por meio de mecanismos que reduziram a vida útil dos produtos pela metade, trazendo, ainda, uma estética da diferença, da efemeridade, do espetáculo e da moda. Alguns produtos da era fordista, que duravam cerca de cinco a sete anos, em algumas indústrias, como a de informática e jogos eletrônicos, em dezoito meses já estavam obsoletos.

Mais dois aspectos constituem o modelo do pós-fordismo: a financeirização da economia e o uso interativo das tecnologias de informação para a produção/consumo. Amparada em uma estrutura informacional global, a financeirização da economia é capaz de gerar cada vez mais capital, ao descartar a mercadoria como fonte de acumulação. A fórmula marxista Dinheiro produz Mercadoria que produz Dinheiro (D-M-D) é substituída por Dinheiro produz Dinheiro (D-D): "Os novos sistemas financeiros implementados a partir de 1972 mudaram o equilíbrio de forças em ação no capitalismo global, dando muito mais autonomia ao sistema bancário e financeiro em comparação com o financiamento corporativo, estatal e pessoal. A acumulação flexível evidentemente procura o capital financeiro como poder coordenador mais que o fordismo o fazia" (Harvey, 2000, p.155).

Segundo Castells (1999), estaríamos vivendo, desde a década de 70, uma revolução informacional, proporcionada pelas tecnologias da informação, processamento e comunicação. A tecnologia da informação para essa revolução consiste no que foi as novas fontes de energia e os combustíveis fósseis para a revolução industrial. Em sua investigação, Castells destaca as tecnologias como determinantes de novas relações sociais estabelecidas no

interior [e a favor] do sistema de produção capitalista, agora se organizando em "rede de conexões entre agentes econômicos". Informacional e global, aponta o autor, a concorrência é feita em uma "rede global de interação".

Três campos da tecnologia deram visão a revolução informacional baseada em eletrônica: microeletrônica, computadores e telecomunicações. O primeiro criou o microprocessador, que é o comutador em um único chip e tornou possível a instalação do processamento da informação em todos os lugares. O segundo marcou pelo lançamento, em 1981, do microcomputador, superando as tecnologias de *mainframe*. Aliado as inovações na parte física, os computadores precisavam de interfaces gráficas para operar. Logo, inovações em software ocorriam, por meio do domínio da Microsoft a partir de 1976.

Essas duas inovações na eletrônica, microprocessador e computador, formaram a base material para o surgimento das Redes de Castells, identificada a priori como nós de computadores. "Desde os meados dos anos 80", dizia ele, "os PC's não podem se concebidos isolados, eles atuam em rede" (idem, p.55). Porém, a condição do desenvolvimento das redes foi os avanços das telecomunicações, ocorridos também nos anos 70, por meio da combinação das tecnologias de nós, roteadores e comutadores, tais como, TCP/IP e o ATM, e tecnologias de transmissão, fundamentalmente a fibra ótica e o laser.

A revolução tecnológica das novas tecnologias da informação e comunicação opunha a capacidade criativa e cooperativa das forças sociais à coerência do modelo fordista de organização do trabalho, que se pretendia científico universal, e apostava na massificação/padronização das necessidades e desejos, bem como na cooperação somente entre as grandes empresas e o Estado. Essa revolução faz a cultura, a comunicação, a produção lingüística e a produção social de saber emergirem como meios de

produção e como produtos, exatamente o que a economia tinha excluído do seu campo de investigação. (Corsani, 2000, p.131.). O grifo é nosso.

Segundo Castells, essas tecnologias são a base da Infovia da década de 90. "O surgimento da sociedade em rede não pode ser entendido sem a interação entre estas duas tendências relativamente autônomas: o desenvolvimento de novas tecnologias da informação e a tentativa da antiga sociedade de reaparelhar-se com o uso do poder da tecnologia para servir a tecnologia do poder" (idem, p.69). Portanto, essas transformações não só consolidam a emergência do multimídia e das superestradas da informação, mas determina um novo regime de produção. "Quer dizer que a produção cultural e o desenvolvimento das redes de difusão - *networks* - e das tecnologias de *two ways* não atravessam somente o mercado de multimídia, mas o conjunto das atividades econômicas" (Cocco, 1995, p.03). A característica produtiva dessa economia da informação é a interatividade, capitaneada pela integração da *forma* (indústria de hardware e eletrônico), do *conteúdo* (indústria de software, cinema, programas televisivos) e da *difusão* (indústria de telecomunicações).

Por um lado, as superinforvias serão então constituídas por redes de circulação (e não somente de difusão) das informações e, por outro lado, elas serão estruturadas por instrumentos de armazenagem e de tratamento das informações que permitiam, ao mesmo tempo, uma conexão simplificada às redes e, um uso intuitivo dos serviços oferecidos. Elas não vão constituir a base técnica da venda de uma nova geração de serviços que teriam que circular nas suas redes, mas o espaço virtual de atuação das relações de serviços. Mais que de produção, é preciso falar de co-produção de serviços. Nesta perspectiva, o primado da materialidade do objeto tende a se apagar atrás do valor de uso, real ou imaginário, do serviço prestado por esse objeto (idem, p.05. o grifo é nosso).

Antecedido por uma fase que Cocco denomina de convergência externa, em que o crescimento da indústria de informação é orientado por capital externo e não havia integração entre as mídias, a fase de convergência interna ("um regime de acumulação endógeno de desenvolvimento do setor global da comunicação, da informação e das telecomunicações") é antecipada, em 1993, a partir da construção das *Information Superhighways*, um marco do deslocamento do regime de produção (do fordismo para a economia da informação - pós fordismo) e possibilitará aos Estados Unidos a retomada da hegemonia internacional, até então, sob o domínio do Japão. Enquanto o Japão produz o meio (material), os Estados Unidos, o meio e, principalmente, conteúdo (imaterial).

A atual estratégia americana visa a pensar e organizar, ao mesmo tempo, a economia, a tecnologia digital e a formação-constituição de uma força de trabalho adequada. O feito é que os EUA estão passando da economia dos serviços baseados nas tecnologias digitais, às redes continentais em fibra ótica e às redes satelitárias planetárias. Mesmo se os japoneses conseguiram ir mais longe que todo mundo na integração industrial da subjetividade operária, eles têm, hoje em dia, que se confrontar com o superamento definitivo do papel específico da fábrica (Cocco, 1995, p.04).

O Trabalho nas Redes: novas formas de enfrentamento político

"O trabalho imaterial se refere unicamente ao fato de que muitos produtos, ou muitos elementos desses produtos, são imateriais, não é que o trabalho em si seja imaterial. Hoje em dia, o processo de produção se reparte pelo nosso corpo, pelo nosso cérebro, pela nossa afetividade e, por consequência, por todas as forças da vida." (Michael Hardt)

A tese do pós-fordismo sustenta-se na assertiva que, ao fugir das fábricas, a

subjetividade operária se liberta nas redes sociais, com ênfase nas redes sócio-técnicas. Para Lazzarato (1998), na fase do pós-fordismo, todos os grupos sociais participam da produção de riqueza, pois o tempo da vida e o tempo de trabalho são indissociáveis e articulados por meio da economia da informação. "O coletivo em nós e o coletivo fora de nós", argumenta o autor italiano, "interconectam-se através de máquinas que os atravessam e os constituem". Não se trata aqui de uma vulgata tecnicista, mas na percepção de que a economia da informação produz subjetividades.

A forma da rede e do fluxo exprimem, ao mesmo tempo, a capacidade desses dispositivos [do capital] de capturar não somente as formas de cooperação e de produção de subjetividade caracterizadas pela nova capacidade de agir, mas também de cooperação e de produção de subjetividade fordistas e pós-fordistas, que se reproduzem na economia/mundo. A economia da informação nos permite criticar o conceito de trabalho porque o motor das formas de cooperação não é mais apenas o seu tempo, mas o tempo da vida. Não se trata mais somente do fato de que o trabalho desempenhe funções de controle das potências da técnica, da ciência e das forças genericamente sociais, mas também da mudança de sua natureza (idem, p.98).

A possibilidade de pensar a produção de subjetividade, nas redes ou não, sem nos remeter à "estrutura", torna-se possível graças ao conceito de Trabalho Imaterial. E o que caracteriza esse trabalho? Quais as evidências que possibilitam pensar o legado dessa conceituação nos estudos sobre as redes sócio-técnicas? Veremos de perto.

Há muita confusão em torno do trabalho imaterial, descrito muitas vezes como intelectual. Contudo, ele não está restrito a isto. Trata-se, como afirma Cocco (1997), da recomposição do trabalho manual e intelectual, mas ultrapassando essas duas visões. "As novas competências no pós-fordismo

devem ser capazes de propor inovações técnicas e soluções comunicacionais adequadas a uma organização do trabalho, cuja mecânica implica níveis cada vez mais importantes de cooperação e de subjetividade nos locais de produção, mas sobretudo entre esses locais e as redes de comunicação e consumo que estruturam os territórios sociais" (Cocco, 1999, p.273). Na economia da informação, o trabalho imaterial existe somente na forma de fluxos e *networks*, ou seja, é exterior à fábrica. Seu espaço é o território (cidade e redes interativas), seu tempo, o tempo da vida, pois é inserido no trabalho toda a dimensão coletiva da força de trabalho. O trabalho imaterial consiste no "valor de uso do trabalho vivo", envolvendo habilidades intelectuais, manuais e empresariais em atividades de coordenação, gestão, de pesquisa e de inovação, em que o trabalhador torna-se um manipulador de símbolos.

O trabalho imaterial dota a mercadoria de dois conteúdos: informacional e cultural. O primeiro como habilidades envolvendo cibernética e controle computacional, além da comunicação horizontal e vertical. O segundo como as atividades nos produtos que fixam padrões culturais e artísticos, modas, preferências, normas de consumo e, mais estrategicamente, a produção de opinião pública. Consiste em um trabalho que, para ser exercido, necessita de uma lógica cooperativa e comunicativa, em que ocorre a "socialização dos níveis de cooperação, dos saberes, das subjetividades dos trabalhadores, dos dispositivos tecnológicos e organizativos" (Negri & Lazaratto, 2000, p.15). Manifesta-se tanto no operário qualificado, quanto no precarizado (dado como virtualidade, ou seja, fruto da "luta contra o trabalho" fordista, e favor da socialização do trabalho, qualificação profissional e autovalorização cultural). Em um primeiro momento, o domínio desse trabalho era da burguesia e seus filhos. A partir da década de 70, o domínio se transfere para a "massa intelectualizada" (*General Intellect*).

A dimensão material do trabalho no pós-fordismo quer dar conta

exatamente de seu caráter relacional, comunicativo e cooperativo. Ela não se opõe ao material, pois o trabalho imaterial é a condição da produção de bens e serviços. Mas ela dá conta da qualidade nova de um trabalho vivo que, para se concretizar, não precisa mais de sua subsunção dentro do sistema de máquinas, no trabalho morto. O trabalho imaterial é, como dizia Marx, o trabalho não-materializado mas vivo, que existe como processo e ato" (Cocco, 1999, p.274).

A hipótese central é de que a economia da informação capta e coloca no trabalho não mais o "tempo do trabalho", mas o "tempo da vida" (Lazaratto). É um trabalho que implica cada vez mais a capacidade de escolher alternativas. "Para o novo *management*, 'é a alma do operário que deve descer na oficina', ou seja, é a subjetividade operária que deve ser organizada e controlada" (Negri & Lazaratto, 2000, p.05). torna-se necessário ampliar, assim, o argumento de Foucault sobre o poder exercido pelas tecnologias disciplinares no capitalismo, pois estas tinham como objeto o homem-corpo, enquanto hoje há dispositivos bio-políticos que visam o homem-espécie. "O tempo da vida implica não apenas o inorgânico, mas também, e sobretudo, uma vida a-orgânica. E por vida a-orgânica entendo fundamentalmente o tempo e suas virtualidades. Não o tempo abstrato, o tempo medida, mas o tempo-potência, o tempo como fonte de criação contínua de imprevisíveis novidades, aquilo que faz com que tudo se faça" (Lazaratto, 1998, p.95).

Contudo, se tempo de trabalho e tempo da vida são indissociáveis, como pensar a autonomização do trabalho, ao mesmo tempo, como um fator gerador do aumento da exploração capitalista e como catalisador de um novo enfrentamento político? Como pensar, afirma Negri, o seguinte paradoxo atual: o capital reduz a força de trabalho em capital fixo, subordinando-a cada vez mais ao processo produtivo, porém, o ator fundamental do processo social de produção é tornado agora o saber social

geral.

Essa perspectiva especula que para haver produção imaterial, o Capital precisa não só do controle do tempo-medida, mas da comunidade, fundamentalmente. "A subsunção da comunidade" na lógica capitalista é a subsunção dos elementos lingüísticos, relacionais, sexuais que a definem, visto que é na comunidade que se expropria o que é colocado no trabalho: comunicação e linguagem. É o que Negri & Lazaratto denomina de *mais-comunidade*. "A autonomização do trabalho não só reduz custos e flexibiliza a produção, mas captura as 'externalidades' positivas produzidas pela cooperação".

No âmbito da organização, essa captura ocorrerá por meio da gestão participativa (e todos os seus dispositivos de controle dos processos subjetivos), da política autoritária da expressão ("alguém tem de falar!") e do enrijecimento da comunicação (presa a uma forma e um conteúdo). São essas as estratégias que visam codificar a subjetividade operária para fomentar as necessidades de produção.

Se a subjetividade torna-se uma forma de valorização do capital, ou seja, se a produção capitalista invadiu toda a vida, a comunicação torna-se produtiva, porque de um certo modo produz produção. Diante disto, só nos resta o desalento de assistir o despertar de um novo mundo? Ao contrário, se consolida a máxima de Marx (quando se refere à lógica contraditória do capital): as mesmas forças produtivas e relações sociais que mantêm a base do capital, tornam-se, ainda mais, condições para explodi-las. Isto porque "é o trabalho que define o capital e não o contrário"; e o processo de produção de subjetividade se constitui "fora" da relação de capital. Para Negri, a cooperação não é determinada pelo econômico, porque se trata da própria vida da sociedade. Os elementos criativos, da inovação, são ligados àqueles que só as formas de vida produzem. O econômico pode só se apropriar das

formas e dos produtos dessa cooperação, normatizá-los e padronizá-los, gerir e regular as atividades do trabalho imaterial: criar dispositivos de controle e de criação do público através do controle das TIC's e seus processos organizativos.

Quando o trabalho se transforma em trabalho imaterial e o trabalho imaterial é reconhecido como base fundamental da produção, este processo não investe somente a produção, mas a forma inteira do ciclo "reprodução-consumo": o trabalho imaterial não se reproduz (e não reproduz a sociedade) na forma de exploração, mas na forma de reprodução da subjetividade. A "intelectualidade de massa" se constitui sem ter a necessidade de atravessar a "maldição do trabalho assalariado". A sua miséria não é ligada à expropriação do saber, mas, ao contrário, à potência produtiva que concentra no seu interior, não apenas sob forma de saber, mas, sobretudo enquanto órgão imediato da práxis social, do processo da vida real. A "abstração capaz de todas as determinações", segundo a definição marxiana, desta base social, permite a afirmação de uma autonomia de projeto, ao mesmo tempo positiva e alternativa (Negri & Lazaratto, 2000, p.11).

Emerge, como afirmamos anteriormente, uma forma de trabalho que gera um novo enfrentamento político, uma força de trabalho alternativa e não dialética ao capitalismo, já que sua genealogia é externa ao modo de produção capitalista.

Preferimos ler o "tempo livre" e as "atividades culturais, relacionais, cognitivas, etc." não como uma exterioridade dada às relações de mercado e espaço que deveríamos defender contra "a extensão a todos os âmbitos da economia capitalista de mercado", mas como novo terreno de enfrentamento político. A exterioridade ao capitalismo necessita ser construída através de formas de recusa, de cooperação e de organização

que atravessem de modo antagônico o "tempo de vida" colonizado pela produção de mercado (idem, p.26).

Em suma, a conceitualização de trabalho imaterial e de intelectualidade de massa traz consigo novas relações de poder (o que significa novos processos de subjetivação), já que como poder entende-se "a capacidade dos sujeitos livres e independentes intervir sobre a ação de outros sujeitos livres e independentes". Na economia da informação, a crítica radical se manifesta como autonomia da constituição dos sujeitos.

O tornar-se revolucionário dos sujeitos é o antagonismo constitutivo da comunicação contra a dimensão controlada da própria comunicação, isto é que libera as máquinas de subjetivação de que o real é hoje constituído. A revolta contra o controle e a reapropriação da máquina da comunicação são operações necessárias, mas não são suficientes; elas não fazem mais do que repropor sobre novas vestes a velha forma do Estado, se a revolta e a reapropriação não se encarnam em um processo de liberação da subjetividade que se forma ao interior próprio das máquinas de comunicação. A unidade do político, do econômico e do social se determina na comunicação: é no interior desta unidade, pensada e vivida, que os processos revolucionários podem hoje ser conceituados e ativados.

O Consumo (comunicação) produtivo das redes

"As práticas do consumo são os fantasmas da sociedade que leva o seu nome. Como os 'espíritos' antigos, constituem o postulado multiforme e oculto da atividade produtora" (Michel de Certeau)

O novo papel do consumo é impulsionado por um somatório de especificidades do ciclo do trabalho imaterial, que Negri & Lazaratto dividem

em quatro processos:

1) a submissão à lógica capitalista da forma de cooperação e do "valor de uso" do trabalho, não tolhe a autonomia e a independência da sua constituição e do seu sentido.

2) os produtos (tornados ideológicos e efeitos das mercadorias) produzem não o reflexo da realidade, mas novas formas de enxergá-la. Ou como prefere Negri, "novas estratificações da realidade, novos modos de ver, de sentir, que pedem novas tecnologias e novas tecnologias pedem novas formas de vida e de sentir".

3) as formas de vida constituem-se como fonte de inovação, ou seja, a inovação é fruto de uma relação de criação social.

4) o público tem uma dupla função produtiva: elemento constitutivo da obra (a quem o produto ideológico é dirigido); e recepção, por meio da qual o produto encontra um lugar na vida (logo integrado na comunicação social) e faz-se viver e envolver-se. A recepção é então um ato criativo e parte integrante do produto.

Sublinho essa afirmação, porque ela contém uma outra hipótese da abordagem da economia da informação: o consumo é produtor de riqueza no interior das redes. É o consumo que torna ativo as redes sócio-técnicas e individualiza o seu uso. O trabalho realizado pela intelectualidade de massa tem como função servir de cimento entre a produção e o consumo, promovendo inovação contínua nas condições de comunicação, e produzindo necessidades, imaginários que, por conseguinte, torna o produto um produtor poderoso de necessidades, imagens e preferências. Há uma dupla qualidade desse produto. Ele não é destruído no ato de consumo, o que se destrói é invólucro material, logo, a informação do

produto é multiplicada. Esse consumo transforma a pessoa que usa o produto imaterial. Não há reprodução física do trabalhador, mas reprodução de seu ideário, de seu universo cultural. Somente se atendido esse objetivo, a mercadoria imaterial tem valor de troca. Portanto, trata-se de um consumo que produz subjetividade, amplia o ambiente ideológico dos produtos e produz relação social. "No ato do consumo, enquanto o suporte material da mercadoria é destruído, seu conteúdo informacional e comunicacional participa tanto da produção do ambiente ideológico e cultural do consumidor quanto da reprodução das condições de produção" (Cocco, 1999, p.278).

Em suma, o consumo participa da produção desde o momento de sua concepção, em dois níveis: "pela integração em tempo real dos comportamentos de consumo; e pela proliferação disseminada dos atos criativos, lingüísticos e comunicativos" (idem, p.274). São as trocas lingüísticas que passam a se inserir na produção imaterial dos manipuladores de símbolos.

Se o consumo se torna produtivo e a vida é mobilizada, enquanto tal, dentro dos processos de valorização, é porque o intercâmbio lingüístico se torna produtivo. As redes de integração virtual que as novas TIC's proporcionam se tornam estratégicas. Com efeito, é o comando sobre os processo de globalização das redes informático-comunicativas que decidirá, ao mesmo tempo, a nova divisão internacional do poder e a capacidade do capital fixo continuar subsumindo um trabalho vivo que ele não consegue mais abstrair. O poder está rapidamente dirigindo-se na direção da hierarquização da divisão internacional da propriedade do saber, da propriedade daquela matéria-prima cujo custo da produção determina de maneira crescente os preços relativos dos bens e serviços trocados ao nível internacional. Daqui para frente, "copyrights", "trade-marks" e "trade-secrets", serão os verdadeiros objetos de negociações internacionais (idem, p.274).

Nas redes interativas, o consumo ocorre devido à integração das mídias, que possibilitou a interatividade e que, por sua vez, impulsiona o desenvolvimento de infovias como o "próprio espaço de produção de bens imateriais nos quais produção e reprodução coincidem", e não como infra-estruturas rodoviárias do tipo fordista (circulação de produtos). Esse é um traço característico da mass customization, ou seja, a produção de mercadoria depois da encomenda das massas, um processo de produção que não se caracteriza pelas pequenas escalas de produção, mas pelo nível de integração produtiva com o consumo, cujo protótipo deixa de ser a fábrica para as redes interativas. A captura do valor da mercadoria se desloca para as relações de serviços, ou seja, para a relação com o cliente.

Os próprios softwares, como o Word e o Windows não são nem flexíveis - no sentido de personalizados - nem produzidos em pequenas séries. O que os diferencia dos bens de consumo de massa do fordismo (e mesmo dos hardware eletrônicos) é o fato de basear a rentabilidade deles, por um lado, na propriedade intelectual e, por outro, na capacidade de uso de um consumidor que não os consuma, mas os valoriza. Essa capacidade de uso é uma capacidade comunicativa (Cocco, 1995, p.08).

Contudo, essa capacidade de consumo oculta um duplo processo social: a crise de comando do modo de produção e uma "nova" mistificação do Capital. Quanto ao primeiro consiste na crise da produção de mercadorias por meio do comando. Isto porque aparece a possibilidade de trabalhadores interferirem na esfera do comando, seja pelo processo de produção, como também pelo processo de gerência não apenas da força de trabalho, como da própria produção. "O comando - o capital, a ciência e tecnologia do capital - não constituem mais a condição necessária de produção, se desloca para a Administração, da forma imediatamente política do controle do ciclo de produção-reprodução" (Cocco, 1995, p.17).

Esse mesmo autor exemplifica essa crise de comando a partir da análise da atuação das empresas de multimídia, que possuem uma margem de lucro dos seus produtos quase igual a zero, o que, a princípio, contrariaria à lógica de acumulação. Mas essa é uma estratégia de lucratividade do capital, pois, diante da proliferação social da criação intelectual e da facilidade da imitação dos seus produtos (e depois a difusão das cópias), as empresas são obrigadas a apoiar a difusão gratuita (ou quase) de seus produtos, porém, tentam se antecipar uma das outras para que sejam tornadas um elemento natural da cooperação em rede. "Esse processo de naturalização não é nada mais que o de mistificação da figura imediatamente política de um capital que produz comando - standards de extração de valor nas relações sociais produtivas - por meio de comando - isto é, das redes infra-estruturais como bases das relações sociais produtivas" (idem, p.11).

Essa é uma mistificação, pois as infovias são tidas como estoques e não como fluxo de cooperação (que o capital tenta fragmentar e segmentar, tentando inserir a cooperação nos mecanismos regulados do mercado). E, ao distribuir cópias gratuitamente, oculta a sua intenção de se tornar um elemento incontornável e fundador das relações sociais produtivas das redes interativas (baseadas em uma lógica de produção fora das relações mercantilizadas). Em ambos os casos, o Capital busca tornar a comunicação um elemento fundador da expropriação e da exploração, do controle dessas formas de cooperação sociais da rede.

Diante desse quadro, como pensar a cidadania na rede? A ação política depende da comunicação produtiva dos produtos gerados pela cooperação social em rede, visto que esse consumo "fabrica" novas formas de usos da rede que escapam à lógica da propriedade. Além disso, esses usos são determinados por novas formas de construção da identidade, pois, paralela a identidade territorial e monolíngüística (formadora da etnia, da nação etc),

há aquela construído no interior do espaço sócio-comunicacional transterritorializado das mídias e das redes. Consumo das redes, portanto, torna-se um problema de pesquisa privilegiado para pensar as novas formas de ação social estabelecidas pelos homens. Uma delas já está em vigor: o cibercomunismo.

Californianos versus cibercomunistas: a cristalização da comunicação produtiva

"Quem é dado por morto, vive mais"
(Adágio Popular)

Como bem disse Gramsci, a construção do discurso que articula os sentidos da sociedade, gerando hegemonia de classe, depende da ação dos intelectuais orgânicos de determinado campo em disputa. No caso das redes interativas, embora os rumos sobre a sua identidade ainda esteja em aberto, há duas interpretações vigentes sobre os atributos do medium, a corrente da new economy (e-business; e-commerce) e a abordagem da gift economy. Ambas compartilham a idéia que as redes são o locus da formação de uma identidade transterritorial, são espaços de fluxos (de mercadoria e relações sociais) e não de permanência (física territorializada). Contudo, se para a primeira quem impulsiona a formação dessa identidade é um agente exógeno à rede - o mercado, que forja uma financeirização da economia (capital produz capital) e consolida nas redes um espaço de trocas de mercadoria, subsumindo as relações sociais às mercantis; para a segunda, são as especificidades do próprio meio (medium is message), ou seja, a cultura da doação das redes que forja a elaboração de "ambiente sociais socializados", logo, a mensagem (não confundir com conteúdo) das redes é proveniente da sua construção sócio-histórica, caracterizadas como espaços onde opera a livre e gratuita circulação de informação. Veremos de perto os discursos dessas intelectualidades.

Os cibercomunistas discordam absolutamente da construção da hegemonia das ponto.com's, ou da ideologia californiana - elaborada por um conglomerado de mídia personificada por uma aliança de intelectuais, hackers, empresários e artistas da Costa Oeste dos EUA. Para Barbrook, as redes estão produzindo a superação do capitalismo, ao mesmo tempo que uma elite tecnocrática desenvolve nos EUA uma nova ideologia econômica, a fim de conter o espírito libertário das redes sócio-técnicas.

"A ideologia californiana é uma ortodoxia heterogênea, uma fé que emergiu de uma "estranha fusão entre a boêmia cultural de San Francisco e a indústria de tecnologia de ponta do Vale do Silício", afirma o inglês Richard Barbrook (1999). E como essa ideologia é produzida?

Promovida nos mais distintos ambientes das redes, a ideologia californiana combina, de forma promíscua, o espírito despreocupado dos hippies com o ardor empresarial dos yuppies. Em síntese, os ideais dos anos 60 se realizam mediante ao determinismo tecnológico e ao livre mercado. Na utopia digital, todos seremos alegres e ricos. Quanto aos ideais hippies, são oriundos da recusa das rígidas convenções sociais impostas pelas estruturas sociais que davam configuração ao "homem-organização". Duas respostas foram dadas a essa rigidez. A primeira recusa o progresso científico e se refugia na natureza. A segunda acredita que o desenvolvimento tecnológico inevitavelmente se espalharia nas práticas sociais, e que a convergência das mídias geraria uma ágora virtual, um lugar em que todos poderiam expressar suas opiniões sem temor da censura, o que explica o ativismo dos meios comunitários de informação nos EUA. "Animados pelas prospecções de McLuhan, os ativistas da Costa Oeste se implicaram a desenvolver novas tecnologias aplicando-as na imprensa alternativa, nas rádios comunitárias, em espaços domésticos de fabricação de produtos de informática e nos vídeos comunitários (Barbrook, 2000, p.03)". Por meio de um pacto que lhes

assegura altos salários, autonomia no ritmo e espaço de trabalho, esses ativistas foram elevados à "classe virtual". Em lugar de liberdade coletiva, a bandeira consiste na liberdade individual dentro do mercado. "A ideologia californiana é um híbrido das duas formas sem criticar nenhuma delas". De um lado, a fé nas comunidades virtuais, na ágora eletrônica. Do outro, a defesa do laissez faire.

En esta versión de la Ideología Californiana, a cada miembro de la "clase virtual" se le promete la oportunidad de llegar a ser un empresario de tecnología punta de éxito. Las tecnologías de la información, sigue diciendo el argumento, capacitan al individuo, amplían la libertad personal y reducen radicalmente el poder del estado-nación. Las estructuras de poder social, político y legal existentes se irán debilitando para ser remplazadas por las interacciones libres entre individuos autónomos y su software. Estos mcluhanistas de nuevo tipo argumentan vigorosamente que el gran gobierno debería dejar vía libre a los empresarios con recursos, que son las únicas personas lo bastante serenas y audaces para correr riesgos. En lugar de regulaciones contraproducentes, los ingenieros visionarios están inventando las herramientas necesarias para crear un "mercado libre" en el ciberespacio, como la criptografía, el dinero digital y procedimientos de verificación (Barbrook, 1999, p.02).

Dentro dessa ideologia, a era da informação do século XXI será a realização dos ideais liberais do século XVII, ou como chamam os californianos, no êxito da "democracia jeffersoniana", que se sustenta em dois pilares: mercado livre e liberdade como escravidão, ou seja, a crença que, ao eliminar as restrições que regulam o funcionamento das empresas de tecnologias de informação, há progresso social.

Apesar de sua retórica radical, o interesse maior desses eruditos conservadores era provar que as tecnologias da informação obrigariam à

privatização e à desregulamentação de toda atividade econômica. Quando a Internet se popularizou, esse fundamentalismo de livre mercado não demorou a ser adaptado para adequar-se à nova realidade. Numa instância que se tornou célebre, a revista "Wired" argumentou que o chamado "novo paradigma" da concorrência não regulamentada entre ciberempreendedores está ampliando a liberdade individual e encorajando a inovação técnica nos EUA (idem, p.02).

Todavia, a ideologia californiana esconde a (forte) atuação estatal que cooperou para seu desenvolvimento e a cultura do "faça você mesmo" dos jovens dos anos 70, que gerou o microcomputador, por exemplo. No centro do sonho americano, ressalta o sociólogo inglês, há uma profunda contradição: os indivíduos só prosperam graças ao sofrimento dos outros. As liberdades políticas só são exercidas através do direito à propriedade privada individual. "Em lugar de compartilhar a riqueza com seus vizinhos pobres, negros e latinos, os yuppies se refugiam em seus subúrbios opulentos, protegidos por guardas armados, logo, satisfeitos com seus serviços privado de bem-estar. Os deserdados só participam na era da informação proporcionando mão de obra barata e não sindicalizada para as empresas dos produtores de chips do Vale do Silício" (idem, p.03).

Portanto, ao final do século XX, na perspectiva dos californianos, as tecnologias da liberdade estão se transformando em máquinas de dominação, de segregação social. A ideologia californiana sustenta-se, pois, em uma fé excludente: não é otimista nem emancipatória, mas revela-se pessimista e repressiva do futuro. Interessante é alusão, desenvolvida por Barbrook, do modelo da ideologia californiana à economia soviética de cunho estalinista, resumida nos seguintes itens:

Partido de vanguarda/literatos digitais
Plano quinquenal/o "novo paradigma"

Garoto conhece trator/nerd conhece Internet
Terceira Internacional/Terceira Onda
Moscou/Vale do Silício
"Pravda"/"Wired"
linha partidária/pensamento único
democracia soviética/"Câmaras Municipais eletrônicas"
Sociedade-fábrica/sociedade-colméia
Novo homem soviético/pós-humanos
Quebra das regras stakhanovistas/profissionais temporários,
sobrecarregados de trabalho
Expurgos/"downsizing" (demissões em massa)
Nacionalismo russo/chauvinismo californiano. (idem, p.02)

Quanto ao cibercomunismo, sustenta-se na "gift economy" (economia da doação), em um trabalho cooperativo gerador de reconhecimento público, como na comunicação científica. Esse trabalho só é possível graças à arquitetura das redes com base em protocolos iguais, que pressupõe que múltiplas cópias dos documentos podem ser facilmente capturados em toda rede. Cada um recebe da rede muito mais do que fornece ao outro. E, acima de tudo, doa tempo e idéias, produz relação social, por meio da comunicação mediada por computador.

Durante los sesenta, la Nueva Izquierda creó una nueva forma de política radical: el anarco-comunismo. Sobre todo los situacionistas y otros grupos parecidos creían que la economía tribal de donaciones probaba que los individuos podían vivir juntos satisfactoriamente sin necesidad del mercado o del estado. Desde mayo de 1968 hasta fines de los noventas, esta visión utópica del anarco-comunismo ha inspirado a la economía de la media y a los activistas culturales DIY. En las universidades, la economía de donación era el método fundamental para socializar el trabajo. Desde sus primeros días, la estructura técnica y las costumbres sociales de la Red ha ignorado la

propiedad intelectual. Aunque el sistema se ha expandido mucho más allá de la universidad, el auto-interés de los usuarios de la Red perpetúa esta economía de donación en la alta tecnología. Como una actividad cotidiana, los usuarios hacen circular la información gratuitamente, en e-mails, servicios de enlaces, newsgroups, en las conferencias en línea y a través de los sitios en la Red. Como se demuestra con los programas Apache y Linux, la economía de donación en la tecnología está a la vanguardia en el desarrollo de software. Contrariamente a la visión purista de la Nueva Izquierda, el anarco-comunismo en la Red sólo puede existir en una forma consensual. El dinero-mercancía y las relaciones de donación no sólo están en conflicto entre ellas, sino que también manejan una coexistencia en simbiosis. La "Nueva Economía" del ciberespacio es una forma avanzada de social-democracia (Barbrook, 2000, p.03).

O cibercomunismo é a fresta da contradição destrutiva da lógica do capital na "new economy". Por um lado, as empresas da nova economia precisam acelerar a difusão dos seus produtos, pois quanto maior é a aceleração do lançamento das mercadorias, maior é o seu valor no mercado. Mas para isto ocorrer a condição é a desaceleração da socialização, ou seja, que a maioria das pessoas não consuma o produto na mesma velocidade do seu up to date. Onde reside a brecha? Justamente na socialização, pois imbuída por uma lógica cooperativa pública, desrespeita-se à propriedade intelectual por meio da difusão de cópias "ilegais" dos produtos, reduzindo valor dos produtos, mas não sua riqueza, à medida que muitos desses produtos são a base para se criarem outros, porém, gratuitos, por meio de um método primário da socialização do trabalho, marcado pela abundância das trocas e doações (copyleft) e não pela escassez do conhecimento (copyright). Uma triste contradição porque quem financia isto tudo é o próprio capital. Explico. Conter os fluxos desses novos movimentos sociais - que não só organizam a luta, mas produzem riqueza - eis o objetivo do capital. Logo, não são os movimentos sociais que fazem contra-informação, mas o próprio

capital, por meio de grandes fusões. Um exemplo claro disto é a comunidade Napster, que por meio da tecnologia MP3 (construída por meio de cooperação social) impôs uma crise na indústria fonográfica, que, no ano de 2000, não conseguindo proibir a ação em rede, fez uma aliança com o site, que já atingiu um número elevado de usuários (5 milhões), porém, com a submissão do site às "grandes" da música (copyright) e a intervenção jurídica da Corte Americana, boa parte do público está migrando para outras comunidades (a gnutella.com, criada a partir do dinheiro obtido com a venda do Napster). Depois da compra do Napster pela gravadora alemã se intensificou o uso de novos sites na área da música, gerando novos produtos baseado no copyleft. Um outro excelente exemplo é o conjunto de software denominado open source, cujo principal protótipo é o Linux, software de inovação contínua, elaborado por um processo de socialização do trabalho, construído "fora" dos interesses mercantis. "A circulação de saberes, a identificação coletiva com uma ética da partilha cognitiva, as práticas coletivas de criação em rede, as tentativas de 'moralização' da relação mercantil, etc, sugerem que estejamos em presença de sujeitos sociais híbridos, atores de uma formidável decolagem produtiva, mas também atores de uma verdadeira mobilização pela conquista de novos direitos" (Moineau & Papatheódorou, 2000, p.117).

Los fundadores de la Red nunca se preocuparon en proteger la propiedad intelectual en las comunicaciones mediadas por la computadora. Por el contrario, ellos estaban desarrollando estas nuevas tecnologías para desarrollar sus carreras en el seno de la economía de donación de la academia. Lejos de querer reforzar la marca registrada, los pioneros de la Red trataron de eliminar todas las barreras a la distribución de la investigación científica. Técnicamente, todo acto en el ciberespacio comprende la copia de materiales de un computador a otro. Cuando se coloca en la Red la primera copia de un trozo de información, el costo de cada copia extra es casi igual a cero (Barbrook, 2000, p.13).

Logo, novamente, o capitalismo se vê diante do comunismo, ou melhor, do cibercomunismo. Mas não no comunismo de Lênin e Stalin, mas no de Marx. "O cibercomunismo que existe hoje é uma experiência cotidiana nos EUA, algo que não tem nada fora do comum. Os usuários da Internet adotam espontaneamente maneiras mais prazerosas e eficientes de trabalhar em conjunto. Em lugar de destruir a economia de mercado, os americanos empreenderam o processo lento de superação do capitalismo (Marx)" (idem, p.05).

Considerações Finais

Esse trabalho consistiu na tentativa de descortinar algumas das "idéias-feitas" da "new economy", que, de alguma forma, está ganhando forma e conteúdo em setores acadêmicos críticos, como na economia da conhecimento, ou da aprendizagem, como queiram.

Minha intenção não foi mostrar a impossibilidade das atividades comerciais no interior da rede, mas de sua absolutização como modelo de acumulação do capital. Quis mostrar que o capital está gerando controle na ânsia de regular as relações sociais produtivas desses ambientes em rede. É a primeira vez que o controle midiático inicia-se post-medium, quer dizer, a constituição do medium é anterior à tentativa de controle do capital, por isso, que concluo afirmando que as dificuldades em se comercializar na rede não tem explicações somente sobre o modo de comercializar, mas devido à estrutura e à natureza do medium.

Sugestiva é a provocação do pós-fordismo sobre a produção de subjetividade que resgata a informação como produto do comportamento coletivo, excluindo a idéia de que o conhecimento seja acúmulo de informação mais classificação. Essa abordagem nos possibilita uma entrada que possa mostrar como ocorre a dominação vista sobre um outro ângulo: o

consumo. Mas, ao mesmo tempo, identifica nessa mesma categoria a chave para a criação de novos valores sociais, pois "a riqueza virtualmente separa-se dos ricos. Abrem-se as possibilidades de fundar um outro padrão de valores: não na mensuração do mundo, mas contra o mundo. No inferno da produção, nossa solidão não é mais a das criaturas, mas a dos criadores" (Cocco, 1999, p.288).

Pareceu-me, também, provocadora a postura da gift economy para pensarmos o modelo social que produziremos. Se o cibercomunismo existe no terreno do software, ainda não no de hardware. Aqui reside o papel do Estado, logo da universidade. Pois cresce a necessidade de formulação de políticas includentes e universais, precisamos fazer renascer a Modernidade. E seguir o exemplo relatado por Martin-Barbero:

Num bairro pobre de Lima, um grupo de mulheres organizou um mercado. Nele havia um gravador e alto-falantes, que apenas o administrador utilizava. Com a colaboração de um grupo de apresentadores, as mulheres do mercado começaram a usar o gravador para saber o que os habitantes do bairro pensavam sobre o mercado, para tocar música nas festas e para outros fins. Até que a censura se apresentou, na figura de uma religiosa que ridicularizou o jeito de falar dessas mulheres e condenou a ousadia de pessoas que, "sem saber falar", atreviam-se a usar dos alto-falantes. Provocou-se assim uma crise; durante algumas semanas, as mulheres não quiseram saber mais do caso. Algum tempo depois, porém, o grupo de mulheres procurou os apresentadores e afirmou: "Pessoal, a gente descobriu que a religiosa tem toda a razão; a gente não sabe falar, e nesta sociedade quem não sabe falar não tem a menor possibilidade de se defender nem pode nada. Mas a gente também passou a entender que com a ajuda desse aparelhinho aqui - o gravador - a gente pode aprender a falar". Desde esse dia as mulheres do mercado decidiram começar a narrar suas próprias vidas; deixando de usar o gravador apenas para escutar o que

os outros diziam, elas passaram a usá-lo para aprender a falar por si próprias (Martin-Barbero, 1997, p.257).

Referências Bibliográficas

BARBROOK, Richard. La economia donación de alta tecnologia.

www.ma.hrc.wmin.ac.uk/kids/ma.theory.4.2.1.db. URL recuperada em 08/11/2000.

_____. La ideologia californiana.

www.ma.hrc.wmin.ac.uk/kids/ma.theory.4.2.1.db. URL recuperada em 08/11/2000.

_____. Manifesto cybercomunista. IN: FOLHA DE SÃO PAULO.

www.cybercomunismo.com. Caderno Mais!. São Paulo: 03/10/1999

_____. The holly fools.

www.ma.hrc.wmin.ac.uk/kids/ma.theory.4.2.1.db. URL recuperada em 08/11/2000.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, v.01, 1999.

COCCO, Giuseppe. A nova qualidade do trabalho na Era da informação. In: LASTRES, Helena Maria Martins; ALBAGLI, Sarita (orgs). Informação e Globalização na Era do Conhecimento. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

_____. As dimensões produtivas da comunicação no pós-fordismo. Trabalho apresentado no XIX Encontro Anual da ANPOCS. Caxambú: 1995

CORSANI, Antonella. Caminhando para uma renovação da economia política - conceitos antigos e inovação teórica. In: Revista Lugar Comum. Rio de

Janeiro: UFRJ, n.11, maio-agosto 2000.

HARVEY, David. O Fordismo. In: A Condição Pós Moderna. São Paulo: Edições Loyola, 9 ed., março 2000.

LAZARATTO, Maurizio. Para uma definição do conceito de bio-política. In: Revista Lugar Comum. Rio de Janeiro: n. 5-6, 1998.

MARQUES, Ivan da Costa. Desmaterialização e Trabalho. In: LASTRES, Helena Maria Martins; ALBAGLI, Sarita (orgs). Informação e Globalização na Era do Conhecimento. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

MARTIN-BARBERO, Jésus. Dos meios às mediações - comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: EDUF RJ, 1997.

MOINEAU, Laurent, PAPATHÉODORO, Aris. Cooperação e pro imaterial em software livres - elementos p um leitura política do fenômeno GNU/LINUX. In: Revista Lugar Comum. Rio de Janeiro: UFRJ, n.11, maio-agosto 2000.

NEGRI, Antonio, LAZARATTO, Maurizio. Trabalho Imaterial - formas de vida e produção de subjetividade. Rio de Janeiro: UFRJ, 1998 (mimeo).

RAMOS, Maria Helena Rauta. Mutações tecnológicas, portadoras de novas potencialidades: as redes de cooperação política. Rio de Janeiro: mimeo, 1999.

Fábio Malini é Jornalista, Mestrando em Ciência da Informação da ECO-UFRJ/IBICT-CNPq - NUCA/IE-UFRJ.

Fonte: INTERCOM - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (www.intercom.org.br).

TELECENTROS - A MARCHA DIGITAL DOS TRABALHADORES SEM TERRA

Verônica Couto



O Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra (MST) mantém uma rede de dez telecentros, em fase de expansão. E estuda o uso de voz sobre IP, ou seja, telefonia pela internet, para reduzir custos de telecomunicações do movimento.

.....

O Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra (MST) mantém dez telecentros em vários estados do país, numa das iniciativas da equipe especializada em tecnologia da informação – a Frente Digital –, que se dedica a construir uma sofisticada rede de comunicação para seus militantes. O próximo passo, segundo Pascal Daniel Angst, da Frente Digital, é adotar tecnologias de voz sobre IP entre os escritórios estaduais, para reduzir os custos de telefonia.

O projeto de inclusão digital do Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra (MST) começou em 2003, com cerca de 2 mil computadores obtidos em doações. Os equipamentos foram distribuídos por 23 estados, onde o movimento tem representações, a fim de permitir a criação de uma rede nacional de comunicação e informação. De acordo com Pascal, decidiu-se pela abertura dos telecentros em estruturas já existentes – cooperativas, escolas, centros de formação.

Assim, além dos equipamentos instalados nas instâncias administrativas, foram mapeados dez locais para receber os centros de acesso à internet, nos principais núcleos de formação do movimento, como a Escola Agroecológica de Guararema, no estado de São Paulo. Hoje, eles estão sendo transformados, todos, em Pontos de Cultura, no programa Cultura Viva do Ministério da Cultura, que vai equipá-los com equipamentos multimídia para produção de áudio e vídeo.

Aberto a todo mundo

Os telecentros estão localizados em Cantagalo (PR), Guararema e Ribeirão Preto (São Paulo), Palmeiras de Goiás (GO), Quissamã (SE), São Mateus (ES), Caruaru (PE) e em Igarapé do Meio (MA). Foram abertos a partir de abril de 2004, após trabalhos de capacitação e mobilização das comunidades. “Começamos a levar, na base, a discussão sobre o uso e o sentido do conceito de inclusão digital. Para que as comunidade entendesse e manifestasse o seu interesse em assumir o dever e a obrigação de manter os telecentros, sabendo para que eles servem”, explica Pascal. “Um aspecto que vale ser destacado”, continua, “é a situação da juventude do campo, que, em geral, não tem acesso a nenhuma tecnologia. E a oferta de meios de comunicação e de produção de conhecimento é importante para lhes dar maiores perspectivas e mantê-los no campo”.

Os telecentros do MST também contribuem para melhorar a relação do pessoal dos assentamentos com as comunidades em que estão inseridos. “Muitas vezes”, resalta Pascal, “o nosso é o único acesso à internet da região. E está aberto a todo mundo, não só às pessoas do movimento”. Houve lugares em que foram feitos projetos conjuntos com a administração pública para receber, de forma organizada, professores e alunos das escolas das cidades. Além de outros convênios com prefeituras, para atividades de interesse comunitário.

Como em muitos assentamentos não há telefone, grande parte das conexões à internet é provida por antenas Gesac – programa do Ministério das Comunicações. Mas Pascal lamenta que, na gestão do atual ministro Hélio Costa, ainda não conseguiu novas antenas para ampliar a rede. “Vamos tentar uma conversa com o pessoal do Gesac, para apresentar o projeto”, adianta. Porque, além dos dez telecentros, o MST tem cerca de 30 salas de informática – estruturadas para uso de computadores, mas sem conexão à internet. O governo do estado do Paraná também decidiu apoiar, por meio da Celepar (companhia de processamento de dados estadual), a criação de cinco telecentros em assentamentos no estado – um deles com cabeamento em fibra óptica.

Formação de quadros

A Frente Digital desenvolveu uma apostila para usuários e conseguiu, em convênio com a Secretaria da Pesca, realizar três cursos de capacitação de pescadores nos centros de formação do MST. Esses cursos para monitores e outros integrantes da rede se baseiam numa metodologia do movimento que inclui formação política, cultural e para autogestão. “Cria-se um coletivo com os educandos. Depois, eles trabalham com a comunidade o que aprenderam, e voltam para discutir e reforçar seus conhecimentos”, detalha Pascal. O curso completo tem seis meses, desenvolvido pela Coordenação Político-Pedagógica do movimento.

O trabalho de formação também abrange domínio do *software* (a distribuição MSTix e outras plataformas abertas), noções básicas para manutenção dos equipamentos, como dar cursos para os usuários, como fazer projetos, como conseguir recursos, como criar e trabalhar com



conselho gestor. Ou seja, cobre aspectos políticos, administrativos e técnicos do projeto. Em geral, são 40 educandos – 20 técnicos e 20 monitores.

A Frente Digital é responsável pela tecnologia da informação do MST e está inserida no setor de comunicação, que pilota outras iniciativas, como rádios comunitárias, o jornal Sem Terra, a Revista Sem Terra, o portal do MST e o da própria Frente na internet, e os programas de inclusão digital. “O que vemos é que a base do movimento social não está incluída nas grandes discussões sobre a Sociedade da Informação. Essa inclusão requer, urgentemente, uma política pública”, defende Pascal.

Links: Portal do Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra (www.mst.org.br).

Portal da Frente Digital, responsável pela área de tecnologia do movimento. Traz documentação, manuais, as grades dos cursos e fotos dos telecentros (<http://id.bsb.mst.org.br>).

Fonte: A Rede (www.arede.inf.br).

AÇÃO COMO EXPRESSÃO DO PENSAMENTO

Carolina Borges

Pensamento como modo de vida. Ação como experimentação. Corpo e espírito, Apolo e Dionísio. Fusões, misturas e modificações. Nada a mais que tudo isso. Discursos, conceitos e verdades perdem sentido a cada movimento de fluxos intensos -herdeiros sublimes- das experimentações. Falar fazendo. As palavras só ganham significado se expressadas através de ações. Fim do pensamento progressista, individualista e racional dominante da era moderna. Fadado a desintegração, este tipo de razão, geradora de uma morbidez social apática e domesticada, perde sentido.

É o ciberespaço e a influência avassaladora que está exercendo nas relações humanas o grande responsável por novos mecanismos de cognições, percepções e processos de relações. O imediatismo, a facilidade de comunicação e interação, a caótica conexão dos fluxos de idéias que circulam no universo virtual, são as infinitas sementes de novas múltiplas formas de relações. Com o surgimento do ciberespaço como uma superfície de afetos, fica evidente o nascimento de outra realidade de expressão de imanências de caráter telúrico. Sendo assim, as morais – religiosas, sociais, institucionais, estatais – utilizadas como ferramenta de dominação milenar se desintegram gradativamente. É através da multiplicidade de opções existentes no universo virtual, assim como a liberdade de expressão nas variadas formas de relações; que as morais e verdades sustentadoras de valores transcendente tornam-se vulneráveis como nunca antes foi pressentido ou calculado.

O homem – animal racional das espécies dos primatas – caminha rumo à universos desconhecidos na medida em que o campo de atuação social se

pluraliza através das relações existentes no caótico mundo do ciberespaço. Estamos diante de uma evolução vital do planeta Gaia ?

Caminhamos à zonas desconhecidas, ambientes de fusões e misturas. Pensamentos e atitudes tomam proporções simbióticas, na medida em que a velocidade e quantidade dos fluxos de informação banalizam as atmosferas de caráter "egóicos", enfatizando a importância da ação como expressão do pensamento. Fica claro que o desejo pelo controle das ações humanas, sejam elas de caráter mental, psicológico, sexual, religioso, não só permanece atuando, como busca estratégias de alcance para que os tentáculos de domesticação do poder institucional se efetuem e mantenham as regras no caminho do rebanho. Neste ponto entram as questões nietzschinianas de nobreza e baixeza das almas humanas, das distintas naturezas dos "peitos que suspiram e dos peitos que não suspiram".

O desejo pelo poder, pela tirania, pelo controle – característicos das baixezas humanas – é instintivamente natural e dessa forma infinitamente atuante. Basta olhar para a formação da civilização que este argumento ganha proporções concretas. Mas a questão em destaque, é da potencia do universo virtual de estabelecer relações que de alguma forma não estão sob domínio ou controle de poderes institucionais de adestramento social. As novas gerações de humanos terão outra percepção da vida, uma vez que realidades - de caráter distintos - coexistirão naturalmente, potencializando as múltiplas facetas das relações humanas. Estamos diante de transformações profundas, onde talvez nem tenhamos como pensar sobre elas. Trilhamos caminhos onde a desmaterialização, a desvalorização do orgânico e a possibilidade do homem de obter o controle da vida planetária, serão realidades que habitarão as relações telúricas dos futuros habitantes do planeta Gaia.

ARTE HACKTIVISTA

Gérson Vitoriamário de Oliveira

Arte hacktivista contesta estatuto de propriedade intelectual e testa limites da privacidade.

.....

Enquanto juristas discutem o spam e hackers ocupam as páginas policiais, Taiwan se prepara para celebrar o reino da pirataria durante o ArtFuture 2002, que acontece em março, na Acar, galeria da Acer (fabricante de computadores), em um espaço de intervenção virtual.

Com curadoria de Armin Medosch, editor da revista alemã “Telepolis”, Shu Lea Chang, diretora do filme cult “I.K.U.” e do crítico de arte digital japonês Yukiko Shikata, “Kingdom of Piracy” (KOP) reúne projetos artísticos e teóricos que problematizam o conceito de “propriedade intelectual”.

O objetivo é consolidar uma rede de trocas de programas, códigos e experiências de trabalho que incentiva a pirataria em prol do desenvolvimento intelectual e da criação artística.

Parece discurso político e é. Não por contestar a legalidade, mas porque parte do pressuposto que essa ilegalidade impera em todo lugar e, por isso, propõe-se a ser uma esfera pública desse reino, que se expande em trocas de MP3, deslacramento de DeCSS (DVD content encryption system) e infinitos copy & paste.

O que vale aqui não é a contestação pontual da propriedade Intelectual, mas a interrogação do seu estatuto no bojo da imaterialidade da nova economia.

Não se trata, portanto, de uma apologia da barbárie, nem de uma reedição do velho debate sobre os limites entre a voz do dono e o dono da voz.

Trata-se de um ato de arte hacktivismo (“art hacktivism”), e até aí nada de novo, mas o fato de ser patrocinado por uma multinacional do ramo da informática transforma todo o contexto em um panorama mais complexo, porém difícil ainda de avaliar, sob esse ângulo, pois o que se tem é um site-piloto com algumas propostas.

Enquanto março não chega e a exposição não começa, vale pensar um pouco sobre o fenômeno do hacktivismo. Hackers e hacktivistas têm algumas semelhanças, contudo são diferentes, pois o hacktivismo é uma forma de contestação política que discute as relações de (cyber) poder.

Espécie de filhos pródigos dos grupos de “tactical media” (mídias táticas), chama a atenção que os hacktivistas começam a ocupar espaço na mídia e no circuito das exposições tradicionais e dos festivais de novas mídias.

Depois do lançamento do vírus artístico da www.0100101110101101.org, na última edição da Bienal de Veneza, os softwares criados por artistas ganharam atenção da crítica especializada e dos curadores.

Além de KOP, já pré-lançado, o museu da Universidade de Princeton prepara-se para receber, no fim de janeiro, uma mostra artística sobre vigilância e controle on line que incorpora essas questões.

A mostra é, na verdade, uma versão condensada de outra exposição sobre o tema, realizada pelo ZKM (museu de novas mídias da Alemanha), no ano de 2001, e seu diferencial é que inclui agora o projeto “Carnivore”.

Colaborativo, o projeto é realizado por um grupo de seletos web artistas,

como Joshua Davis, o web designer número 1 do momento, Mark Napier, autor de “Riot”, “Feed” e outras pérolas, e Alex Galloway, diretor da Rhizome.org, a mais movimentada lista de discussão sobre webarte.

Programa rastreador (sniffer), ele transforma o fluxo dos dados em representações visuais. Quando alguém acessa o servidor do “Carnivore”, atualmente instalado na Rhizome, em Nova York, ele identifica o usuário e o tipo de dados que está enviando (mandando e-mails, navegando etc.).

Depois de interpretar os dados, os reenvia, por IRC (o programa mais antigo de bate-papo da internet), aos artistas que participam do projeto, os quais, em seus computadores, que aí funcionam como máquinas clientes, reprocessam as informações em outros formatos (imagens, áudio etc.) e as disponibilizam on line.

Por motivos de segurança, paradoxalmente, em Princeton, “Carnivore” funcionará dentro de uma sub-rede, a fim de impedir que os servidores da universidade sejam hackeados. Portanto, serão rastreados apenas os pacotes de dados que trafegarem no interior da exposição.

Ao que tudo indica, será necessário aguardar até fevereiro, quando acontece o “Transmediale” de Berlim, festival que vem se concentrando na proposta de ser o grande evento da criação de softwares artísticos, para ver o programa fuçando a todo vapor.

Se KOP mexe com o estatuto da propriedade, “Carnivore” desafia os limites da privacidade on line, já tão abalada pelos chatésimos spams, fazendo uma crítica sutil aos grandes centros de produção de poder e coerção.

É que esse programa foi inspirado numa polêmica ferramenta de vigilância

da internet desenvolvida pelo FBI, o “Carnivore”, de quem o projeto não só decidiu incorporar os métodos, mas também o nome.

Irônico, retoma o estilo “We Love Your Computer” dos hackers e afina a sensibilidade debochada que marcou a onda do Spam Art, hoje meio em baixa, mas que continua firme e forte.

www.linux.ime.usp.br/~rcaetano/docs/hacker-howto-pt.html

A LIBERDADE NAS ONDAS - CIBERATIVISTAS E A WIRELESS-FIDELITY.

André Lemos



"Assim como Gibson e Sterling, acredito que a net oficial jamais conseguirá conter a web ou a contra-net – a pirataria de dados, as transmissões não autorizadas e o fluxo livre de informações não podem ser detidos".
Hakim Bey

A história da cibercultura é marcada por uma forte sinergia entre as instituições de pesquisa, as universidades, os militares, as grandes empresas e a cultura popular. No entanto, desta sinergia, a maior parte das grandes revoluções foram feitas pela cultura popular: artistas, designers, escritores, programadores, hackers e demais ciberativistas, foram fundamentais para a consolidação da sociedade da informação. A invenção da micro-informática, que surge como uma espécie de resistência ao poder militar e da IBM nos anos 70; a apropriação social da Internet que, criada por militares, se transformou no grande espaço de efervescência social do final do século XX

- e será sem dúvida o grande terreno de transformações do século XXI - comprovam esta hipótese.

E esta cultura popular não pára. Desde o início do ano passado, uma nova Zona Autônoma Temporária (TAZ) (1) está sendo gestada: as comunidades sem fio (*wireless communities*), conhecidas como movimento Wi-Fi (*wireless-fidelity* ou *wide-fidelity*, que rima com Hi-Fi, e utiliza o padrão 802.11b Ethernet sem fio). Mistura de rádio pirata e web, o movimento tem o intuito de liberar largura de banda (*bandwidth*) ociosa (de usuários e empresas), através de conexões sem fio via ondas de rádio, dando acesso gratuito aos usuários. Estas zonas são chamadas de *wireless local area networks* (WLAN).

Em meio a debates crescentes sobre exclusão digital, democratização e acesso às novas tecnologias, os ativistas das comunidades sem fio estão construindo soluções simples e criativas. Por exemplo, se você está no *Tompkins Square Park* em Manhattan, você pode ligar seu *laptop* (munido de um cartão de rede ethernet sem fio – U\$ 100) e navegar na Internet debaixo de uma árvore, gratuitamente. No entanto, pequenos problemas existem, como a frequência utilizada, que é a mesma de micro-ondas e outros equipamentos, sujando o espectro e diminuindo a velocidade da conexão, além de chuva e paredes que dificultam o acesso. Segundo os defensores, esses pequenos *bugs* serão resolvidos com a maturidade do movimento. O que importa é colocar em pauta a democratização do acesso pelo espírito de compartilhamento que fez da Internet um fenômeno social.

O grupo NYC Wireless (<http://www.nycwireless.net/>) é um dos responsáveis pela disseminação de zonas de conexão livres, pequenas TAZs sem fio, em Nova York. Outras experiências estão em curso ao redor do globo(2). O gráfico abaixo mostra o esquema de conexão e algumas zonas de acesso em NY(3).

Em Strasbourg, na França, estudantes da Université Louis Pasteur também se lançaram na onda do *wireless* (4) e a gigante France Telecom se interessou pela experiência e emprestou *laptops* e *palms* para a recepção. Em Seattle a coisa também pegou. Matt Westervelte alguns amigos subiram no telhado de suas casas, colocaram antenas e construíram uma rede sem fio de alta velocidade em junho de 2001. Eles conseguiram *“acessar seus computadores de casa, jogar online enquanto assistem vídeos em seus assistentes pessoais – tudo na velocidade de 11 megabits por segundo, mais rápido do que qualquer operador de telefonia celular ou provedor sem fio podem oferecer”* (5).

Mas há resistências. Vários provedores proíbem a retransmissão, como por exemplo a AOL que veta, em seu contrato, a disponibilização (eles consideram como sublocação) da sua conexão a terceiros. No fundo os provedores não querem nem saber se você usa ou não a totalidade da sua largura de banda. Aliás o lucro deles vem também daí(6). Outros afirmam que a falta de segurança é um limitador da idéia. Especialistas mostram que a rede não é segura, já que vândalos cibernéticos (*crackers*) poderiam se apropriar da livre conexão para disseminar vírus ou roubar cartões de crédito. *Crackers* e *hackers*, que dispõem do acesso das áreas públicas destas redes podem, facilmente, invadir sistemas através da criação de uma falsa mensagem de desconexão. No entanto, a falta de segurança não é exclusividade do *wireless* (7), como mostra a ação de *hackers* e *crackers* ao redor do mundo.

O movimento de liberação de banda larga pelas ondas de rádio não é tão novo assim e remete a pioneiros da Ethernet como Brewster Kahle, fundador da SFLan. Hoje os ativistas buscam construir redes sem fio em diversos pontos das cidades dentro do espírito da anarquia cooperativa e distributiva do sistema Linux, do Napster e outros sistemas abertos ou de conexão ponto a ponto. Os defensores do *free wireless* estão conclamando

todos aqueles que possuem uma conexão de alta velocidade (cabo, DSL, T1) a “emprestarem”, gratuitamente, sua largura de banda para o público.

O compartilhamento de informação (*“a informação quer ser livre”*), lema da contracultura digital, é enriquecido agora pelo compartilhamento de largura de banda, buscando democratizar o acesso ao ciberespaço. Os ciberativistas encorajam a confecção de antenas rudimentares que transmitem ondas de rádio para computadores reciclados rodando o sistema aberto Linux. A idéia é, como no mais nobre *hacking*, bancar o Robin Hood da informática, tirar (sem roubar e sem privar) a *bandwidth* dos ricos para dar aos comuns dos mortais. Para Adam Shanddo Portland's Personal Telco Project, de Portland, *“nos estamos tentando trazer a Internet de volta aos velhos tempos, antes que o interesse comercial a dominasse”* (8). Espera-se ainda criar redes ponto a ponto ligando casas, escolas, cafeterias. Como afirma James Stevens, da London's Consumer em Londres, *“a questão deve ser, como devemos distribuir esses recursos às pessoas que não têm?. Se você possui uma linha DSL de 2 megabits no seu trabalho e todos fecham as portas as cinco, esta linha está disponível. Ela pode ser ajustada para uso público”* (9).

A idéia é criar uma forma de acesso paralelo à Internet ou mesmo uma Internet paralela. O movimento Wi-Fi mostra que as zonas de libertação do ciberespaço continuam a existir, apesar do pessimismo e do descrédito atual. O sistema continua a evoluir no caos, criando novas TAZ. O que chamei de “napsterização da rede”, que consiste em compartilhar dados com outros, ponto a ponto, não morreu com o Napster e só faz crescer, aumentando a capilarização das conexões no ciberespaço. Agora, além de compartilhar arquivos de texto, música e vídeos, o movimento Wi-Fi quer compartilhar, gratuitamente, largura de banda. Como afirma uma ativista, *“você não pode estocar largura de banda. Se você não a usa, ela é desperdiçada”*(10). A liberdade do ciberespaço poderá esta vindo pelos

ares.

Sites de Referência

<http://www.wirelessethernet.org/>

<http://http://www.personaltelco.net/>

<http://http://www.nycwireless.net/>

<http://http://www.wi-fi.org/>

<http://www.personaltelco.net/index.cgi/WirelessCommunities>

<http://www.nycwireless.net/press/apwire20010804.html>

<http://www.nycwireless.net/press/newsday20011014.html>

<http://www.nycwireless.net/press/nydailynews20011023.html>

<http://www.nycwireless.net/press/pcmag20011127.html>

<http://www.nycwireless.net/press/villagevoice20010815.html>

<http://www.infoworld.com/>

<http://www.personaltelco.net/index.cgi/WirelessCommunities>

<http://www.nycwireless.net/faq.html>

<http://www.wireless-fr.org/>

<http://www.freenetworks.org/>

Referências Bibliográficas

Bey, Hakim.,TAZ. Zona Autônoma Temporária., sp., Conrad Livros., 2001., p.34.

Cave, Damien.,Unchaining the Net., in Salon Magazine., in http://www.salon.com/tech/feature/2000/12/01/wireless_ethernet/index.html

Groison, David.,Les Étudiants Strasbourgeois, pionniers du surf sans fils., in Libération, in <http://www.liberation.fr/quotidien/semaine/020306-045023034INTE.html>

InfoWorld. 14 fevereiro de 2002., in <http://www.infoworld.com/>

Krane, Jim, Digital activists want to share the Internet's wealth --er, bandwidth., In <http://www.nycwireless.net/press/apwire20010804.html>

Machrone, Bill, The People's Wireless Web, PC Magazine, in <http://www.nycwireless.net/press/pcmag20011127.html>

Megna,Michelle., In the Zone: Wireless areas around the city let you access the Internet for free., NY Daily News., In <http://www.nycwireless.net/press/nydailynews20011023.html>

Meyers, Peter, Motley Crew Beams No-Cost Broadband to New York High Speed Freed, Village Voice, in <http://www.nycwireless.net/press/villagevoice20010815.html>

Thompson, Clive., Geeks Worldwide Unite to Wire Up Their Communities, in Newsday, in <http://www.nycwireless.net/press/newsday20011014.html>

Notas

1. Bey, Hakin., TAZ. Zona Autônoma Temporária., sp., Conrad Livros., 2001., p.34.

2. Veja o site <http://www.personaltelco.net/index.cgi/WirelessCommunities>, que traz uma relação de comunidades no planeta.

3. Nos Estados Unidos (Nova York, Portland, São Francisco[3], Seattle, Boston), Ásia, Oceania, Europa e mesmo na América do Sul (há uma experiência no Chile) grupos de ciberativistas estão implementando redes de alta velocidade e gratuitas. Outras comunidades existem ao redor dos EUA como a Guerrilla.net of Cambridge, Mass., Consume.net de Londres e SFLan de San Francisco. Em Seattle, Westervelt criou o Seattle Wireless que já conta com 30 participantes.

4. Groison, David., Les Étudiants Strasbourgeois, pionniers du surf sans fils., in Libération, in <http://www.liberation.fr/quotidien/semaine/020306-045023034INTE.html>

5. Cave, Damien., Unchaining the Net., in Salon Magazine., in http://www.salon.com/tech/feature/2000/12/01/wireless_ethernet/index.html

6. Thompson, Clive., op.cit.

7. De acordo com InfoWorld, um novo padrão de segurança para o Wi-Fi, denominado Protocolo do Código de Integridade Temporal (TKIP), irá modificar o código de criptografia das redes a cada 10.000 pacotes de dados transmitidos para torná-los mais seguros. Ver InforWorld, 14 fevereiro de 2002.

8. Krane, Jim., op.cit.

9. Krane, Jim, op.cit.

10. Krane, Jim, op. cit.

Fonte: 404nOtF0und

(www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/index.html).

BLOGS E ATIVISMO – Uma Política de Código Aberto?

Ricardo Rosas



A relação entre blogs e ativismo pode não parecer muito clara, à primeira vista. Primeiro por que blogs passam a impressão de ser um tipo de ferramenta de publicação particularmente individual (ou individualista), ou seja, pouco voltados a abordagens mais coletivas e, segundo por que, pelo menos no Brasil, a visão usual que deles se tem dado é a de uma espécie de confessionário pessoal, quando não um campo para novos exercícios literários ou repositório de opiniões sobre outros sites e fatos do cotidiano mais descartável. Sem ignorar esse aspecto, mesmo por que os blogs nesse estilo de fato predominam em nossa paisagem virtual, o fato é que blogs têm igualmente servido para outros fins que não o da simples expressão individual. Vale ressaltar, por outro lado, que esse mesmo aspecto mais cotidiano e próximo é um dos fatores que o tornam tão potente como ferramenta de comunicação em se tratando de abordar uma questão como o seu uso político e ativista.

Para entender esse uso, seria interessante ver como esse fenômeno tem se dado tanto num nível mais internacional, no caso, nos EUA, bem como no Brasil. Essa aproximação se mostra interessante, se vemos como, de

acordo, com o “censo blog” do NITLE (National Institute for Technology and Liberal Education) (1), havia, em janeiro de 2005, 1.286.508 blogs em língua inglesa, e, em terceiro lugar por língua, 81.077 blogs em língua portuguesa. Segundo o Technorati.com, um site voltado para o estudo dessa ferramenta de publicação, um novo blog é criado a cada 5.3 segundos.

Se estas estatísticas podem impressionar, mais ainda pode espantar o número de leitores, pelo menos em termos dos EUA, onde, segundo uma pesquisa da Pew Internet and American Life Project em janeiro de 2005, 27% dos usuários da Internet dizer que lêem blogs, ou seja, 32 milhões de norte-americanos (2). Um tal número tem chegado a preocupar a área jornalística mais convencional dos EUA. Devido tanto a uma informação independente dos filtros de interesse dos grandes meios, quanto à possibilidade de informação fresca e mesmo furos que poderiam passar despercebidos nesses mesmos meios, os blogs tem sido cada vez mais utilizados como meio informativo por muitos leitores virtuais, o que no caso de blogs com teor político mais acentuado chega a ser um fator crucial. Isso ficou muito claro no ambiente político norte-americano, principalmente na última campanha eleitoral para presidente, quando ambos os partidos lançaram blogs para seu eleitorado, blogueiros foram convidados para convenções nacionais dos partidos como membros da imprensa e o blog do democrata Howard Dean se tornou um modelo para o ativismo de base via internet.

Em se tratando da influência política dos blogs, impressiona como o blog de esquerda de Joshua Micah Marshall, Talkingpointsmemo.com, chega ao número de 500.000 visitas mensais, como a comunidade blogueira conseguiu desvelar o plano da Sinclair Broadcasting de forçar suas estações a transmitir um documentário anti-Kerry, ou mesmo formar um ambiente solidário para soldados norte-americanos insatisfeitos no Iraque e suas famílias nos EUA. Significativo na questão da invasão do Iraque é o livro *Blog*

de Bagdá, publicado no Brasil pela Companhia das Letras no ano passado, onde o autor Salam Pax (nome fictício) relata suas experiências cotidianas e subjetivas no Iraque invadido, tendo o blog se tornado uma fonte de informação não-oficial e um cult.

Os exemplos são inúmeros e com certeza não caberiam no escopo deste texto. Importa, no entanto, enxergar um pouco além dos fatos mais à superfície. Blogs têm uma vantagem grande de agregar informação rápida e compacta, fácil de ler na velocidade atual em que vivemos, além da imensa proliferação de links a acessar e, mais importante, a formação de comunidades blogueiras e de leitores, um elemento comum em blogs de todos os tipos, não necessariamente ativistas. Mas o interessante neste sentido é justamente o fato de que, pela formação destas comunidades, se nota o surgimento de uma nova forma de atuação política que foge à velha forma da ação “de cima para baixo”. Em tais comunidades, a forma colaborativa e decisória segue as contribuições gerais dos seus membros e não uma instância decisória de um time editorial de um website.

Como nos mostra Micah L. Sifry em “The Rise of Open-Source Politics” (3), é gritante, por exemplo, a diferença entre um site ativista como o MoveOn.org e a comunidade blogueira DailyKos.com. MoveOn, um site já célebre com seus atuais 2,8 milhões de assinantes, tem sido muito bem sucedido em diversas campanhas, por exemplo, em divulgar filmes contra o presidente Bush, ou em arrecadar dinheiro para a campanha de seu adversário, entre outras ações, mas cujos membros tem pouca possibilidade de falar entre si diretamente ou de agregar suas idéias independentemente das escolhas que seus líderes fazem por eles. DailyKos por sua vez formou uma comunidade cujas idéias surgem e se articulam de “baixo para cima”. Administrada por um veterano da guerra do Vietnã, Markos Moulitsas, o site pede o registro (gratuito) para que visitantes postem comentários. Além disso, é estimulada aos usuários a criação de seus próprios blogs dentro de

seu blog central. Baseado na ferramenta “Scoop”, DailyKos inclui moderação pelos membros, com ranking dos posts e comentários. Conforme a atenção dada, os posts aparecem na página principal onde ganham uma audiência ainda maior. Em consequência, a comunidade virou uma ótima ferramenta de colaboração on-line, não apenas para angariar fundos na eleição (durante as quais chegou a ter meio milhão de visitas diárias), mas igualmente para checagem rápida de afirmações de políticos e notícias, disseminação veloz de irregularidades de votos, entre outras ações.

Segundo Sifry, o que esta dinâmica blogueira anuncia é o surgimento, ainda que incipiente, de uma política de código aberto (open source), onde se abriria à comunidade a participação no planejamento e em implantações de políticas, deixando agentes e membros avaliarem seus planos e ações, alterando o uso de recursos de planos ruins para outros melhores e angariando mais participantes no processo. Ou seja, uma mudança de organizações egocêntricas para outras baseadas no formato das redes. O que implicaria não apenas no afrouxamento do controle “de cima para baixo” das organizações políticas tradicionais, como uma verdadeira mudança de paradigma, segundo alguns mais otimistas. Se tais mudanças se darão com velocidade ou não, é algo que só o futuro dirá, mas impressiona como a geração adolescente nos EUA tem se comportado em avaliar o desempenho de seus professores, por exemplo, num site como RateMyTeachers.com, onde mais de 6 milhões de avaliações foram postadas por estudantes dando notas a mais de 900.000 professores em escolas norte-americanas e canadenses. A questão é imaginar quando eles chegarem a suas idades adultas e começarem a avaliar outras autoridades, como políticos e patrões.

Mas e no Brasil? Em que pese nossa comunidade de blogueiros ser bem menor – ainda que muito provavelmente a terceira no mundo – e suas vozes não terem força de atuação como nos EUA, o impacto dos blogs tem sido

propalado pelas mídias e livros publicados sobre o tema ou coletando material publicado nestes. Em reportagem sobre a questão, na Folha de São Paulo, os blogueiros brasileiros afirmavam, em sua maioria, ser conservadores (4). Mas será assim mesmo? Com certeza, aqui não se repete o fenômeno massificado dos blogs de notícias norte-americanos. Blogs de esquerda ou ativistas existem, e são vários, de blogs marxistas, anarquistas, ecológicos, a cicloativistas.

Não é minha proposta aqui fazer um censo destes blogs, mas focar em certas nuances e formatos, que não obrigatoriamente seriam locais, mas cujos aspectos ou desenrolares se dão de uma forma pouco usual em relação a seus equivalentes, por exemplo, norte-americanos. Para tanto, me voltarei basicamente a dois destes blogs enquanto produção de conteúdo e de ações práticas-ativistas - que, embora exceções à regra, mesmo no Brasil, apontam para novos horizontes de ação -, e a uma forma de publicação coletiva por blog que tem sido particularmente favorecida por algumas comunidades ativistas ou desenvolvedoras de projetos que lutam contra a exclusão digital.

Esclarecedor sobre as relações entre ativismo e blogs no Brasil, seja mesmo pelo ineditismo no relatar e abordar ações supostamente “ativistas”, em que de certa forma inaugurou um modo inusitado de disseminar sua prática, seja pelo seu humor esrachado e por vezes adolescente ou gratuito, o blog “Delinquente, Inconseqüente e Demente” do enigmático Ari Almeida (5), pode muito bem figurar como um modelo (ou anti-modelo?) de ação bem-sucedida tanto como formação de uma comunidade quanto como fonte de inspiração para uma série de epígonos que lhe seguem o exemplo. Mas o que torna o blog de Ari Almeida diferente de outros blogs de viés ativista?

Ari, primeiramente, é uma incógnita. Não se sabe ao certo se esse é mesmo um nome real ou de um coletivo. Em segundo lugar, Ari faz o que tenho

chamado de “ativismo gonzo”. Gonzo é a expressão criada pelo jornalista Hunter S. Thompson, recentemente falecido, que traduzia o seu estilo de escrita onde fazia reportagens vivenciando in loco as situações e normalmente narrando em primeira pessoa, o que dava a impressão vívida, a quem o lia, de estar participando do acontecimento. Entre outras peripécias, Thompson escreveria sobre suas jornadas com um grupo de Hell’s Angels nos idos dos anos 1960, viagens com ácido e outros estupefacientes em situações as mais inusitadas e hilárias, como uma passagem pelos cassinos de Las Vegas ou a participação num congresso de policiais sobre narcóticos(!) na mesma cidade, nos quais sempre transparecia a mais absoluta anarquia, a ironia sarcástica e o exagero. Numa linguagem direta e sem concessões ao “bom gosto”, o estilo de Thompson era marcadamente confessional (o que não excluía igualmente o uso da ficção num texto a priori jornalístico) e isso foi o que deu de certa forma um sabor absolutamente original a este filho bastardo do *new journalism*.

Pois bem, Ari Almeida começou a chamar atenção com seus relatos sobre aventuras e desventuras (algumas as mais estapafúrdias) com postagens no site do Centro de Mídia Independente (www.midiaindependente.org). Entre investidas como invadir casas burguesas para trocar os quadros nas paredes, levar garotos de rua para passear num shopping center ou reproduzir, com mini toca-fitas, sons de matadouro de bois dentro de uma churrascaria, Ari conta todas essas traquinagens num tom confessional e divertido que chega a parecer um conto ou uma conversa de bar, mas que no final reproduz toda a sensação da aventura (ou ação) com o sabor de quem estava presente no momento. Se por um lado, seus relatos inspiraram inimigos ferozes que criticavam a suposta gratuidade ou inutilidade dos atos, bem como o tom adolescente (“delinquente”) das ações e dos próprios relatos, por outro angariou (e angaria) fãs e admiradores que lhe aplaudem a coragem e originalidade de idéias. Fato é que, se escrevendo no blog, Ari realiza um “ativismo gonzo”, é também inegável que suas ações, por mais distantes

que estejam de um ativismo *tout court* como conhecemos usualmente, mais próximo está por outro lado, da intervenção na vida cotidiana, aquela mesma tão valorizada pelos situacionistas e por um de seus grandes inspiradores, o pensador marxista Henry Lefèbvre. Além disso, não se pode negar igualmente que Ari inventou um modo interessante de estimular um ativismo cotidiano pelo seu uso da ferramenta narrativa no blog, gerando, no processo, uma comunidade de blogueiros (e personalidades virtuais) que inventam suas próprias estripulias “contra o tédio burguês”, como Timóteo Pinto ou Daniel Maceduss (6). E quanto às acusações de gratuidade, é o próprio Ari quem afirma, numa entrevista: “Apesar de não passarmos de um bando de delinquentes, gostamos de acreditar que estamos em luta contra um sistema opressor, e para isso usamos conceitos libertários e ‘causas’ que nos atraem de um jeito ou de outro para justificar nossos ataques” (7).

Um outro caso bastante peculiar de uso de blog com propostas ativistas se encontra, por sua vez, em outra ponta do espectro, se comparado ao caso de Ari Almeida. O blog “Cartas ao Sistema de Arte” (8), da artista Ana Amorim, subverte de certa forma a própria ferramenta blog, transformando-o em outra coisa. Em parte devido ao próprio método de trabalho e criação de sua autora, “Cartas...” não é um blog convencional no sentido em que conhecemos. Como diz seu título, o blog armazena as várias cartas, mensagens, e-mails enviados pela artista a instituições, fundações, museus, outros artistas, críticos, curadores, veículos de comunicação, entre outros, nos quais questiona a lógica por trás dos financiamentos e fundos que são destinados ao meio artístico e suas instituições, bem como as origens, não raro corporativas ou vinculadas a interesses desconhecidos, certas vezes escusos. Não à toa, nestas ela indagará sobre os primórdios, por exemplo, de fundações como a Vitae (onde mapeia a história financeira que lhe deu origem, tendo sido este projeto investigativo submetido à bolsa de artes que, no caso, foi recusado), bem como tenta deixar às claras os

apoios de corporações a certas mostras, algumas das quais se recusou a participar justamente por tais apoios.

Dessa forma, o blog hospeda as cartas, lista links a instituições e grupos ativistas e anti-corporações os mais diversos, expõe uma série de questionamentos normalmente evitados pela imensa maioria dos artistas do “mercado das artes”, deslindando todo um processo de fluxo financeiro por trás do sistema de arte, mas ao mesmo tempo, forma ele próprio, como processo e, de certa forma, peça conceitual, uma obra (de arte) em si mesma. Nele também mapeará projetos e outras cartografias inconclusas, realizadas ou por fazer. Como tal, se faz como obra em fluxo e assim, claro, também um blog. A subversão do formato blog enquanto diário ou noticioso efetua-se em si por uma meta-publicação (ou meta-criação) que transforma o blog em arte, e, por que não, num dispositivo conceitual ativista e anti-corporativo. Não por acaso, suas cartas já geraram certas polêmicas pela internet afora, e, nada surpreendente, têm propiciado pouco espaço para uma maior receptividade de seu trabalho, por razões que o “sistema de arte” com certeza saberá melhor que os vis mortais.

Por fim, mudamos aqui o foco do conteúdo para a interface. Um desenvolvimento interessante que está se dando no Brasil é a produção de ferramentas de publicação coletiva usando blogs, principalmente em comunidades ativistas, de desenvolvedores de software livre ou defensores da inclusão digital.

Blogs coletivos não são nenhuma novidade, e um procedimento corriqueiro, por exemplo, em grupos de artistas na formatação de projetos colaborativos. Caso paradigmático de um blog coletivo de teor ativista foi o já extinto “Ministério do Caos”, que reuniu muitos jornalistas, teóricos e ativistas brasileiros e cujo conteúdo, em sua época áurea, era de uma riqueza de análise pouco vista na comunidade blogueira nacional.

Mas o caso em questão não é exatamente de blogs coletivos e muito mais de ferramentas de gestão de conteúdo com múltiplos usos e tarefas, com a participação de diversos membros e métodos de avaliação colaborativa, que, no caso específico que analisaremos, funcionam igualmente como “blogs”. Particularmente favorecido por comunidades open source e ativistas brasileiras tem sido a ferramenta CMS (Content Management System, ou Sistema de Gerenciamento de Conteúdo), da qual as mais usadas no Brasil são o Drupal, Xoops e Mambo, todas em código aberto.

O Drupal, por exemplo, não é um blog, mas também pode ser. Tendo sido criado em 2000 por Dries Buytaert, o grande destaque do Drupal é seu foco na colaboração e na comunidade. Sendo basicamente uma ferramenta de discussão e comunicação, ele estimula a interação do usuário através de fóruns, blogs, filas de moderação abertas, comentários, chats, notificação de e-mail, relatório de acessos, assim como a estruturação de atividades em rede, como agregação de notícias e distribuição de conteúdo via RSS, permitindo igualmente um feedback social com o uso de sistema de pontuação por karmas (como no Salshdot) para avaliar comentários e um sistema de moderação que permite aos usuários selecionarem as postagens que devem aparecer na página inicial. Além disso, o Drupal forma também uma rede social como o Orkut ou Friendster, fornecendo ID e perfis dos usuários, entre outras possibilidades, a seus membros. Dessa forma, o Drupal (como alguns outros CMS’s open source) se configura como uma autêntica tecnologia ou software social, tornando possível uma comunidade colaborativa e auto-gerida por seus membros integrantes.

Isso pôde ser visto, por exemplo, no projeto dos Autolabs, realizado pela rede ativista Midiatatica.org, em que foram dadas aulas e oficinas de reciclagem de computadores, sua manutenção, criação sonora e para rádio, criação de conteúdo, narrativas digitais e criação gráfica, todos via programas em software livre, para trezentos jovens na periferia de São

Paulo, em Itaquera, São Miguel Paulista e Ermelindo Matarazzo. Entre outras ferramentas usadas no processo, um CMS semelhante ao Drupal, o Xoops (9), foi utilizado durante o período das oficinas, de cerca de seis meses, para publicar imagens, textos, manuais das oficinas, entre outras produções e contribuições dos participantes, tanto oficineiros como alunos, e outros membros da rede, tendo no blog (coletivo) a via principal de disseminação de notícias, comentários, notas, diário de aula, reclamações, entre outras coisas. Uma das espinhas dorsais do projeto, o CMS uniu todos os participantes num só ambiente de integração.

Mas os usos de uma ferramenta como o Drupal ou o Xoops podem ser infinitos. Imagine, por exemplo, um acampamento de ativistas num espaço público de alguma cidade grande para alguma ação, digamos, para protestar contra a situação dos sem-teto na cidade. Suponha-se que tal acampamento duraria uma semana. Durante o período, para complementá-lo, se poderia usar um Drupal (ou um Xoops, um Mambo) para atualizar notícias, incluir vídeos, clips de gravações in loco, entrevistas, artigos na imprensa, ensaios, comentários e depoimentos de participantes, fotos do acampamento, planejamentos de ações (com a devida senha), necessidades, etc. O uso do CMS poderia auxiliar uma comunidade ativista temporária numa ação ou projeto como esse, interagindo seus atores e possibilitando trocas entre si e com aqueles que estão fora.

Acima de tudo, é como uma plataforma de comunicação colaborativa e ambiente de publicação (entre outros, via blog) que podemos entender melhor ferramentas como o Xoops ou o Drupal.

Logo, como vimos pelo que fica desses exemplos, blogs e ativismo não são nada incompatíveis, mas podem pelo contrário se complementar tanto na realização de ações quanto na divulgação de fatos e informações, assim como na formação de comunidades colaborativas. Em sua multidão de

vozes as mais díspares, quem sabe não serão os blogs e suas novas ferramentas coletivas de publicação, juntamente com as novas práticas ativistas que estão surgindo, que abrirão o código-fonte da política para a participação de todos?

[Postado em 15 de junho de 2005]

Notas:

1. www.blogcensus.net e www.nitle.org.
2. http://www.pewinternet.org/PPF/r/144/report_display.asp
3. Sifry, Micah L. "The Rise of Open-Source Politics". Em: The Nation, <http://www.thenation.com/docprint.mhtml?i=20041122&s=sifry>, acessado em 07/06/05.
4. "Blogueiros dizem não ser 'de direita'", Em: Folha de São Paulo, <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u45604.shtml>, acessado em 07/06/05.
5. www.delinquente.blogspot.com.br.
6. www.timoteop.weblogger.terra.com.br e <http://maceduss.cjb.net>
7. Ibelli, Júlio. "Curitiba: socialmente insegura". Em B*Scene, <http://www.gardenal.org/bscene/qualquer/deliquentes.htm>, acessado em 08/06/05.
8. http://questoes.blogs.com/cartas_ao_sistema_de_arte/
9. <http://www.midiatatica.org/autolabs/blog/>

Ciberespaço: Moradia do Pensamento

Carolina Borges

É através da inteligência da nossa espécie e do seu incessante desejo por respostas que chegamos no início de uma grande transformação social. Entramos na era da informação. Grandes questões sendo resolvidas com simples respostas. Novos valores, novas formas de relações, a virtualidade povoando existências, a efetivação de um universo paralelo, da vida artificial, átomos de silício gerando bits.

O ciberespaço como território do pensamento, sendo assim desterritorializado, rizomático, caótico; como se cada link fosse uma sinapse realizada e cada site um neurônio conectado. Encantados com a nossa mais nova moradia – afinal sempre fomos e vamos ser assim; seres pensantes – vamos nos sentindo confortáveis na medida em que o espaço se diluí e o tempo ganha novas referências: a velocidade dos pensamentos.

Não existe distância na moradia do pensamento, tudo ocorre simultaneamente, uma grande rede conectada através de fluxos de informações. Seres humanos conquistam seu espaço, a única espécie pensante do planeta conquista seu território; o ciberespaço. A tecnologia sendo utilizada em todos domínios do conhecimento, do biológico ao filosófico. Não mais consideramos ficção científica a idéia de uma vida de 200 anos.

Em um processo lento , a tendência é que todo ser pensante do planeta tenha acesso ao ciberespaço. Considerando o preconceito entre outras tantas mediocridades inerentes à nossa espécie – isto me remete à Nietzsche e à superação da espécie para além do bem e do mal , o nascimento do super homem – certamente ele (preconceito) existirá em uma humanidade conectada. Que tal pensarmos em preconceitos ideológicos, criativos? Com outros valores povoando as relações, não mais a

raça, gênero, condição social, opção sexual, religião, serão motivos de preconceitos e sim, algo mesmo relacionado a capacidade criativa e inteligível dos habitantes deste "*desterritório rizomático*". Humanidade conectada em rede, outras desigualdades. Uma vez seres pensantes, terá valor o pensamento. Pensamentos belos, pensamentos feios, pensamentos medíocres, pensamentos altruístas, idéias criativas, idéias reacionárias. Sendo pensamento modo vida ; vidas belas, vidas feias, vidas medíocres, vidas altruístas...(*Modos de pensar criam maneiras de viver; maneiras de viver inspiram modos de pensar. Nietzsche.*)

Valores de beleza relacionados ao corpo orgânico, serão substituídos por valores de beleza relacionados à bons textos, bons links, boas criações artísticas. Haverá espaço para o *mass media*? E a sociedade do espetáculo que rumo tomará? Outros valores surgirão com menor importância para a matéria, para o orgânico em favor de uma valorização dos fluxos informações, outras formas de consumo e relações com a vida surgirão.

Chegará um momento onde não haverá mais limitações para a velocidade do pensamento; tempo e espaço em uma mesma categoria. Tudo se dará por fluxos. E a matéria? Átomos? O Orgânico? Coexistirá em meios a bits e fluxos de informações.

Evolução da espécie humana; resultado das novas relações (homem X silício) gerando novas formas de homem, de humanidade... Com chips instalados pelo corpo para controlar a temperatura orgânica e sua relação com o meio; a nossa "curiosa" espécie não mais necessitará de roupas para aquecer. Ao natural nos tornarmos mais naturais, mais bichos mesmo. A inteligência levará a espécie humana à hábitos arcaicos, à uma proximidade e experimentação real com a natureza que habita o planeta. Alucinados e maravilhados com o poder dos fluxos das informações, talvez nem perceberemos. Ficção científica? Vocês sabem que não!

CRÍTICA RADICAL PARA MICREIROS

Daniel Cunha



Uma das mistificações da sociedade capitalista é o conceito de "profissão". Este conceito surgiu com a necessidade da divisão de trabalho na sociedade capitalista, no início da história das fábricas, visando ao aumento de lucros. E teve sua justificação teológica no conceito de "vocação" desenvolvido por Lutero, que hoje já rompeu as fronteiras do protestantismo. Logo após saber o nome de alguém, a curiosidade seguinte é "o que você faz?", como se isso dissesse tudo sobre uma pessoa, seus sentimentos, seus desejos, suas aspirações.

Este conceito de "profissão", produto de um tipo de sociedade específica e de uma era específica, é de tal forma interiorizado nos "homens capitalistas" que muitos realmente crêem que nasceram para passar toda a sua vida desempenhando apenas um tipo de atividade, como se isto estivesse gravado em seus genes. O que acaba, por sua vez, tendo reflexos em seu desenvolvimento intelectual: o "profissional" é aquele que entende tudo de sua "profissão", e pouco ou nada sobre outras áreas do conhecimento humano, especialmente se não lhe servir de modo utilitarista. O capitalismo reduz o homem a uma mera máquina de transformar dinheiro em mais

dinheiro. O objetivo de toda atividade profissional, direta ou indiretamente, reduz-se a isso.

O propósito deste artigo é mostrar a uma classe específica, a dos "micreiros" (engenheiros e cientistas em geral que fazem uso extensivo de computadores, inclusive programação e simulação computacional), que ela possui todo o ferramental intelectual necessário para uma crítica radical da sociedade em que vive.

O que é radical?

Primeiramente, um esclarecimento. Em nossa sociedade muitas vezes a palavra "radical" é utilizada com acepção errada, como sinônimo de "fanático", "inflexível", "histérico". Cumpre aqui desfazer este mal-entendido. "Radical" deriva de "raiz"; radical é aquele que vai à raiz. A crítica social radical é aquela que vai à raiz dos problemas sociais. Dito isto, vamos ao que interessa.

O "loop" computacional

Todo micreiro sabe o que é um "loop". Esta técnica de programação é utilizada quando uma mesma operação ou conjunto de operações deve ser realizado várias vezes, de forma que seria um estorvo escrever o mesmo código várias vezes. Todas as linguagens de programação que se prezem possuem esse tipo de estrutura. Em pseudo-código, seria algo, com possíveis variações, do tipo:

Inicialização

se a condição C for verdadeira,

realize a operação O e volte ao início.

fim

Na linguagem Matlab, um exemplo de *loop* seria o seguinte:

```
i = 0;

while i<10,

i = i+1;

disp(i);

end
```

Como o leitor micreiro já deve saber, este é um algoritmo banal que imprime na tela os números de 1 a 10.

"Bug"! O "loop" infinito

Algumas vezes ocorrem enganos na codificação, ou no próprio algoritmo, de forma que o ciclo (o "loop") que deveria ocorrer um número limitado de vezes, acaba ocorrendo infinitamente; em outras palavras, a condição de finalização do "loop" não acontece nunca. As razões do erro são variadas, podendo ser de um simples erro de digitação a um erro de concepção do algoritmo. Por exemplo, imagine se o código anteriormente apresentado tivesse sido escrito da seguinte forma:

```
i = 0;
```

```
while i<10,
```

```
i = i-1;
```

```
disp(i);
```

```
end
```

O programador se enganou e trocou o sinal "+" pelo sinal "-". O resultado, computacionalmente falando, é desastroso: ao invés de imprimir na tela os números de 1 a 10, o programa imprime -1, -2, -3... indefinidamente, até que interrompamos artificialmente a sua execução.

Durante essa execução desastrosa, o programa consome os recursos do computador, que fica servindo inutilmente a uma tarefa infinita sem sentido. O "loop" infinito é um erro de programação, um "bug".

O capitalismo como "bug"

Se o capitalismo, o sistema social dominante, fosse escrito na forma de pseudo-código, ele seria algo do tipo:

1. **dinheiro**
2. use o **dinheiro** para fabricar **mercadorias**, explorando **trabalho**, em troca de um **salário**
3. venda as mercadorias por um preço maior do que o custo, conseguindo mais **dinheiro**
4. pague ao **Estado** os impostos devidos no passo 3

5. volte ao passo 2.

O leitor micreiro deve perceber que trata-se de um ciclo sem condição de parada, ou seja, de um "loop" infinito, de um "bug". **O verdadeiro bug do milênio é o capitalismo**.

Assim como um "bug" computacional consome os recursos do computador de forma sem sentido, o "bug" social do capitalismo consome a energia vital dos seres humanos de forma completamente irracional, como o vampiro da humanidade. Sob o domínio deste "bug", dinheiro, mercadoria e trabalho se transformam em fins em si mesmos: o que importa é que o ciclo continue girando, não importa como.

As conseqüências disso não são difíceis de inferir. O trabalho torna-se um fim em si mesmo: temos que trabalhar oito horas por dia, cinco dias por semana, mesmo que não haja nada para ser feito, ou somente coisas estúpidas. E com a tecnologia, a automação, o "bug" revela toda a sua irracionalidade: pois a automação, que deveria ser fonte de **libertação** do trabalho, acaba se tornando fonte de **desemprego** para uns, e horas extras para outros. Conceito este, "desemprego", que só pode existir na **sociedade do trabalho**, e reduz a pessoa a um sub-humano: "quem não trabalha não deve comer!". Essa frase dita hoje, quando o trabalho se torna supérfluo, é terrorista.

O capitalismo é um **código cibernético fetichista**; temos que prestar-lhe culto, assim como os índios prestavam culto aos seus totens. O programador torna-se escravo de seu próprio código.

O "bug" do "bug"

Mas algo de inesperado aconteceu. Com o desenvolvimento da tecnologia microeletrônica, do computador e da automação, o algoritmo defeituoso capitalista começou a ranger e soltar fumaça. Pois o passo 2 do algoritmo ("use o **dinheiro** para fabricar **mercadorias**, explorando **trabalho**, em troca de um **salário**") cada vez mais é executado por máquinas automáticas, robôs e malhas "feedback", que "trabalham" sem ganhar salário. Desta forma, o passo 3 ("venda as mercadorias por um preço maior do que o custo, conseguindo mais **dinheiro**") se realiza cada vez menos, pois, se as mercadorias são feitas por robôs, e não mais por pessoas, quem vai comprar as mercadorias? E a dificuldade de realizar o passo 4 ("pague ao Estado os impostos devidos no passo 3"), resulta na crise do Estado, que aliás só existe para ser o síndico e o cão de guarda do algoritmo capitalista.

O "bug" capitalista revela possuir um "bug" do "bug", que corrói a sua própria base. O algoritmo capitalista está entrando em colapso.

Simulação

Uma interessante técnica utilizada pelos micreiros é a **simulação**. A simulação computacional consiste em simular processos reais em um computador, fazendo uso de um modelo matemático que representa o sistema estudado, e que pode ser expresso em um algoritmo computacional. Assim, por exemplo, um engenheiro químico pode inferir o efeito do aumento de temperatura na conversão de um reator instantaneamente, praticamente sem custo e sem gasto de recursos naturais, em seu computador pessoal.

O interessante é que o capitalismo, no momento em que seu algoritmo começa a entrar em colapso, tenta prolongar a sua miserável existência **simulando** a si mesmo. Um exemplo é a especulação financeira. Uma vez que a criação real de valor, pelo "loop" capitalista, revela-se enferrujada, o

capitalismo tenta criar valor fictício, **valor simulado**: fazer dinheiro sem trabalho, sem substância, na especulação dos mercados globalizados. Criam-se bolhas financeiras sem nenhum lastro na atividade real, que ao explodirem geram catástrofes sociais.

Outra forma de simulação, de tentar manter viva uma quimera, é feita pela intervenção estatal. Trabalho, de acordo com o algoritmo capitalista, deve gerar riqueza social, não consumi-la. Mas veja o caso do programa Primeiro Emprego, do estado do RS, e que possivelmente seja ampliado nacionalmente (com todas as suas boas intenções, etc.) Por este programa, o Estado paga o salário de um jovem por seis meses para que este trabalhe. Isto mesmo, o **Estado paga** para que se trabalhe: é a **simulação de trabalho**. A suposta razão disto é a aquisição de experiência por parte do jovem, para que no futuro ele possa ocupar um "emprego"; só que esse emprego *nunca existirá*, pois a velocidade de racionalização de trabalho pela tecnologia é muito mais rápida do que a de qualquer "crescimento econômico". "Crescimento econômico" este que não passa, por assim dizer, da velocidade de rotação da roda capitalista, da velocidade de execução dos "loops", ou seja, também ele transformou-se em um fim em si mesmo. No capitalismo, as pessoas se assemelham àqueles ratinhos adestrados que ficam correndo sobre uma roda giratória; eles devem correr cada vez mais rápido, sem saber por quê, sem nenhuma reflexão sobre as razões de sua atividade irracional incessante.

No momento em que o "bug" capitalista agoniza, os seus defensores tentam manter o espetáculo amarrando cordas em seus braços e pernas, como uma marionete, e fazendo-o dançar. Em vão. Trabalho é um conceito obsoleto, e será cada vez mais; e não há motivo para lamentos. Se soubermos utilizar de forma consciente e emancipatória as forças produtivas que temos hoje, podemos nos **libertar** dele.

Hackers!

"Hacker" é aquele micreiro especialmente hábil, que consegue quebrar códigos, burlar sistemas de segurança, etc. Neste momento, precisamos de "hackers" que "hackeiem" a sociedade como um todo, não somente os sistemas computacionais, que combatam o código social central, o código fetichista do capitalismo. Esse ataque começa pela crítica radical do algoritmo dominante, que em última instância não passa de um desprezível "bug".

Mas o "hacker" não quer somente destruir. O "hacker" quer construir um novo código, um código que seja conscientemente escrito por todos, que não será objeto de culto totemista, mas que estará **subordinado** aos programadores, às pessoas. O "hacker" quer construir um código em que a atividade humana produtiva não seja um fim em si mesmo (o "trabalho"), mas que ela seja um **meio** para a satisfação das necessidades. E se, fazendo uso das forças produtivas, o tempo necessário de atividade for de duas horas por semana, ótimo; ela não será mais um fim em si mesmo, não iremos mais trabalhar simplesmente "porque temos que trabalhar", como dispêndio abstrato de energia humana, como um fim em si mesmo desvinculado de qualquer necessidade concreta.

De certa forma, os micreiros já são "hackers" naturalmente, pois são eles mesmos que projetam aquelas malhas "feedback", aquelas automatizações que desestabilizam o algoritmo capitalista. Mas isto não basta, é preciso ser "hacker" de forma **consciente**. O "hacker" deve praticar a **subversão cibernética** combatendo conscientemente o código social central, o código capitalista; só assim ele será um "hacker" radical. O seu objetivo é **resetar o capitalismo e criar um novo código para um novo tempo**.

"Hackers" de todo o mundo, uni-vos!

CYBER-ATIVISMO NÃO-VIOLENTO

Felix Brann

A não-violência, de forma alguma, limita-se a protestos físicos. Apesar da histeria da mídia sobre as táticas agressivas usadas pelos hackers e crackers, ela está muito viva na web.

Um exemplo bem documentado de desobediência civil não-violenta e eletrônica é o caso da etoy.com e da etoys.com. Em 1995, um grupo de artistas conceituais europeus criou um website no endereço www.etoy.com. Em outubro de 1997, o www.etoys.com, uma loja de brinquedos online, abriu seus negócios — dois anos após a etoy.com ter registrado seu domínio e começado a colocar seu conteúdo no site. Em 1999, a www.etoys.com tornou-se público e um dos sites mais valiosos da internet, avaliado em 6



bilhões de dólares. Eles também comunicaram a www.etoy.com e reclamaram que a semelhança dos domínios estava confundindo os clientes e comprometendo a marca. Mais tarde, solicitaram aos clientes que haviam acessado o site dos artistas por engano que reclamassem da linguagem gráfica e das imagens lá. A essa altura, a www.etoys.com ofereceu comprar e nome “etoy”, mas seus proprietários se recusaram a vender. Assim, em setembro de 1999, a www.etoys.com moveu um processo contra a www.etoy.com.

O argumento era de que a

www.etoy.com deveria desaparecer por haver um domínio similar, apesar do fato de ele ter sido registrado dois anos antes que a www.etoys.com. Uma corte da Califórnia sentenciou os operadores da www.etoy.com a pagarem uma multa de 10 mil dólares a cada dia que o website continuasse a operar com esse domínio.

Protesto online

Muitas pessoas da comunidade online ficaram ultrajadas pelo fato do dinheiro e dos negócios importarem mais do que os direitos na internet.

A comunidade organizou (entre outros protestos) o que foi efetivamente um protesto digital. Eles lançaram um programa que, uma vez iniciado, fazia com que o computador acessasse repetidamente o site da www.etoys.com. Eles então encorajaram os que estavam a favor da www.etoy.com que baixassem o programa e o rodassem uma semana antes do Natal. Essencialmente, esse programa permitia que os usuários participassem de um “protesto virtual” não-violento, pois o ataque não danificava o site da www.etoys.com, ele simplesmente impedia as pessoas de acessá-lo enquanto continuasse o protesto. Se muitos manifestantes tentassem acessar a página, os clientes não poderiam acessar a página ao mesmo tempo e não poderiam fazer suas compras de Natal na www.etoys.com.

Com alguns dias de protesto virtual, as ações da www.etoys.com começaram a cair. A www.etoys.com apresentou então uma ordem judicial contra um dos sites organizadores do protesto, mas sem sucesso. Finalmente, em 25 de janeiro de 2000, a www.etoys.com cedeu todos os direitos à www.etoy.com, após suas ações caírem 70%.



Um grupo de ativistas organizou-se eletronicamente e protestou com sucesso na internet sem causar um dano permanente (apesar da queda das ações). É importante observar que, embora eles tivessem a habilidade técnica de causarem mais dano,

escolheram não fazê-lo, mas confiar num senso de justiça maior e no amplo desejo de apoiar o “protesto virtual”.

Liberdade de expressão

O grande apoio a essa causa não foi propriamente devido à popularidade da www.etoy.com. Foi, sim, a reação da comunidade da internet à supressão da liberdade de expressão pela www.etoys.com. Foi também uma mensagem de indignação diante da idéia de um grande negócio dominando a cultura global.

Um elevado nível de motivação sociopolítica é uma característica comum nos protestos online e são questões parecidas que atraem a atenção dos ativistas online. Essas questões incluem o consenso quanto ao baixo nível de compensação pago às vítimas do desastre de Bhopal, o comércio de armas e a pena de morte.

O caso www.etoy.com não foi o primeiro exemplo desse tipo e certamente não será o último; as corporações e as organizações políticas agora

começam a se conformar com o poder do ativismo popular pela internet e com um número cada vez maior de cyber-residentes.

***Felix Brann** é estudante de Ciências da Computação em Londres.*

Fonte: SGI Quaterly - Associação Brasil SGI - Soka Gakkai - (http://www.bsgi.org.br/publicacoes_quarterly.htm).

CYBERPUNK

APROPRIAÇÃO, DESVIO E DESPESA NA CIBERCULTURA (1)

André Lemos

O imaginário *cyberpunk* marca toda a cibercultura. O termo tem suas origens no movimento homônimo de ficção-científica que associa tecnologias digitais, psicodelismo, tecno-marginais, ciberespaço, cyborgs e poderes midiático, político e econômico dos grandes conglomerados multinacionais. Além da ficção, todo o imaginário da cibercultura vai ser alimentado pela ação dos *cyberpunks* reais, o *underground* da informática com os *phreakers*, *hackers*, *crackers*, *ravers*, *zippies*, *cypherpunks* e *otakus* (2).

Vejamos algumas definições do conceito:

"Uma emergente sub-cultura jovem, fusionando anti-autoritarismo punk com amor pelas tecnologias de ponta". "os soldados pioneiros do século XXI. Embarcando na nova fronteira eletrônica" (3).

"Um modo de vida centrado nas tecnologias computacionais, música hardcore e agressividade adolescente. O cyberpunk nos dá a habilidade de ser livre. A tecnologia pertence ao jovem e deve ser explorada em seu proveito. Esta é a nova era..." (4).

A ficção científica *cyberpunk* aparece com um reflexo do que já acontecia no cotidiano. Por isso, seus expoentes dizem não falar do futuro, mas fazer uma paródia do presente. No entanto, fora da ficção-científica, o imaginário

cyberpunk aparece em vários formatos da cultura contemporânea (5), sendo o *hacking* a ação comum a todos eles. Para R.U.Sirius, editor da revista californiana *Mondo 2000*, o *hacking* (como veremos, ação emblemática da cibercultura) é uma forma de "controlar nosso destino" (6). Podemos colocar nessa perspectiva, a atuação de artistas eletrônicos, os ativistas da fronteira eletrônica, os *hackers* e *crackers*. O *underground high-tech* é uma atitude contra a tecnocracia que criou a informática. Para Sirius, ele é a expressão (7) *"de uma nova formação social configurada eletronicamente chamada cibercultura (...) e que nos convida a cruzar o espaço de dados, cavalgar a onda eletrônica, hip hop os seus laptops, passear na realidade virtual, projetar comidas e plugar em sincroenergéticos e drogas inteligentes garantindo ampliar nossa potência cerebral e nossa vida sexual"* (8).

O *cyberpunk* tenta nos convencer de que estamos frente a uma revolução cultural sem precedentes que une, de modo inédito, a jovem cultura urbana e as tecnologias digitais: a cultura do caos e as novas tecnologias [Ruskoff (9)]. A cibercultura, da qual o *cyberpunk* é um dos timoneiros, é o resultado de uma revolução sem slogans, sem ideologias e sem emblemas históricos; uma rebelião intersticial na fronteira eletrônica, a *New Edge*. A cibercultura permite, assim, a fusão entre a *New Edge high-tech* e a *New Age* naturalista, espiritualista e hedonista. O *cyberpunk* é filho direto da contracultura.

A contracultura de anos 60, que fundia liberalismo e tecnologia (rock, vídeo e cinema experimentais...) rejeita, no plano global, o alargamento dos impactos da tecnologia na vida quotidiana. Embora a cultura *cyberpunk* possa ser vista como herdeira da contracultura, ela não é mais antitecnológica, nostálgica. Na realidade, a celebração das novas

possibilidades abertas pelas tecnologias eletrônicas pode ser vista como uma "*alienação levada ao nível de êxtase*" (10). O imaginário *cyberpunk* impõe, assim, uma visão ao mesmo tempo cínica e distópica em relação às possibilidades abertas pelas novas tecnologias. Aqui, o futuro não faz mais sentido e as grandes meta-narrativas desabaram. O lema dos *cyberpunks* é: a informação deve ser livre; o acesso aos computadores deve ser ilimitado e total. Desconfie das autoridades, lute contra o poder; coloque barulho no sistema, surfe essa fronteira, faça você mesmo.

A primeira expressão da cultura *cyberpunk* surge na ficção-científica, caracterizando-se por uma visão negra ou distópica do futuro. Dentro de uma visão conspiratória, que deve muito à literatura americana do pós-guerra, a sociedade é dominada por grandes corporações que controlam a política e a economia mundial. As redes de computadores são o centro nervoso da vida social neste futuro paródia do presente.

Para o que nos interessa aqui, o termo *cyberpunk* é usado para designar a corrente ou movimento da ficção-científica dos anos 80, proposto por Gardner Dozois, editor da Isaac Asimov Magazine, a partir de uma história homônima de Bruce Bethke aí publicada. Antes de ser conhecido como *cyberpunk*, o Movimento, como também é chamado, é herdeiro da *New Wave* dos anos 60. Escritores como Bruce Sterling, Rudy Rucker, John Shirley, Pat Cadigan, entre outros, são os principais expoentes do gênero, influenciados pela literatura fantástica, policial e a ficção-científica *high-tech*. O tema da tecnologia e sua relação estreita com o cotidiano são recorrentes, perpassando todas as obras e unindo seus autores.

O ambiente tecno-urbano, caótico, unindo visão distópica do futuro e altas tecnologias caracteriza o imaginário *cyberpunk*. A tecnologia torna-se o dispositivo pelo qual os "piratas de dados" atingem seus objetivos (penetrar sistemas, colocar vírus, destruir dados sensíveis). Nas suas histórias existe sempre um "sistema" que domina a sociedade, grandes corporações atuando como impérios religiosos (11) que vão ampliando, através de redes telemáticas, seus domínios. O último passo realizado na distopia *cyberpunk* é a penetração ou colonização do corpo humano. Surge, aqui, a banalização dos cyborgs, híbridos com próteses as mais diversas, como Case ou Molly, personagens centrais de *Neuromancer*.

A ficção *cyberpunk* retrata as sociedades pós-industriais avançadas, onde a economia, a cultura, o saber já foram, há muito, traduzidos em informações binárias. O ambiente retratado mostra como "*o poder é de agora em diante aquele do saber, da informação: redes interligadas que tecem uma teia de aranha telemática ao redor do globo*" (12). O estilo *cyberpunk* é visto por críticos como a apoteose do pós-moderno, um representante central do imaginário da cibercultura dos anos 80 (13).

O prefixo *ciber* vem de cibernética, a ciência do estudo do controle de processos de comunicação entre homens e máquinas, homens e homens, e máquinas e máquinas. O *punk* revela a atitude, a força da rua no que nela há de mais trágico, imediato e violento. Os *cyberpunks* são *outsiders*, criminosos, visionários da tecnologia. Eles encarnam, na ficção e na vida real, uma atitude de apropriação vitalista da tecnologia. O universo de sua ficção está, justamente, na conjunção social do reino da tecnologia de ponta, da racionalidade, da *hard-science*, com o lado subterrâneo, hedonista, tribal da sociedade de hoje. Como parte da cibercultura, o estilo

cyberpunk aponta para uma sinergia entre as tecnologias digitais do ciberespaço e a socialidade contemporânea.

Sendo assim, se não há mais utopia possível, isto não implica, entretanto, uma homogeneização e um controle total da vida social. Se a modernidade criou o imaginário da técnica infalível e positiva, apontando para o futuro, a cibercultura está ancorada no presente. A maçã mordida do Macintosh é o símbolo do fracasso do homem individualista, emancipado, racional e objetivo. Em lugar de ser o momento do desencanto radical do mundo esboçado por Orwell, o verdadeiro ano de 1984 parece ser uma espécie de re-encantamento da tecnologia contemporânea. *Neuromancer* de William Gibson (14) é, assim, o trabalho que melhor reflete a cultura tecno-urbana dos anos 80. O livro populariza o movimento *cyberpunk* na ficção-científica. E, o mais importante, ele vai formar e ampliar o imaginário da cibercultura. Não vou me alongar muito, pois essa temática foi desenvolvida em um outro trabalho. O objetivo aqui é relacionar o *cyberpunk* às noções de apropriação, despesa improdutiva e desvios de comportamento.

A RUA E A TECNOLOGIA. OS CYBERPUNKS REAIS

A formação do *underground high-tech* é diretamente influenciada pela contracultura americana e pela consolidação da sociedade dos meios de comunicação de massa. O desenvolvimento das tecnologias de comunicação micro-eletrônicas, assim com a atitude sociocultural dos anos 60-70, contribuem para a emergência de dois fenômenos muito importantes para a consolidação da cultura *cyberpunk*: os *phreakers* e os *hackers*, os primeiros e verdadeiros *cyberpunks* da rua. R.U.Sirius explica: "*as primeiras pessoas a se identificarem como cyberpunks foram hackers adolescentes relacionados aos*

personagens dos mundos criados nos livros de William Gibson, Bruce Sterling, John Shirley, e outros" (15).

Os últimos ataques contra os gigantes do e-business, no começo de 2000, e o crescimento exponencial de ataque de *hackers* brasileiros, já em 2001, com os recentes ataques a Nasdaq, Dell, Ministério da Defesa e Nike, são exemplares. Importa aqui a compreensão de que os verdadeiros *hackers*, ao contrário dos marginais ou vândalos, buscam desmascarar a falta de segurança de sistemas e revelar o papel das novas tecnologias de informação na sociedade globalizada. A idéia básica é não recusar, mas dispor da tecnologia para combater, em pequenas guerrilhas, as derrapagens do sistema global.

A atitude *cyberpunk* é, assim, negativa em dois níveis: o pessimismo (em relação ao futuro, as ideologias) e o descontentamento para com a tecno-estrutura. Ela não é, contudo antitecnológica. O tecno-anarquismo (grupos como *Legion of Doom*, *Hacktix*, *CCC*, *LOft*, entre outros) é uma forma de negação do poder da tecnocracia e uma maneira de afirmar, de forma positiva, a vitalidade social através das novas tecnologias. O intenso e imediato prazer em tempo real, o desprezo pelo futuro, a aventura e a conquista de novos territórios simbólicos, a anarquia do ciberespaço, as agregações sociais, todas características da cibercultura, mostram o vitalismo social contemporâneo no coração da tecnologia digital. Vejamos algumas definições sobre *cyberpunks* no newsgroup alt.cyberpunk:

Tue, 21 Dec 1993 18:39:20 GMT

alt.cyberpunk

> *You cannot be a cyberpunk and at the same time agree that*

> *certain information should be banned, censored or outlawed.*

Date: Mon, 10 Jan 1994 05:44:16 GMT

> *I totally disagree. I think cyberpunks truly enjoy the idea of living*

> *in a 'Blade-runnerish' future, but they know that in reality, its not*

> *going to largely happen. However, in Blade-runner & the like, we really*

> *never got to see what the rest of the world was like. The cyberpunks of course will >choose to live in the cities, (LA, Tokyo, NY etc.)*

Your cpunk may live in a fictional world, mine doesn't, and I'm sure that many out there will say that there life is not fictional. It is more like the ideas of the hackers of California and Berkeley. To bring tech to the people, and put the power in the hands of the masses thru technology.

Tue, 21 Dec 1993 18:45:11 GMT

alt.cyberpunk

Flux 1 parmi 10

Article 794 Re: A Call to Arms

shroom@theporch.raider.net

sHrOom at The MacInterests of Nashville, Tn.

> *Well what's your definition? Come on, put it out on the street. Or isn't*

> *that information free?*

My belief is that information should be free

If you have to break the law to learn, then do it.

Os *cyberpunks* reais não são homogêneos. O núcleo comum das tribos eletrônicas é a mistura de fascinação, de apropriação, de diversão e de impertinência em relação às tecnologias do ciberespaço. Segundo afirmam os próprios *cyberpunks*, eles procuram o prazer, o conhecimento e a comunicação através do uso intensivo das tecnologias do ciberespaço e de uma crítica feroz ao desenvolvimento tecnológico. O discurso parece ser: queremos o ciberespaço, mas não o Rwindow\$, queremos Internet, mas não vigilância eletrônica e *spams*, queremos informação livre, mas não sites inseguros que possam ferir a nossa privacidade, etc...

Podemos ver o fenômeno como um processo social onde a socialidade (16) se dá através da apropriação destas novas tecnologias. E isto para o melhor (a efervescência comunal, o compartilhar de sentimentos, a informação altruísta, etc.) ou para o pior (criminalidade, ausência de contato físico, terrorismo, vírus, pedofilia, etc.). A geração dos anos 80 irá popularizar o

conceito através dos *media* de massa (jornais, revistas, TV), definindo-os como os "piratas das redes de computadores". A percepção social será elaborada de tal forma, que os *hackers* não serão mais vistos como exploradores do ciberespaço, mas como intrusos maliciosos e perversos (17).

O filme *War Games* (1983) ajuda na formação desta cultura dos *hackers* dos anos 80. Pela primeira vez, o grande público via o *phone phreaking*, o *hacking*, a *social engineering* e outras práticas que já estavam nas ruas. Antes, em 1982, o filme *Blade Runner* dá a estética do movimento. Vejamos alguns depoimentos de *hackers* conhecidos:

- Michael Synergie (*hacker*): "Eu sou um dependente, um junkie sensório. Eu quero incentivos, e imediatamente. Quando eu penetro os sistemas de computador eu não olho nada: correio pessoal, artigos, notas, programas, etc. Eu preciso aprender. Eu sou um 'o pesquisador de cabeça e eu preciso saber tudo que eu posso".

- The Mentor (membro do *Legion of Doom*), "Esse é o nosso mundo. O mundo de elétrons, beleza e baud. Usamos os servidores existentes sem pagar e eles nos identificam como criminosos. Nós exploramos... e você diz que nós somos os criminosos. Nós existimos sem distinguir a cor da pele, a nacionalidade, a religião... e você diz que nós somos os criminosos. Você constrói algumas bombas atômicas, você faz a guerra, você mata, você mente e você tenta nos convencer que é para nossa felicidade, novamente, nós é que somos os criminosos. Meu crime é a curiosidade. Meu crime é julgar as pessoas pelo o que elas dizem ou pensam (...). Eu sou um hacker e

esse é meu manifesto. Você pode parar um de nós, mas você não nos pode parar tudo".

- Emmanuel Goldstein (Editor da Revista 2600): "os *hackers* são aqueles que fazem muitas perguntas e aqueles que não acreditam na obediência às regras todo o tempo. Se alguém dissesse: nunca faça isso, eles não aceitam e vão fazer o que é proibido fazer".

- Rop Gonggrijp (membro do Grupo tecnoanarquista holandês *HACKTIC*) - "o verdadeiro papel dos *hackers* é político, quer dizer são as pessoas que fazem progredir a informática. Os *hackers* estão lutando para conectar qualquer pessoa fora da tecnocracia. Eles são os atores da passagem da tecnocultura a cibercultura".

O ESPÍRITO DA CIBERCULTURA. ENTRE APROPRIAÇÃO. DESVIO E DESPESA IMPRODUTIVA

O *hacking* é o símbolo maior da cibercultura, podendo ser visto pela ótica da astúcia dos usos (Perriault), do desvio (Becker) e da despesa improdutiva (Bataille). Neste sentido, as novas tecnologias da cibercultura estão em relação estreita com a dinâmica social contemporânea. Vamos mostrar que esta dinâmica estabelece-se quando a micro-informática é apropriada pela vida social, alimentando as indústrias do virtual. Esta apropriação se dá como um método de improvisação, onde os desvios do uso são responsáveis pelos desenvolvimentos na indústria da informática e por sua popularização. Assim, a sociedade da informação entra numa fase de excesso e de profusão desenfreada de informações.

A forma como os *media* tradicionais tratam o fenômeno do *hacking* reforça a infantilização desta cultura, como um modo torná-la trivial e com isso neutralizá-la. Como vimos, o *hacker* pode ser visto como um ativista que mistura negligência e interesse, marcado por uma nova relação entre a contracultura e as tecnologias micro-eletrônicas. Se a contracultura de anos 70 foi baseada, como mostra Ross, numa tecnologia do folclore (orientalismo, misticismo, idéias antitecnológicas, natureza) a cibercultura seria uma cultura baseada numa espécie de folclore da tecnologia (realidade virtual, ciberespaço, pós-humanismo). Para Ross, a cultura contemporânea deve ser capaz "*de re-escrever os programas culturais e reprogramar os valores sociais que fazem o terreno das novas tecnologias; um conhecimento hacker, capaz de gerar novas narrativas populares ao redor de usos alternativos da ingenuidade humana*" (18).

É a partir da idéia do *hacking* que se forma o imaginário da cibercultura. Notamos a popularização e até mesmo a trivialização deste imaginário onde a máxima é: tudo pode na Internet, a Rede é livre, a informação deve ser livre, a privacidade é um direito inalienável, etc. O acesso às redes de computadores, à realidade virtual, aos jogos eletrônicos, às imagens de síntese, às manipulações digitais na música eletrônica, vão exprimir este espírito transgressor e desviante como forma de apropriação, chegando a sua disseminação pelo corpo social, atingindo, mesmo indiretamente, todas as pessoas que têm acesso às novas tecnologias. A cibercultura é a popularização da atitude dos *cyberpunks*, tendo no *hacking* seu emblema fundamental. Este é a expressão de uma astúcia do cotidiano, permitindo a apropriação social da tecnologia em um contexto de desvios e excessos.

Apropriação

Podemos dizer que a cibercultura nasce pela apropriação tecnológica. Como afirma Castells, a cibercultura, ou a sociedade informacional, é fruto da sinergia da *Big Science*, dos militares e do *underground* (19). A cibercultura é, diferentemente da atmosfera eletro-mecânica do começo do século XX, favorável a novas formas de apropriação social dos objetos tecnológicos. O cotidiano é o terreno onde se desenvolve uma maneira, senão inteiramente nova, ao menos inusitada, de relação entre os homens e a tecnologia: a atitude *cyberpunk* (raiz da cibercultura) é expressão desta batalha contraditória entre os homens e seus artefatos.

Estamos no coração da sociedade pós-industrial, associando assepsia científica e tecnológica ao caos urbano e ao lado dionisíaco da socialidade contemporânea. Assim sendo, o imaginário tecnológico da cibercultura parece estar em ruptura com os paradigmas que legitimaram o imaginário da modernidade. Para os principais expoentes da cibercultura, como vimos, o *hacking* mostra a apropriação quotidiana da técnica no presente, sem engajamento perene ou idéia de utopia tecnológica.

As novas possibilidades oferecidas pela revolução da informática permitem que a rua possa influenciar os destinos da tecnologia. Podemos dizer que há um processo de diferenciação social produzido por micropoderes, por ações de grupos ativistas (*hackers, cypherpunks, zippies, ravers*, etc.) que vão compor o mosaico de forças entre a tecnologia e a vida social. Ao desencantamento do mundo (Max Weber), os *cyberpunks* propõem a seguinte solução: "*sobreviver graças a truques (hacks), piratarias, tráfico de signos, de linguagens, de conexões*" (20). A análise da lógica dos usos,

desenvolvida por Jacques Perriault, será útil aqui para entendermos a cibercultura e, mais especificamente, a real participação dos *cyberpunks*.

De acordo com Perriault, o uso dos objetos tecnológicos não é apenas tributário das estratégias de empreendimentos de acordo com a objetividade da função do objeto, ou de acordo com uma racionalidade técnica intrínseca aos modos de usar (manuais técnicos). Sua hipótese é de que os "*usuários têm uma estratégia de utilização dessas máquinas de comunicação*" (21). A sociologia dos usos visa, assim, entender o modo pelo qual usamos os objetos técnicos no cotidiano, descrevendo uma perspectiva que flutua entre a etnometodologia e a psicologia. Talvez seja mais apropriado falar em astúcia dos usos, já que este termo, mais aberto ao imprevisto, escapa à idéia de "lógica", como sustenta Perriault. Sabemos, com De Certeau (22), como os usuários inventam o cotidiano, como eles investem conteúdos simbólicos, imprimindo seus traços na mais banal ação do dia a dia. Não há uma lógica, mas antes uma dialógica complexa (Morin) entre os objetos, os usos e as obrigações funcionais destes mesmos objetos.

A apropriação tem sempre uma dimensão técnica (o treinamento técnico, a destreza na utilização do objeto) e uma outra simbólica (uma descarga subjetiva, o imaginário). A apropriação é assim, ao mesmo tempo, forma de utilização, aprendizagem e domínio técnico, mas também forma de desvio (*deviance*) em relação às instruções de uso, um espaço completado pelo usuário na lacuna não programada pelo produtor/inventor, ou mesmo pelas finalidades previstas inicialmente pelas instituições (23).

Pela apropriação está em jogo um certo esvaziamento do totalitarismo do

objeto. Como mostra Schwach (24), a sociologia do uso tem por objetivo descortinar o usuário sob o ponto de vista psicológico e sociológico, com o mérito de ter retirado desses estudos os preconceitos anti-tecnológicos. Sabemos que o uso de um objeto tecnológico, do mais simples aos mais complexos, nunca está dado, sendo, também, determinado por suas utilizações. Os sociólogos do uso trabalham com "ideais tipo" weberianos, estando mais interessados em descrições ancoradas, em geral, sobre a vida social e psíquica de cada usuário. As categorias sócio-econômicas rígidas identificam os usos de acordo com velhos diagramas que não consideram nem a subjetividade, nem às influências psicológicas, nem as mudanças culturais mais sutis. De acordo com Schwach, é necessário deixar as portas abertas a um transdisciplinaridade em três níveis: a funcionalidade técnica, os mecanismos psicológicos de apropriação, e o fazer coletivo, sociológico.

Segundo Perriault haveria uma linhagem que uniria as máquinas de comunicação aos seus respectivos usos. Esta linhagem é marcada, em toda a história dos *media*, por um desejo de simulação. A cibercultura estaria, dessa forma, marcada pelas tecnologias da simulação, proporcionando o sentimento de descolamento do aqui e agora, do espaço e do tempo. As tecnologias do virtual seriam então um resultado desse desejo onde "*o uso das máquinas de comunicação favorece a criação de redes de sociabilidade (...)*". (25) Sendo assim, ao analisar os usuários, devemos superar a perspectiva do uso correto ou não das máquinas de comunicação, marcados para sempre pelo estigma do consumidor passivo e envolvido por uma rede de estratégias dos produtores. Devemos vê-lo como agente. Hoje, se observarmos a dinâmica social da Internet, poderemos identificar, na evolução do uso das máquinas de comunicar, uma certa busca de

tactilidade, reforçando ainda mais a apropriação social destas.

Como descrevemos em outro trabalho (26), a tactilidade social potencializada pela micro-eletrônica pode ser comprovada pelas inúmeras agregações sociais. Ela é fruto de uma utilização não programada das novas tecnologias, e não um projeto de instâncias superiores. Várias ferramentas disponíveis na Internet foram criadas por usuários de forma a potencializar o lado tátil das novas tecnologias. Assim, o expoente da racionalidade científico-militar transforma-se numa busca planetária por informação e contato. Parece que a afirmação dos processos irracionais (a festa, a violência, a paixão) encontra-se potencializada pelos novos recursos tecnológicos.

Desvio e *Outsiders*

Podemos considerar os expoentes da cibercultura sob o prisma do desvio social, pela ótica do *outsider* ou, como propõe Howard Becker (27), pela lógica da *deviance* ("desvio"). Os *outsiders* da cibercultura vão operar um desvio na lógica da produção e consumo das novas tecnologias contemporâneas. Embora minoritários, sua influência não é menor, sendo mesmo dominante no uso dos internautas hoje: de certa forma, todos encarnamos o espírito do *hacking*, ao lutarmos contra os *spams*, contra a invasão de privacidade, pela liberdade de expressão no ciberespaço, contra a censura, etc.

Becker lança a hipótese segundo a qual os cientistas (sociais e bio-médicos) criariam uma concepção artificialista e, ao mesmo tempo, elitista do desvio social. Esta é à maneira de enquadrá-los como *outsiders* ou desviantes, já

que estes pensam o desvio a partir das seguintes premissas: os desviantes são aqueles que não fazem parte da média, da normalidade social. Assim, os desviantes são "doentes" (portadores de uma patologia) que não se integram às regras gerais da normalidade social. Mas esta normalidade não é, por assim dizer, natural. Ela não é, necessariamente, patológica neste sentido, nem produto de uma enfermidade mental, mas um constructo, uma teoria.

A função de um grupo social, ou de uma organização, é definida em um contexto histórico-político e não pela natureza intrínseca do grupo. Entender o fenômeno da *deviance*, de acordo com Becker, requer aceitar que a visão funcional é inoperante, limitando a compreensão do fenômeno. A *deviance* é produto da sociedade, é uma falha na obediência às regras impostas. Os grupos sociais criam a *deviance*, fazendo suas próprias regras. Nesse sentido, a *deviance* não é uma qualidade do ato, mas a consequência da aplicação de regras comuns a grupos tidos como tal. Aí estão os *outsiders*.

Um ato é considerado como anticonvencional em relação a outros de acordo com a reação, tendo por parâmetro as regras gerais da moral e dos bons costumes. No entanto, variações desta percepção se dão em função do tempo (a ocorrência e a frequência de atos), do grau do ato (a relação entre quem comete o ato e o que é suposto de ser um ato anticonvencional), e das consequências sociais do ato. A *deviance* é um processo de interação entre pessoas (ou grupos), entre aqueles que cometem um ato e os outros que os julgam, não sendo, assim, um problema "natural" ou patológico, mas um conflito político-social.

Becker propõe então algumas categorias para os atos de desvios. Há o anticonvencional que é visto como tal, mas, em verdade, obedece a regras do grupo. Estes são os conformados anticonvencionais (por exemplo, criminosos que são vistos como tal, mas não se importam). O desviante puro é aquele que realmente está fora das regras impostas, mas que mantém, de forma conveniente, seu desvio no segredo (fumadores de maconha, por exemplo) (28).

Podemos aplicar a análise de Becker aos desviantes da cibercultura, aos *hackers* e outros *outsiders* da era da informação, aos *cyberpunks* em geral. Estes são anticonvencionais em relação aos analistas profissionais. Mais ainda, *hackers* ou *crackers* também são considerados como desviantes por seus pares. Um *hacker* considera um *cracker* desviante, mas não se enquadra enquanto tal. Alguns atos são levados em conta sem que a pessoa saiba que tal ato é proibido ou anticonvencional. Os primeiros *hackers* afirmam que suas ações foram realizadas na pura legalidade, que não fazem nada de doloso e que, em uma sociedade científica, tecnológica e de informação, o desejo de saber (os sistemas de computador), de liberdade (de informação) e de apropriação (da técnica) não podem ser vistos como ilegais ou anticonvencionais.

De acordo com Becker, um anticonvencional é alguém que não vive de acordo com as regras da maioria do seu grupo social. Os *hackers* estão nesta categoria de desviantes, estranhos aos programadores profissionais, legisladores e políticos. Eles não se vêem como criminosos mas "*como exploradores em um mundo eletrônico cujas regras não são claras*" (29). Os *cyberpunks* não compartilham posições do grupo dominante (a tecnocracia) e a imagem que lhes oferece os *mass media*.

De fato, o desenvolvimento do viver em sociedade é instituído por um jogo progressivo de atos prós e contra as normas e instituições. As leis e as regras morais evoluem neste embate e, por isso, caracterizam-se como um processo aberto, sendo fruto de lutas e processos sociais complexos. No caso de *hackers*, suas ações são atos de diferenciação, de destaque, para uma elite de infonautas (é assim que um *hacker* é admitido e, sendo brilhante, adquire um status de mestre). A *deviance* cibernética tem um valor simbólico. De acordo com Becker, esse curso iniciático é realizado dentro de um grupo organizado, como os BBSS piratas, por exemplo. Os grupos ou tribos tendem a reforçar a *deviance* porque isto os une. Ao mesmo tempo, o discurso dos paladinos da era da informação mostra como esses grupos tendem, também, a racionalizar as suas práticas e a encontrar justificativas plausíveis, tentando escapar do rótulo de *outsider*. Becker chama isto de razão ego-justificada ou ideologia.

Despesa e Excesso

Uma outra noção importante para compreendermos a cibercultura é a noção de despesa (*dépense*) e de excesso, particularmente com respeito aos *cyberpunks*. Trata-se aqui do excesso de informação, tão falado, causado pela popularização global da Internet. A sociedade contemporânea institui-se como uma disseminação virótica de dados binários sob diversas formas: *samplings* musicais, vírus, pirataria, colagens digitais, etc.

G. Bataille (30) vai mostrar que uma sociedade só existe se deixar um espaço reservado para despesas improdutivas, para perdas e excessos. Esta noção de excesso está na contramão do moralismo moderno, já que a acumulação capitalista e produtivista é a norma. Segundo Bataille, não há nada que nos

permita definir o que é útil aos homens, já que os julgamentos, em geral, repousam sobre a produtividade social que, por sua vez, baseia-se no princípio em que todos os esforços e atividades devem ser redutíveis às necessidades materiais de produção e de conservação. Os prazeres furtivos, como a arte ou os jogos, são então concessões, tendo um papel subsidiário na vida social. Como mostra Bataille, *"nesse sentido é triste dizer que a humanidade consciente continua sendo minoria: ela reconhece o direito a adquirir, a conservar, ou a consumir racionalmente, mas ela exclui, em princípio, a despesa improdutiva"* (31).

Para Bataille, há duas formas de consumo: uma primeira, considerada útil, direcionada para a continuação da vida e das atividades de produção, e uma segunda, representada pelas atividades improdutivas, festivas, orgiásticas, excessivas. Esse autor propõe, então, que esta atividade improdutiva assumira seu caráter nobre e seja vista, como mostram sociólogos e antropólogos em estudos sobre as mais diversas sociedades primitivas, como um excesso que garante o verdadeiro cimento social (32).

A noção de despesa como perda é ligada, aqui, à noção de sacrifício e destruição, e das coisas sagradas, dos jogos agonísticos e da arte em geral. Podemos ver no *Potlatch* essa característica do sacrifício, do dom e da destruição, já que a festa das ilhas polinésias *"é o contrário do princípio de conservação: ela coloca um fim à estabilidade das fortunas tal qual existia no interior da economia totêmica, onde a posse era hereditária"* (33).

Bataille usa o termo consumação para fazer referência ao ato de consumir a história e a vida. É no excesso que encontramos vida no planeta, já que vivemos graças às energias emanadas do Sol, aquele que dá sem nada

receber, permitindo a efervescência e a multiplicação das formas de vida em toda a sua diversidade. As noções de despesa e sacrifício estão na contramão das concepções racionalistas e econômicas do século XVII, sendo que, no limiar do século XXI, a cibercultura parece crescer nesse excesso. Não é à toa que Bataille vai afirmar *"o ódio à despesa é a razão de ser e a justificação da burguesia: ele é, ao mesmo tempo, o princípio de sua assustadora hipocrisia"* (34).

A cibercultura fornece vários exemplos de uma despesa excessiva, não acumulativa e irracional de bits. Por isso a atual febre dos Portais que tentam, desesperadamente, filtrar a informação e retirar o usuário do excesso (35). Assim, dançar por horas em festas *tecno*, viajar por vínculos banais e efêmeros do ciberespaço, produzir vírus, penetrar sistemas de computador, trocar informação frívola em bate papos e grupos temáticos, etc., refletem essa orgia de signos que preenchem nossa realidade cotidiana desse fim de século. Muitos intelectuais contemporâneos criticam a Internet justamente por esse caráter frívolo, de despesa e excesso improdutivo. Esse espírito conservador está na contramão das práticas sociais da cibercultura.

A despesa é, como propõe Baudrillard, aquilo que vai evitar, por introduzir pequenos desastres, o desastre total de uma racionalização da vida social, o deserto tecnológico do real. A despesa eletrônica da cibercultura é a possibilidade final de resistência à ditadura da tecnocracia, à prisão e à lógica da utilidade e da acumulação eficaz. Nesse sentido, não é a falta, nem o excesso, mas a abundância preservada e sem distribuição que representa problemas para o homem e para o planeta.

No que concerne a cibercultura, toda a ação de *cyberpunks* consiste em gastar o máximo de informação e colocar excessos no sistema. Contra o segredo e a acumulação da informação, os *cyberpunks* propõem a orgia de dados, a dança de bits pelo ciberespaço, a contaminação improdutiva de vírus, o transe, a colagem, as piratarias. Como afirma Bataille, a consumação inútil "*é o que me agrega (...). A consumação é a via pela qual seres separados comunicam*" (36).

Conclusão. Do *Cybernanthrope* ao *Cyberpunk*

Segundo Henri Lefebvre (37), a vida social caracteriza-se por um conjunto de instâncias diferentes, em que os poderes constituídos como a igreja, o Estado, a família, o exército sempre tentaram combater elementos residuais que causam resistência ao sistema homogeneizante. Se utilizarmos essa perspectiva de análise, podemos dizer que a cibercultura foi criada por uma espécie de resistência ao poder da tecnocracia, tratando-se mesmo de uma diferenciação em relação à utilização da tecnologia. Aqui, as ações dos *cyberpunks* são exemplares e vão lutar contra o que Lefebvre chama de *cybernanthrope*.

Usando a terminologia de Lefebvre, a grande figura da modernidade foi o *cybernanthrope*, que não é um robô, mas o humano robotizado. O *cybernanthrope* é, para o sociólogo francês, o tecnocrata preso a uma fascinação cega pela técnica e a sua correlata racionalidade instrumental. O robô é, como em um jogo de espelho, o trabalho do *cybernanthrope*, não o próprio *cybernanthrope*.

As tecnologias modernas reforçam a requisição energética da natureza, o controle da vida social pela administração racional a cargo de especialistas técnicos, a padronização dos costumes, a convicção em ideologias progressistas e a percepção do destino histórico. A figura que comanda esse espetáculo é o *cybernanthrope*. Filho da tecnologia moderna, não sendo o autômato, mas o homem automatizado que, cego, só vê o mundo pelo prisma autocentrado de sua razão onipotente. O *cybernanthrope* é então o oposto da figura que poderíamos identificar como a mais emblemática da cibercultura, o *cyberpunk*.

O *cybernanthrope* quer o controle, a restrição, a estabilidade. Ele é asséptico, austero, objetivo, racional. Como explica Lefebvre, "*o cybernanthrope ignora o desejo. Se ele o reconhece é para eludí-lo. O dionisíaco lhe é estranho*" (38). Em oposição, o *cyberpunk* parece mais preso a uma certa magia da informática do que à rigidez racionalista, mais dionisíaco do que apolíneo. Um *hacker*, embora seja um viciado em artefatos técnicos complexos, não está muito preocupado em seguir as regras do sistema. O *cyberpunk* aceita a cultura técnica do *cybernanthropes* no que ela tem de mais radical. O desespero é óbvio: se não podemos escapar ao mundo tecnológico, devemos tornar as tecnologias ferramentas de prazer, de comunicação e de conhecimento. É esta a mensagem dos *cyberpunks* contra os robotizados *cybernanthropes*.

As novas tecnologias da cibercultura devem nos ajudar a fazer diariamente de nossa vida uma obra de arte, aqui e agora; a tecnologia deve tornar-se um instrumento fundamental de compartilhamento de experiências, de prazer estético e de busca de informação multimodal e multidirecional. Os *cybernanthropes*, ao contrário, têm uma missão histórica, enquanto que os

cyberpunks navegam no presente mais urgente. Podemos dizer que a estratégia do *cyberpunk*, através das suas diversas ações, será assim "fundada sobre as perturbações da ordem e dos equilíbrios cybernanthrópicos. Ele deverá perpetualmente inventar, se inventar, se re-inventar, queimar as pistas e os mapas do cybernanthrope, decepcioná-lo e surpreendê-lo. Para vencer, e mesmo para engajar-se na batalha, ele só pode valorizar suas imperfeições: desequilíbrios, problemas, esquecimentos, lacunas, excessos, desejos, paixão, ironia..." (39).

A cibercultura, com o arquétipo do *hacker-cyberpunk*, substitui a tecnocultura moderna com o seu especialista-*cybernanthrope*. É a rua que vai dar formas ao novo sistema técnico da cibercultura. Esta é a expressão do uso subversivo da tecnologia e, conseqüentemente, produto de uma atitude ativa em relação aos dispositivos técnicos. Este fenômeno está presente em todas as ações da vida diária, marcando a falência dos *cybernanthropes*, superado pela despesa improdutiva de dados, pela apropriação social e pelos desvios. Este é o estilo atual da cibercultura.

NOTAS

1. Este artigo faz parte da pesquisa A Cibercultura no Brasil, Aspectos da Cultura *Cyberpunk*, coordenada pelo autor com o apoio do CNPq. As citações foram traduzidas pelo autor.
2. Para descrição ver Lemos, André., *Cultura Cyberpunk.*, in *Textos*, n. 29, Facom/UFBa, 1993.
3. Em e-mail para o *newsgroup* alt.cyberpunk (ragedy@cup.potal.com).
4. Em e-mail para o *newsgroup* alt.cyberpunk (bfundak@andy.bsgu.edu).
5. Além dos livros de ficção científica, as revistas são responsáveis pela disseminação desse imaginário tecnológico, principalmente as pioneiras Boing Boing, Hactick, 2600, Reality Hackers e depois Mondo 2000, Ice ou a brasileira Barata Elétrica. Uma das mais expressivas do movimento é a californiana Mondo 2000, criada em 1989 por Queen Mu e R. U. Sirius, descendente direta das antigas High Frontiers e Reality Hackers. Mondo 2000 é a bíblia dos *cyberpunks* e uma das primeiras a mostrar os vínculos da ficção científica e a vida real.
6. Rucker, R., Sirius, R. U. , Mu, Q. (Ed), *Mondo 2000., A User's Guide to the New Edge.*, N.Y., Harpercollins publishers, 1992., p. 13.
7. O número especial Mondo 2000., *A User's Guide to the New Edge* é uma espécie de bíblia da cibercultura, uma enciclopédia produzida em 1992, com todos os temas caros a esse estilo tecnológico atual: *cyberpunk*, ficção científica, realidade virtual, tecno-paganismo, *smart drugs*, vírus, ciberespaço, nanotecnologias, multimídia, cibersexo, ciência pós-moderna (fractal, complexidade, caos), moda, etc.
8. Sobchack, Vivian., *New Age Mutant Ninja Hackers: Reading Mondo 2000.*, in Dery, M., *Flame Wars. The Discourse of Cyberculture.*, The South Atlantic Quarterly., 92:4, Fall 1993., op. cit., p. 570.
9. Rushkoff, D., *Um Jogo Chamado Futuro. Como a Cultura dos Garotos pode*

nos ensinar a sobreviver na era do caos., RJ, Editora Revan, 1999.

10. Sobchack, Vivian., *New Age Mutant Ninja Hackers: Reading Mondo 2000.*, in Dery, M. *Flame Wars.* op.cit., p. 576.

11. Schneider, Eric., in FAQ *Cyberpunk* de 04/02/94. Veja versões atualizadas da FAQ via ftp em bush.cs.tamu.edu/pub/misc/erich/alt.cp.faq.

12. Bonnefoy, Jean., *Cyberpunk m'etait Compté.*, Prefácio em Sterling, B., *Les Mailles Du Réseaux 1.*, Paris, Denoël, 1990., p.13.

13. The Boston Globe, 24th November 1992, Living Arts, pp. 29-32.

14. Em *Agrippa* (o livro dos Mortos), Gibson faz um livro que seria emblemático da cibercultura: vírus, imediatismo, destruição de dados. O seu conteúdo está em cartas codificadas. Nas últimas páginas há um disquete que contém um texto de William Gibson. assim que o disco é ativado, quer dizer, lido por um computador, um vírus causa a destruição do texto. A idéia do livro é, assim, a mesma do desaparecimento, do efêmero, do instantâneo. Assim, "*the book's nonappearance is linked to the disappearance of the world*", Schwenger, Peter., *Agrippa*, or, *The Apocalyptic Book.*, in Dery M., op. cit., p. 620.

15. Sirius, R. U., *Mu, Queen.*, *Mondo 2000.* A users..., op.cit., p. 64.

16. Sobre a cibersocialidade ver Lemos, André. *Ciber-Socialidade. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea.*, in Bentz, I., Rubim, A., Pinto, J. M. (org). *Práticas Discursivas na Cultura Contemporânea.*, Ed. Unisinos, São

Leopoldo, 1999.

17. Hafner, K.; Makoff, J. *Cyberpunk.* *Outlaws and Hackers on the Computer Frontier.*, N.Y., Touchstone, 1991., p.11.

18. Ross, A. *Hacking Away at the Counterculture.*, in Penley, C., Ross, A., *Technoculture.* Minneapolis, University of Minneapolis Press, 1992., p. 132.

19. Castels, M. *The Information Age: Economy, Society and Culture.* Volume I. *The Rise of the Network Society.*, Massachussets, well, 1996.

20. Ciccone, A. *Mouvement Cyberpunk.*, in *Actuel*, nº 15, Paris, MARS 1992., P.94.

21. Perriault, J., *La Logique de L'Usage.*, *Essai sur les Machines à Communiquer.*, Paris, Flammarion, 1989., p. 13.

22. Podemos ver o Minitel como fruto dessa apropriação social. O Minitel foi concebido como um anuário eletrônico. A partir de várias utilizações não previstas, como a comunicação entre usuários e o predomínio do uso erótico (no que ficou conhecido como Minitel Rose), o Minitel, de instrumento apolíneo transformou-se em ferramenta de agregação social e de práticas hedonistas. Ver Lemos, A., *The Labirynth of Minitel.*, in Shield, R. (ed), "*Cultures of Internet*". Sage, Londres, 1996.

23. A antropologia e a sociologia começam a se interessar pelos usos da tecnologia no pós-guerra. Em 1965, P. Bordieu mostra que o uso da máquina fotográfica não só era determinado através de sua possibilidades técnicas

(maquínicas) mas também pelo meio de imersão. No mesmo sentido, Dell Hymes analisa o uso do computador (numa visão antropológica) notando que o dispositivo é muito mais um "symbole de forces ultérieures" do que um instrumento racional seguindo uma lógica simples. De acordo com Perriault, a compreensão desta lógica de usos dos objetos técnicos põe o homem, e não a máquina, no centro da investigação.

24. Ver Schwach., V., *Micropsychologie des rapports homme/machine dans la vie quotidienne*. Thèse d'Etat, Université de Strasbourg, 1995.

25. Perriault, J., *La Logique...*, op. cit., p.197-198.

26. Ver Lemos, A. *Ciber-Socialidade...*, op. Cit

27. Becker, Howard S., *Outsiders, Studies in the Sociology of Déviance.*, Macmillan, 1996.

28. Becker, Howard S., *Outsiders.*, op. cit., p.10.

29. Hafner, K., Markoff, J., *Cyberpunk...*, op. cit., p. 12.

30. Bataille, Georges., *La Part Maudit.*, Paris, Editions de Minuit, 1967.

31. Idem, p.25.

32. Idem, p. 27.

33. Idem, p. 34.

34. Idem, p.38.

35. Sobre excessó ver o Manifesto "Morte aos Portais". Lemos, A. Morte aos Portais in www.pilula.com.br/morteaosportais .

36. Idem, p.103.

37. Lefebvre, H. *La Vie Quotidienne dans Le Monde Moderne.*, Paris, Gallimard, 1968.

38. Lefebvre, H., op. cit., p. 197.

39. Lefebvre, H., op. cit., p.212-3.

Sobre o autor:

André Lemos é doutor em sociologia pela Université Paris V, Sorbonne, Professor da Faculdade de Comunicação da UFBA. Atualmente desenvolve a pesquisa "A Cibercultura no Brasil. Aspectos da Cultura *Cyberpunk*" com apoio do CNPq. Tem vários artigos publicados no Brasil e no exterior sobre a temática da cibercultura e prepara o livro "Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea", atualmente em produção na Editora Sulina, Porto Alegre. É atual coordenador do Centro de Estudos e Pesquisa em Cibercultura, Ciberpesquisa (www.facom.ufba.br/ciberpesquisa).

Texto **extraído** da página de André Lemos(www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/), com muitos textos e links sobre cibercultura.

DECLARAÇÃO DE INDEPENDÊNCIA DO CIBERESPAÇO

Por John Perry Barlow

Governos do Mundo Industrial, vocês gigantes aborrecidos de carne e aço, eu venho do espaço cibernético, o novo lar da Mente. Em nome do futuro, eu peço a vocês do passado que nos deixem em paz. Vocês não são bem vindos entre nós. Vocês não têm a independência que nos une.

Os governos derivam seu justo poder a partir do consenso dos governados. Vocês não solicitaram ou receberam os nossos. Não convidamos vocês. Vocês não vêm do espaço cibernético, o novo lar da Mente.

Não temos governos eleitos, nem mesmo é provável que tenhamos um, então eu me dirijo a vocês sem autoridade maior do que aquela com a qual a liberdade por si só sempre se manifesta.

Eu declaro o espaço social global aquele que estamos construindo para ser naturalmente independente das tiranias que vocês tentam nos impor. Vocês não têm direito moral de nos impor regras, nem ao menos de possuir métodos de coação a que tenhamos real razão para temer.

Vocês não nos conhecem, muito menos conhecem nosso mundo. O espaço cibernético não se limita a suas fronteiras. Não pensem que vocês podem construí-lo, como se fosse um projeto de construção pública. Vocês não podem. Isso é um ato da natureza e cresce por si próprio por meio de nossas ações coletivas.

Vocês não se engajaram em nossa grande e aglomerada conversa, e também não criaram a riqueza de nossa reunião de mercados. Vocês não

conhecem nossa cultura, nossos códigos éticos ou falados que já proveram nossa sociedade com mais ordem do que se fosse obtido por meio de qualquer das suas imposições.

Vocês alegam que existem problemas entre nós que somente vocês podem solucionar. Vocês usam essa alegação como uma desculpa para invadir nossos distritos. Muitos desses problemas não existem. Onde existirem conflitos reais, onde existirem erros, iremos identificá-los e resolvê-los por nossos próprios meios.

Estamos formando nosso próprio Contrato Social. Essa maneira de governar surgirá de acordo com as condições do nosso mundo, não do seu. Nosso mundo é diferente.

O espaço cibernético consiste em idéias, transações e relacionamentos próprios, tabelados como uma onda parada na rede das nossas comunicações.

Nosso é um mundo que está ao mesmo tempo em todos os lugares e em nenhum lugar, mas não é onde pessoas vivem.

Estamos criando um mundo que todos poderão entrar sem privilégios ou preconceitos de acordo com a raça, poder econômico, força militar ou lugar de nascimento.

Estamos criando um mundo onde qualquer um em qualquer lugar poderá expressar suas opiniões, não importando quão singular, sem temer que seja coagido ao silêncio ou conformidade.

Seus conceitos legais sobre propriedade, expressão, identidade, movimento e contexto não se aplicam a nós. Eles são baseados na matéria. Não há nenhuma matéria aqui.

Nossas identidades não possuem corpos, então, diferente de vocês, não podemos obter ordem por meio da coerção física. Acreditamos que a partir da ética, compreensivelmente interesse próprio de nossa comunidade, nossa maneira de governar surgirá. Nossas identidades poderão ser distribuídas através de muitas de suas jurisdições.

A única lei que todas as nossas culturas constituídas iriam reconhecer é o Código Dourado. Esperamos que sejamos capazes de construir nossas próprias soluções sobre este fundamento. Mas não podemos aceitar soluções que vocês estão tentando nos impor.

Nos Estados Unidos vocês estão criando uma lei, o Ato de Reforma das Telecomunicações, que repudia sua própria Constituição e insulta os sonhos de Jefferson, Washington, Mill, Madison, deTocqueville and Brandeis. Esses sonhos precisam nascer agora de novo dentro de nós.

Vocês estão apavorados com suas próprias crianças, já que elas nasceram num mundo onde vocês serão sempre imigrantes. Porque têm medo delas, vocês incumbem suas burocracias com responsabilidades paternais, já que são covardes demais para se confrontarem consigo mesmos.

Em nosso mundo, todos os sentimentos e expressões de humanidade, desde os mais humilhantes até os mais angelicais, são parte de um todo descosturado; a conversa global de bits. Não podemos separar o ar que sufoca daquele no qual as asas batem.

Na China, Alemanha, França, Rússia, Singapura, Itália e Estados Unidos, vocês estão tentando repelir o vírus da liberdade, erguendo postos de guarda nas fronteiras do espaço cibernético. Isso pode manter afastado o contágio por um curto espaço de tempo, mas não irá funcionar num mundo que brevemente será coberto pela mídia baseada em bits.

Sua indústria da informação cada vez mais obsoleta poderia perpetuar por meio de proposições de leis na América e em qualquer outro lugar que clamam por nosso próprio discurso pelo mundo.

Essas leis iriam declarar idéias para serem um outro tipo de produto industrial, não mais nobre do que um porco de ferro. Em nosso mundo, qualquer coisa que a mente humana crie, pode ser reproduzida e distribuída infinitamente sem nenhum custo. O meio de transporte global do pensamento não mais exige suas fábricas para se consumir.

Essas medidas cada vez mais coloniais e hostis os colocam na mesma posição daqueles antigos amantes da liberdade e auto-determinação que tiveram de rejeitar a autoridade dos poderes distantes e desinformados.

Precisamos nos declarar virtualmente imunes de sua soberania, mesmo se continuarmos a consentir suas regras sobre nós. Nos espalharemos pelo mundo para que ninguém consiga aprisionar nossos pensamentos.

Criaremos a civilização da Mente no espaço cibernético. Ela poderá ser mais humana e justa do que o mundo que vocês governantes fizeram antes.

Davos, Suíça, 8 de fevereiro de 1996.

John Perry Barlow é um fazendeiro de rebanho aposentado, um lírico do Grateful Dead e co-fundador da Eletronic Frontier Foundation (Fundação da Fronteira Eletrônica).

Texto extraído do site da Rede de Direitos Humanos e Cultura – Dhnet (www.dhnet.org.br)

DESMATERIALIZAÇÃO EMBRIAGADA DE DIONÍZIO COMO FORMA APOLÍNEA DE REALIDADE.

Carolina Borges

Século XXI, era tecnológica, todos os domínios do intelecto humano voltados à imprevisibilidade da nova era. O tempo não mais reflete a linearidade – antiga referência dos processos de transformação – agora está a serviço dos fluxos de informações, das redes e das conexões.

A sociedade conhece novas relações, se depara com o movimento e as intermináveis misturas onde todas as coisas se complementam e se embelezam. O tão esperado encontro de Apolo com Dionísio, profetizado há cem anos através dos delírios inspiradores de Nietzsche. A forma apolínea da sociedade tecnológica e cibernética se dá através das manifestações dionizíacas das desmaterializações, do caos, da desvalorização do orgânico, dos fluxos de informações em rede como ordem das relações. A música ganha outras referências, volta ao arcaico na medida em que a cada batida sampleada pela máquina, um som tribal de percussão nos leva a outras possibilidades de realidades.

As regras sociais a partir de agora ficam sob comando do acaso. Se no século XX as relações sociais estavam ligadas às instituições – familiar, religiosa, estatal – onde morais e bons costumes ditavam modos de sociabilidade, hoje em dia é o acaso o comandante dos encontros. Não mais se aproxima de uma pessoa por se trabalhar na mesma instituição, por ser da mesma família, ou por ter mesmas crenças religiosas; e sim pela capacidade de sermos afetados por intensidades emanadas de seres com semelhanças essenciais.

A convivência entre os seres humanos é potencializada pelo virtual , um universo de possibilidades e novas formas de atuação social torna-se realidade. A simulação , a multiplicidade de papéis desempenhados , a fragmentação do ego estampado em diversas relações que se manifestam simultaneamente no ciberespaço , leva a sociedade ao gozo de se poder experimentar múltiplas realidades.

Temos estampados diante de nossos olhos o novo, e desde que o novo é novo grande questões são geradas.

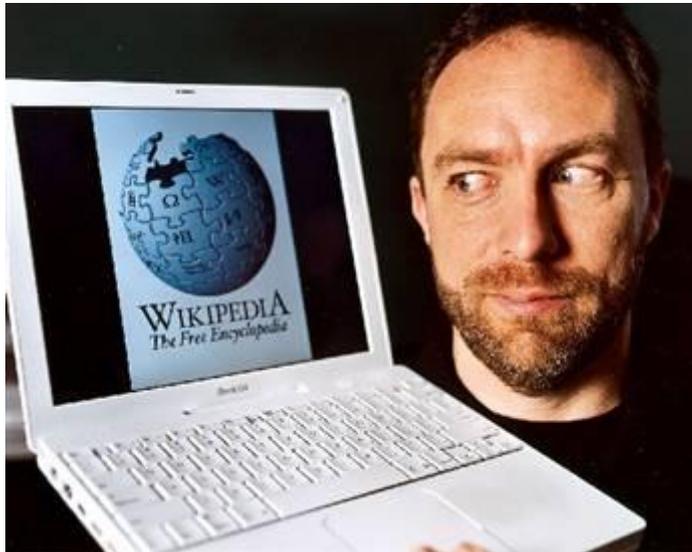
Durante os séculos do milênio passado todos os tipos de movimentos que impulsionaram transformações sociais tinham bases teóricas, onde intelectuais e artistas buscavam justificar o novo com críticas ao passado. Atualmente no que se refere à questões teóricas vivemos algo contraditório em relação às transformações sociais deste início de milênio; uma vez que produções teóricas sobre a nova sociedade cibernética pós moderna está voltada para a tentativa de se explicar o inexplicável, de se compreender o incompreensível, ou seja de se conceituar o caos inerente aos novos tempos. Não há tempo para formulações de críticas ao passado como recurso de justificativas do domínio da tecnologia, já que não estamos diante de um movimento e sim de uma transformação de nível evolutivo da própria espécie humana. O curioso disto tudo é que formulações teóricas com embasamento crítico existem também,mas não em relação ao passado, e sim aos novos valores que começam a povoar as relações ,às novas maneiras de se situar na realidade, ao início do domínio do desmaterializado território chamado ciberespaço no que diz respeito as relações e suas múltiplas formas de expressões.

A situação apresentada pelo cenário atual no contexto das produções teóricas de aspectos críticos em relação a sociedade pós –moderna, traz com ela ventos do receio, atmosfera de caráter medroso , uma vez que , ao

nos depararmos com o domínio da tecnologia em todos os aspectos da vida planetária, fica claro que estamos diante de uma evolução da técnica - inerente a espécie humana - e que não há fundamento em se produzir conteúdos críticos utilizando referências passadas, como meio de justificar as transformações que povoam os universos das relações sociais sob o impacto da tecnologia. Dessa vez é a natureza humana que se manifesta, expressando a desmaterialização embriagada de Dionísio como forma apolínea de realidade.

WIKIPÉDIA PARA UMA SOCIEDADE LIVRE E ABERTA – ENTREVISTA COM JIMMY WALES

IHU-On-Line



Há um imaginário de sociedade que está por trás de obras coletivas como a Wikipédia. Nas palavras do seu fundador, Jimmy Wales, a Wikipédia foi criada para uma sociedade livre, uma sociedade aberta. O fundador da Wikipédia, a mais famosa enciclopédia livre da internet, e diretor da Wikimedia Foundation, o americano Jimmy Wales, concedeu entrevista à IHU On-Line, por telefone, na semana passada. A Wikipédia é uma enciclopédia livre e gratuita, feita por pessoas do mundo todo, em quase 80 idiomas. O seu conteúdo pode ser modificado e distribuído livremente. A versão da Wikipédia em língua portuguesa pode ser acessada no endereço http://pt.wikipedia.org/wiki/P%C3%A1gina_principal. A Wikimedia

Foundation (<http://wikimediafoundation.org/wiki/Home>) é uma organização que engloba diferentes projetos dentro da linha “free knowledge”, conhecimento livre, entre eles a Wikipédia, o Wiktionary, um dicionário multilingual; o Wikibooks, uma coleção de livros gratuitos na internet; e o Wikinews, um site gratuito de notícias. Wales graduou-se pelas universidades de Auburn e Alabama e cursou a pós-graduação nos programas de finanças das universidades de Alabama e de Indiana. Ensinou em ambas as universidades durante seus estudos, mas não escreveu a tese doutoral requerida para ganhar o doutorado nestas instituições. Tornou-se comerciante em Chicago, e em poucos anos, tinha ganhado o suficiente para o sustento seu e de sua esposa para o resto de suas vidas. Atualmente, se dedica exclusivamente aos projetos da Wikimedia Foundation.

IHU On-Line – Como surgiu a ideia de criar a Wikipédia?

Jimmy Wales – Observando o crescimento do movimento do software livre, que é um grupo de voluntários que cria todos os softwares que realmente fazem a Internet rodar (1), percebi que as pessoas podem colaborar em vários tipos de trabalho. Tenho orgulho do site, mas tenho interesse em desenvolver nosso trabalho em países menos desenvolvidos. Creio que tornar o conhecimento livre muda a forma como o mundo funciona. Enfim, nosso trabalho é acabar com a exclusão digital

IHU On-Line – Qual é o principal desafio da Wikipédia?

Jimmy Wales – O desafio maior é lidar com o crescimento. O projeto ficou muito popular cedo demais, e nós sempre tivemos mais pessoas navegando no site do que podíamos imaginar, sem podermos dedicar-lhe a atenção devida. Então, tem sido um desafio comprar computadores em quantidade suficiente para suprir todas as demandas.



IHU On-Line – Quais são os assuntos favoritos dos co-autores da Wikipédia?

Jimmy Wales – Os tópicos favoritos para contribuição são geralmente eventos/fatos atuais, que são muito populares. Sempre que há algo importante acontecendo no mundo, como, por exemplo, o Tsunami, ou o terremoto no Paquistão, e também tópicos sobre tecnologia, que são muito populares, muito bem-vindos.

IHU On-Line – Quando é hora de parar de acumular informações sobre um assunto específico?

Jimmy Wales – Nunca é hora de parar, porque há sempre a oportunidade de editar novas informações, novos fatos descobertos, mas depende muito de os editores voluntários discutirem o que escrever e quando devem parar o trabalho.

IHU On-Line – O que garante a credibilidade das informações nesse ambiente virtual?

Jimmy Wales – A qualidade de nosso trabalho, na média é muito bom. Uma das razões disso é que é revisado por centenas (dúzias de centenas) de pessoas. Mas é um método não tradicional de criar conteúdo e, portanto, as pessoas se questionam sobre a confiabilidade. A melhor resposta é que na média é muito bom, mas é claro que é preciso olhar cada caso, pensar muito a respeito da origem da informação. Toda mudança no site vai para uma “página de pesquisa das mudanças” (research changes page), que é revisada pela comunidade de colaboradores. Cada mudança é revisada por várias pessoas que determinam se é uma boa mudança ou não.

IHU On-Line – Alguns membros da Academia têm feito duras críticas à obra...

Jimmy Wales – A maioria dos acadêmicos está bem empolgada com a idéia da Wikipédia. Para qualquer um envolvido com conhecimento, com ensino, é uma coisa realmente fantástica este esforço global para o compartilhamento de informações. Claro que há gente cética com relação aos nossos métodos, mas é preciso que entendam o que estamos tentando fazer.

IHU On-Line – Seu trabalho declara o fim dos direitos autorais?

Jimmy Wales – Tudo o que fazemos está baseado em licenças livres. As pessoas são livres para copiar, modificar e redistribuir nosso trabalho, o que é uma abordagem diferente dos copyrights tradicionais, que tentam controlar informações confidenciais/restritas. Nossa missão toda é compartilhar informações. Todas as pessoas que contribuem para o site com seu trabalho o fazem sob licença livre, então a motivação delas para isso é

especificamente contribuir com o conhecimento que elas têm. Tudo o que usamos no site é software livre, somos grandes apoiadores do software livre, nós fazemos isso porque respeitamos sua liberdade, e também por ser o melhor software disponível para rodar no site.

IHU On-Line – Como caracterizaria a sociedade que está por trás da Wikipédia?

Jimmy Wales – Para uma sociedade livre, uma sociedade aberta. É o objetivo da Fundação Wikimedia. Queremos que as pessoas tenham acesso às informações, que tenham habilidade de usar os programas para que possam usar as informações, porque esta é a base para a cultura crescer a partir daí. Acho que o sucesso da Wikipédia vem da pureza e da simplicidade do conceito. Quando as pessoas começaram a ouvir sobre a Internet, todos pensaram: “Uau, isso é fantástico, a Internet é uma grande ferramenta para que indivíduos de todo o mundo compartilhem informações!”. Aí entramos em todo esse “ponto com”, e parecia que a Internet estava mais para pop ups, spam e coisas do tipo. A Wikipédia retorna às raízes do que deveria se tratar a Internet: um lugar onde as pessoas se unem para compartilhar informações. Isso é muito empolgante.

IHU On-Line – Qual é o perfil das pessoas que trabalham na Wikipédia?

Jimmy Wales – Nesta área, o principal é que as pessoas sejam amigáveis e que reflitam. Na Wikipédia, estas duas características têm maior importância, porque estamos tentando trabalhar juntos, colaborativamente, não estamos apenas tentando gastar tempo discutindo, não estamos exatamente tentando ter um trabalho produtivo-lucrativo. Então as características pessoais são ser gentil, solícito e reflexivo com os outros.

IHU On-Line – Como as novas tecnologias transformaram o mundo do trabalho, na sua percepção?

Jimmy Wales – Eu diria que, quando as pessoas têm acesso ao conhecimento, e a uma maneira de se auto-educar, se tornam muito mais hábeis para o trabalho produtivo, o que ajudaria a acabar com o desemprego. Se elas tiverem acesso à educação e ao conhecimento, poderão aprender habilidades ou aquilo que as ajude a ser mais produtivas, qualquer que seja a área de trabalho que tenham escolhido. Na economia moderna, as pessoas devem aprender o máximo que podem sobre as mais diferentes áreas do mundo, porque existem muitas coisas que demandam muito conhecimento. Tentamos nos concentrar em tornar nosso trabalho acessível para qualquer indivíduo que queira aprender. As pessoas podem aprender sobre tecnologia, história, política, sobre o que quer seja para se tornarem mais qualificadas em suas vidas.

1. GNU/Linux e Apache, por exemplo (Nota do Tradutor)

Fonte: Boletim IHU-Online

http://www.unisinos.br/ihu_online/index.php?option=com_content&task=view&id=56&Itemid=146&menu_ativo=active_menu_sub&marcador=146).

EUROMAYDAY 2004 – ATIVISMO POLÍTICO PELA REDE

Francisco José Paoliello Pimenta e Leticia Perani Soares



Este trabalho estuda as possíveis relações entre a utilização de suportes hipermídia como instrumentos de estímulo a ações políticas diretas de âmbito global, e a formação de hábitos de conduta ligados à democracia participativa e a um internacionalismo renovado. Os autores analisam o site Euromayday 2004, com ênfase nas novas possibilidades de utilização da linguagem hipermídia, articulando o ativismo global com os processos semióticos multicódigos, com propostas baseadas na semiótica de Peirce.

.....

O intuito deste artigo é o de apresentar pesquisa de campo relacionada à hipótese que prevê que “o estímulo à participação política direta de âmbito global por meio de processos sígnicos hipermídia, quando explora suas capacidades multicódigos, gera hábitos de conduta que promovem a democracia participativa e o novo universalismo”. Tal pesquisa se deteve, especialmente, sobre a manifestação intitulada *Euromayday*, realizada nas

ruas e na Internet, no dia 1º de maio de 2004, a partir de quatro cidades européias. Seus desenvolvimentos teóricos têm como base a Semiótica de Charles S. Peirce (Peirce, 1931-1958).

Euromayday: o real e o virtual

O foco central da *Euromayday* foi a precarização das relações de trabalho no atual cenário capitalista. Movidos pela “fé” em um santo imaginário, San Precario, idealizado a partir da crítica à influência religiosa na sociedade italiana, os mais de 100 mil manifestantes que foram às ruas de Nápoles, Dublin, Barcelona, Milão e outras cidades européias, utilizaram-se de música, arte e até mesmo da depredação de “símbolos” do trabalho precário, como caixas eletrônicos, lojas de redes de fast-food e agências de trabalhos temporários para passar sua mensagem de que “um outro mundo é possível”.

O site criado pelos organizadores da parada (www.euromayday.org), reuniu irreverência e ativismo midiático ao propor protestos como o *Precariopoli* (www.euromayday.org/milano/precariopoli.html). Era uma sátira do famoso jogo de tabuleiro Banco Imobiliário, reunindo informações úteis para os manifestantes, ao mostrar links para as páginas das paradas em cada cidade participante e montar um centro de mídia para a divulgação de áudios, vídeos e fotos gerados durante o *Euromayday*.

Este protesto foi, em grande parte, organizado e divulgado pela Internet, seguindo uma tendência que vem se firmando entre os movimentos sociais. Como escreve Denis de Moraes: “As ONGs convenceram-se de que, em um mundo interdependente com economia globalizada e instantaneidade de fluxos eletrônicos, os agentes sociais devem interconectar-se. Problemas, conflitos, negociações e encaminhamentos adquirem proporções imprevistas, não raro planetárias, requerendo respostas de igual amplitude.

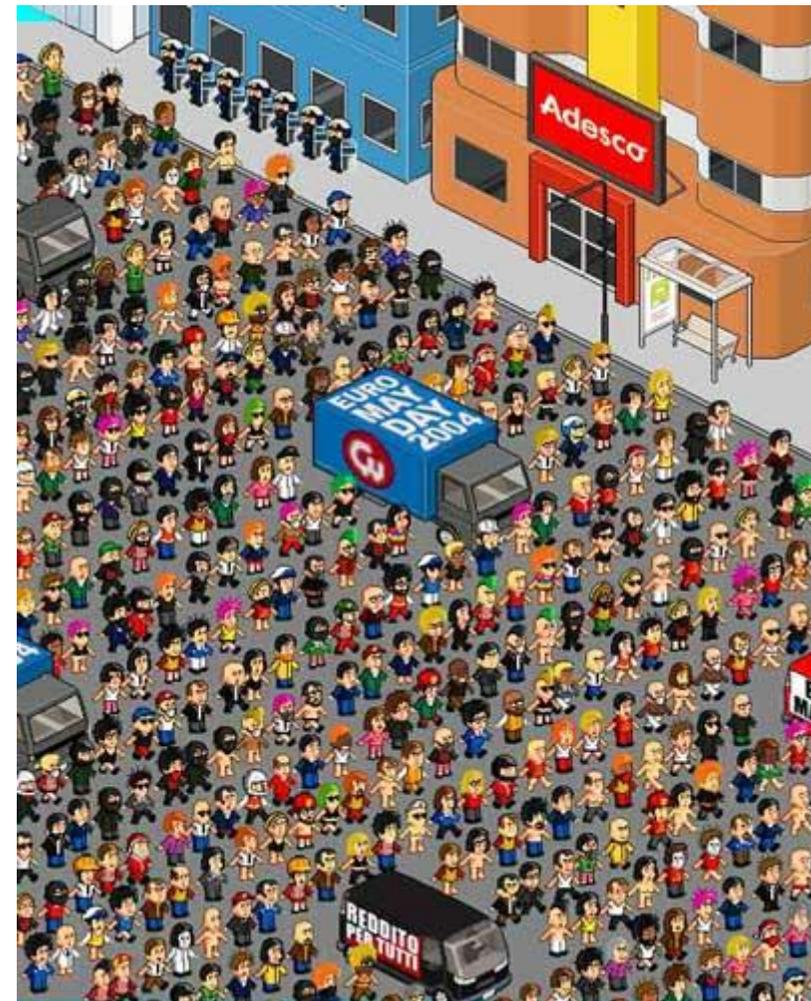
O que pressupõe articular reações e propostas numa velocidade e numa dimensão compatíveis com as sucessivas demandas. Daí porque a organização em redes, dentro e fora da Internet, se revela inovadora. Elas facilitam a intercomunicação de indivíduos e agrupamentos heterogêneos que compartilham visões de mundo, sentimentos e desejos” (Morais, 2001).

Os organizadores do *Euromayday* demonstraram criatividade ao explorar uma ferramenta ainda não utilizada pelos militantes antiglobalização: a possibilidade da participação de ativistas domundointeiro, por meio de uma manifestação virtual. Esta parada, denominada *Euromayday Netparade* (www.euromayday.org/netparade), contou com a presença de 17.116 pessoas. Baseada na linguagem do *software* Macromedia Flash, a manifestação virtual permitia uma interação, mesmo que limitada, com os demais protestos de 1º de maio, já que qualquer usuário da rede, em qualquer parte do mundo, poderia estar presente por meio de seu avatar, ou seja, de uma *persona* virtual criada a partir das características desejadas pelo usuário.

Os organizadores da *Netparade* definiram esta estratégia como “Uma demonstração virtual que marcha por uma cidade altamente vigiada e cheia de marcas [de lojas famosas] cercada por legiões de insurrectos trabalhadores cognitivos + flexibilizados + temporários e vários anarquistas, comunistas, gays e ecologistas” (EuroMayday, 2004).

A página da parada virtual foi diagramada segundo o modelo verticalizado, com destaque para a animação em *Flash* que constituía a *Netparade*. Havia textos em italiano, catalão (língua oficial da Catalunha, região espanhola onde se localiza Barcelona, um dos epicentros do protesto), espanhol e inglês, para que o maior número de pessoas pudesse entender os objetivos do protesto e participar. As explicações necessárias para a inscrição no evento, na animação, estavam somente em italiano ou inglês.

Para participar, era necessário responder um questionário sobre a nacionalidade, sexo, profissão, sindicalização, ganhos mensais, e condições gerais de trabalho. A consolidação destes dados foi sendo apresentada, no decorrer das inscrições, em uma das páginas do site, por meio de infográficos.



Por eles, foi possível constatar que:

1. A maioria dos inscritos, cerca de 60%, afirmou ser de nacionalidade italiana, o que seria explicado pelo fato de a mobilização ter se concentrado na Itália e pela ausência de maiores informações em outras línguas que não o italiano.
2. Grande parte dos manifestantes, 70%, era do sexo masculino, com presença feminina de aproximadamente 20%. Os demais 10%, declararam-se como sendo de outro sexo.
3. Cerca de ¼ dos militantes alegou ser estudante, mesma quantidade daqueles que afirmaram estarem desempregados ou em empregos “flexíveis”.
4. Aproximadamente 75% afirmaram não serem sindicalizados.

A parada virtual foi construída pela “fábrica de animações” LaMolleindustria (www.molleindustria.it), que desenvolve jogos “engajados”, com mensagens contra a precarização ou flexibilização do trabalho, entre outros temas políticos e sociais. Porém, os próprios organizadores da parada virtual classificaram a sua ação como “uma peça coletiva de *net art*” e não como um jogo. Assim sendo, pode-se considerar a *Netparade* herdeira das manifestações de contracultura surgidos na Europa na década de 1960, um *happening* semelhante às experiências dos Provos, de Amsterdam, que defendiam um novo tipo de revolução, que integrasse a política e a arte (Guarnaccia, 2001; Internacional Situacionista, 2002; Vaneigem, 2002). Além de ser uma experiência “cômoda” para os seus participantes, já que não envolvia a participação física direta, consistiu numa forma simples de divulgar os ideais dos organizadores por todo o mundo, com baixos custos e com boas possibilidades de circulação entre usuários jovens e intelectuais.

De fato, a *Netparade* despertou reações variadas em diversos públicos. O jornal conservador *Sunday Independent*, da Irlanda, ironizou a parada virtual, saudando-a como uma alternativa “melhor” para os cidadãos irlandeses do que as manifestações “reais”, ligadas ao *Euromayday*, que aconteceriam no país no dia 1º de maio (Kenny, 2004). Já comunidades de *Netart* divulgaram a manifestação como um *happening* contra a precarização do trabalho na Europa. *Sites* dedicados aos jogos viram a *Netparade* como um *game* conscientizador, destacando a qualidade da programação em Flash. E os ativistas, defendendo diferentes causas, participaram da parada e propagaram o seu endereço pelas páginas dos Centros de Mídia Independente (www.indymedia.org) de todo o mundo.

A *Netparade* foi uma mobilização diferente daquelas que geralmente são organizadas pelos grupos de ativismo global, por utilizar as ferramentas da hipermídia de uma maneira ativa, não só para organizar e chamar manifestantes para protestos “reais”, mas também por abrir um novo campo de ação, já que, no ciberespaço, “podemos estar sós sem estarmos isolados” (Lemos, 2002: 113). Ou seja, por meio da rede, é possível a união de diversas pessoas, com mentalidades diferentes, em torno de uma causa comum, levantando temas para discussão pública e conscientização dos indivíduos, sem a necessidade da convergência física. Susana Nascimento nos mostra que: “Com as devidas diferenças entre si, estes movimentos professam, essencialmente, uma capacitação de grupos socialmente desfavorecidos ou de exposição de problemas sociais ‘invisíveis’ nos media tradicionais, através de novos meios de comunicação que criam condições para a ação política coletiva em moldes mais rápidos, organizados e menos dispendiosos, estimulando assim o desaparecimento de intermediários que distorcem a informação, como os jornalistas e os políticos” (Nascimento, 2002).

De fato, neste processo de construir uma mobilização virtual, como o *Euromayday Netparade*, o objetivo de levantar a questão da precarização do trabalho no capitalismo contemporâneo por meio de um processo interativo sem passar pelos filtros ideológicos da mídia é algo bastante claro.

Porém, ainda assim, a participação à distância ainda está restrita a um público que já tem certo conhecimento das questões sociais tratadas, não exercendo, portanto, grande impacto social, conforme podemos verificar pelo número de participantes do *Euromayday*, ou seja, 17.116 ativistas. Os motivos para isso vão desde a ausência de uma maior democratização do veículo internet, já que, especialmente nos chamados “países em desenvolvimento”, poucos são os que têm acesso a linhas telefônicas, computadores ou até mesmo conexão à grande rede mundial, até a falta de “tempo livre” e, ainda, certa “incapacidade intelectual” para acompanhar discussões virtuais (Nascimento, 2002).

Algo que também pode explicar o baixo interesse pelo ativismo digital está no fato de que o processo de identificação com a internet acontece de forma diferente em relação às outras mídias. Neste caso, não é suficiente que a pessoa ligue o computador e espere para ver o que acontece, numa atitude passiva. É imperativo que o indivíduo tenha contato, primeiramente, com a tecnologia, com o funcionamento da máquina, do *mouse*, com o sistema operacional (Windows, Linux), com programas e aplicativos (Netscape, Microsoft Internet Explorer, Mozilla, entre outros), para, só então, conseguir usufruir dos benefícios que a rede pode proporcionar. A partir daí, é preciso, também, assumir uma postura pró-ativa, ou seja, os sites constituem campos abertos de interatividade a serem explorados.

Esta necessidade da pró-atividade pode até afastar potenciais usuários da rede (Soares, 2004), inibindo sua participação em manifestações virtuais. Entretanto, é somente a partir daí que há um processo de identificação, que

se dá não só por meio da busca, pelo usuário, de áreas de seu interesse, como também pela descoberta de novos interesses, ou seja, de possibilidades até então não pensadas. Os “avatares” animados em Flash, da *Netparade*, propiciaram certa imersão do público, uma vez que os participantes podiam escolher a roupa e a face com a qual iriam aparecer na parada, mesmo que dentro de modelos propostos e definidos automaticamente pelo software de programação da animação. Apesar disso, a *Netparade* ainda ficou bem longe de fazer o “internauta” se sentir na parada “real”.

Semiótica e interatividade

Nos interessa, aqui, particularmente, a construção de um novo espaço de participação política, constituído pelas interações promovidas pela rede, e esta é uma questão marcadamente sógnica, para a qual, portanto, a semiótica pode fornecer instrumentos de análise. Naturalmente, o problema da relação dos meios de comunicação com a participação política e social é um campo complexo e dá margem a diferentes abordagens, entre elas as de fundo sociológico, como ocorre nas obras de autores como Sennett, Castells, Bauman, Steven Johnson e Certeau, entre outros. A partir disto, contudo, o que se propõe é avançar na compreensão de como se dão tais processos de recepção de signos, como base para uma consciência voltada à pró-atividade e, mais do que isso, para a participação e a intervenção social.

Compreende-se, em primeiro lugar, que processos sógnicos podem gerar mudanças de hábitos mentais e, daí, de conduta, desde que sejam do mesmo tipo daqueles que formam nossos hábitos e crenças, ou seja, constituam processos sógnicos genuínos. Estes são caracterizados por uma articulação entre signos, objetos e interpretantes, todos eles de caráter mental: “Se esta relação tripla (signo, objeto e interpretante) não é do tipo

degenerado, o signo só é relacionado a seu objeto em consequência de uma associação mental e depende de um hábito. Tais signos são sempre abstratos e gerais, porque hábitos são regras gerais às quais o organismo se tornou sujeito”. (Peirce, 1931-58: 3.360).

Tais interpretantes lógicos devem estar, porém, necessariamente articulados a processos representativos de caráter degenerado, ou seja, que se constituam nas esferas da existência física e remetam ao universo icônico do compartilhamento de qualidades. E a hipermídia é, hoje, o suporte de linguagem mais desenvolvido no sentido de possibilitar representações com fortes relações existenciais com seus objetos, além de se abrir para o compartilhamento de qualidades entre signo e objeto, seja na forma de sons, imagens ou mesmo pela interatividade que cria a sensação de pertencimento característico da rede. Isto se dá pelo fato de a linguagem hipermídia ser marcadamente multicódigos (Pimenta, 2003^a, 2003B, 2003C, 2004).

No caso do *Euromayday*, é claro o avanço em relação a iniciativas anteriores de mobilizações internacionais via rede, tanto em termos de aprofundamento de relações existenciais quanto de compartilhamento de qualidades entre signos e objetos. Foi possível, por exemplo, a qualquer habitante do planeta com acesso à internet participar dos protestos de 1º de maio por meio de um signo que o representava existencialmente e em suas qualidades, na forma de uma figura humana, ou seja, de seu “avatar”, desfilando em uma avenida virtual.

A relação existencial ocorria tendo em vista que cada “avatar” precisava ser construído pelo próprio manifestante, ainda que este criasse vários deles. Neste caso, de fraude, perdia-se a veracidade da conexão de um “avatar” para cada manifestante, porém permanecia a relação entre o signo e seu criador. Outras singularidades existenciais podiam ser representadas, em

termos de roupas, tipos de cabelos, e slogans pessoais. Além disso, tais relações existenciais se assentavam sobre qualidades compartilhadas entre signo e objeto, considerando-se que os “avatars” podiam ser analógicos a seus criadores, em termos de cores, formas e estilos.

Até então, a participação nas mobilizações de ativismo global limitava-se ao envio de textos, falas, fotos ou vídeos. A presença, por meio do “avatar”, contribuiu, assim, para um aperfeiçoamento do processo sógnico, uma vez que estas semioses degeneradas, ao serem articuladas pela cognição aos respectivos processos genuínos, transmitiram a estes últimos uma força existencial e icônica. Ou seja, o fato de existir na página um símbolo da pessoa reforçava seu envolvimento com o protesto.

Já a ausência de edição que caracteriza os sites de mobilização global, principalmente os centros de mídia independente – Indymedia, nos quais é possível, a qualquer um, inserir informações livremente, foi reforçada com os novos recursos usados no *Euromayday*. Neste caso, a expressão pessoal por meio de uma opinião ou slogan, não editado, ampliava o grau de espontaneidade da representação sógnica. Conforme se afirma acima, isto é relevante tendo em vista que os processos degenerados reforçam os processos genuínos a eles articulados, ampliando a perspectiva de que esta configuração sógnica conduza a mudanças de hábitos mentais e, daí, de conduta.

Contudo, de acordo com Peirce, para que se faça a passagem da postura de apatia para a de predisposição para a ação não basta a mera exposição a representações que estimulem a mudança de hábitos. É certo que este é um primeiro passo. Mas, além disso, é preciso que haja auto-consciência e autocontrole dos processos sógnicos, ou seja, o receptor deve se voltar para a compreensão de seu próprio processo interpretativo.

Não foi isto o que se observou no site do *Euromayday*, considerando-se as escolhas dos participantes da parada virtual. A espontaneidade permitida acabou conduzindo a uma despreocupação com o significado do evento e pouquíssimos dos slogans colocados pelos participantes tinham relações diretas com o ativismo global, servindo muito mais como uma expressão lúdica do que política.



Não se está, aqui, diminuindo a importância do lúdico nestes casos. Ao contrário, considera-se ser este um dos fatores fundamentais para se criar um maior envolvimento de adolescentes e adultos jovens, a partir da longa tradição anarquista de vinculação das atividades políticas à vida cotidiana. Esta era a postura dos Dadaístas, dos Provos de Amsterdam, e dos Situacionistas, entre outros [Guarnaccia, 2001; Internacional Situacionista, 2002; Vaneigem, 2002]. É possível até mesmo considerar que a incorporação do lúdico à política seja uma estratégia que precisa ser mais explorada no atual ativismo global, incluindo suas versões em rede.

Contudo, o resultado de mobilizações virtuais como a da Netparade, apesar de plasticamente atraente, é quase nulo. Em vez de utilizarem a tecnologia disponível para se organizar em prol de questões sociais relevantes, até mesmo para as suas próprias vidas, essas 17 mil pessoas procuraram apenas se divertir, sem gerar impacto social. Deixou-se de lado, assim, a postura crítica que seria construída a partir da consciência de se estar numa rede semiótica voltada para o tema da precarização do trabalho, no atual contexto do capitalismo.

Cognição e autoconsciência

Na realidade, não é tarefa simples chegar à autoconsciência e ao autocontrole dos processos interpretativos relacionados a tal questão, de forma a construir hábitos mentais e de conduta que sejam pró-ativos e que caminhem no sentido de superar a apatia que vem caracterizando o cenário político nos últimos anos. Autores pós-marxistas italianos como Negri, Lazzarato, Berardi, e, no Brasil, Cocco, são alguns dos que têm se dedicado, na última década, ao estudo deste processo de tomada de consciência da precarização do trabalho, no atual estágio de desenvolvimento do capitalismo, sobre a base de conceitos inovadores,

como o de “trabalho imaterial” e de “capitalismo cognitivo” (Cocco, 2002, 2003; Lazzarato & Negri, 2001).

Embora ainda bastante vinculados a uma perspectiva estruturalista quando abordam processos semióticos (Negri chega a usar as antigas epistemes de Foucault), estes autores defendem, criativamente, que “o ciclo do trabalho imaterial é pré-constituído por uma força de trabalho social e autônoma, capaz de organizar o próprio trabalho e as próprias relações com a empresa” (Lazzarato & Negri, 2001: 26-27). Esta nova “intelectualidade de massa” estaria, assim, criando as condições para o surgimento de uma “nova subjetividade”, a partir de seu “poder constituinte”, autônomo em relação à organização do trabalho capitalista.

Já a hipótese do “capitalismo cognitivo” decorre de considerações como esta, de Corsiani: “Cada vez mais, o que se consome são serviços, tecnologias informáticas e comunicacionais e os conteúdos informacionais, culturais, artísticos intimamente associados à ferramenta, cuja especificidade repousa justamente na indissociabilidade dos conteúdos que ela veicula. O tempo do consumo (de serviços, de bens informáticos e culturais) e do lazer são, portanto, tempos de aquisição e de produção de novos conhecimentos, produzidos individual e coletivamente no âmbito das redes” (In Cocco, 2003: 25-26).

A partir destes e de vários outros conceitos derivados desta nova visada teórica, autores como Berardi chegam bem próximos da questão que propomos neste trabalho e ajudam a apontar possíveis saídas. No artigo “Auto-organização da inteligência coletiva global” ele afirma: “De repente, os trabalhadores cognitivos descobrem que os seus salários só dão para administrar o ritmo, descobrem a miséria existencial e sexual da vida de *net-slaves*, descobrem as conseqüências do estresse da competição. Nessa crise cultural, é liberada enorme quantidade de tempo inteligente. À medida que

a ilusão se dissolve, um número crescente de proletários cognitivos começa a investir nas suas competências em um processo de solidariedade e de coletividade criativa” (In Cocco, 2002: 109).

Ou seja, na medida em que se tornem conscientes dos processos semióticos aos quais estão submetidos, os “trabalhadores cognitivos” podem investir suas competências em ações coletivas e solidárias, exatamente o que seria o objetivo de iniciativas como o *Euromayday*. Berardi prossegue sua argumentação constatando que, embora a “consciência teórica e estratégica” não esteja “à altura das potencialidades produtivas do movimento e da riqueza de sua composição social. O movimento precisa sair da espiral repetitiva das manifestações de reação antiglobalista” e que a “auto-organização do trabalho cognitivo deve ser o seu programa” para “sabotar os planos das *corporations* que dominam a semioesfera” (In Cocco, 2002: 110-112). Daí, conclui: “Agora o movimento deve tornar-se força política que possibilite a autonomia da inteligência coletiva da regra do semiocapital”.

Isto, contudo, é algo que o site dedicado ao *Euromayday* não realiza. Conforme afirmamos acima, foi interessante o estímulo à participação pela rede, por meio da Netparade, com boa exploração dos recursos atuais de interatividade. Contudo, não houve, conforme defende Berardi, um programa de auto-organização do trabalho cognitivo. Resta saber como se daria tal programa, pois o diagnóstico destes autores avança no quê fazer, porém pouco fala no como isto pode ser realizado, especialmente na esfera dos meios de comunicação.

Conforme afirmamos acima, um dos problemas desta contribuição teórica é sua frágil sustentação semiótica, bastante vaga e ainda fundada no estruturalismo e na lingüística. É possível, no entanto, recorrer mais uma vez à semiótica de Peirce, que se apóia numa lógica bem mais ampla do que a

do verbal e, a partir dela, mostrar que o controle consciente dos processos interpretativos envolve a compreensão dos padrões de inferências adotados. Segundo Peirce: “Dizer que uma operação da mente é controlada é dizer que é, num sentido especial, uma operação consciente; e isso, sem dúvida, é consciência do raciocínio. Pois esta teoria exige que, ao raciocinar, estejamos conscientes, não somente da conclusão, e de nossa aprovação deliberada a seu respeito, mas também de ela ser o resultado da premissa a partir da qual ela resulta, e, além disso, de que a inferência é uma da possível classe de inferências que se conformam a um princípio-guia. (...) Só elas merecem ser chamadas raciocínios; e se quem raciocina é consciente, mesmo vagamente, de qual é seu princípio-guia, seu raciocínio deve ser chamado de argumentação lógica (Peirce: 1934-58,5.441).

No caso em questão, do *Euromayday*, não ocorreu nada desse tipo, ou seja, prevaleceram os mesmos tipos de raciocínio habituais das “corporations que dominam a semioesfera”. As ênfases foram dadas a questões particulares, no máximo regionais. A mobilização em rede mais uma vez, esteve centralizada apenas em algumas cidades européias, sem que houvesse um pensamento abrangente, voltado para mobilizações internacionais, que deveriam fundamentar o ativismo global. Com isso, os participantes da Netparade, em sua maioria, colocaram no site os slogans que lhes vieram à cabeça, sem sequer considerarem o tema principal, ou seja, a precarização do trabalho, e muito menos conceitos complexos como os de “trabalho imaterial” ou “capitalismo cognitivo”, deixando, assim, mais uma vez, de colaborar criticamente para a construção de um possível “outro” mundo.

Referências bibliográficas:

COCCO, Giuseppe, Silva & Galvão (2003). *Capitalismo cognitivo*. Rio: DP&A.

COCCO, Giuseppe e Gabriella Hopstein (2002). *As multidões e o império*. Rio: DP&A.

EUROMAYDAY Netparade (2004) (*website*) [online]. Itália:[acessado em 02/05/2004]. Disponível em: <http://www.euromayday.org/netparade>

GUARNACCIA, Matteo (2001). *Provos: Amsterdam e o nascimento da contracultura*. SP: Conrad.

INTERNACIONAL SITUACIONISTA (2002) SITUACIONISTA. SP: Conrad.

LAZZARATO, Maurizio e Antonio Negri (2001). *Trabalho Imaterial*. Rio: DP&A.

LEMONS, André. (2002) “Aspectos da cibercultura”. In: PRADO, José Luiz Aidar (org.). *Crítica das práticas midiáticas*. SP: Hacker.

KENNY, Colun. (2004) Over-excited, over-loaded and over here [online]. Dublin, Sunday Independent, [cit. 06/05/2004]. www.unison.ie/irish_independent/frontpagepdfs/2004/10785.pdf

MORAIS, Dênis de. (2001) *O concreto e o virtual: mídia, cultura e tecnologia*. Rio de Janeiro: DP&A.

_____.(2001) O ativismo digital. [online]. Corvilhã: Univ. da Beira Interior, 2001. [cit. 25/06/2004]. www.bocc.ubi.pt/pag/texto.php3?html2=moraes-denis-ativismo-digital.html .

NASCIMENTO, Susana. (2002) Mediaticamente ‘homem público’: sobre a dimensão electrónica dos espaços públicos [online]. Corvilhã: Univ. da Beira

Interior, 2002. [cit. 10/07/2002].
www.bocc.ubi.pt/pag/texto.php3?html2=nascimento-susana-mediaticamente-homem-publico.html.

SOARES, Letícia Perani. (2004) Internet e o paradigma da veracidade das informações. JF: FACOM/UFJF (Monografia PET/SESU).

PEIRCE, Charles Sanders (1931 1958) *Collected Papers*. 8 vols. Cambridge: Harvard Univ. Press.

PIMENTA, Francisco J. P. (2003A) “Hipermissão, Ativismo e Novos Hábitos”, in Anais do I Enrecom. JF: EdFACOM/UFJF.

_____ (2003B) Possibilidades da Hipermissão no Ativismo Global In: Anais do XXVI INTERCOM. SP: INTERCOM.

_____ (2003C) Semiótica, Contexto Multicódigos e o Design in: Anais do I Congresso de Semiótica Aplicada ao Design. Rio: EDPUC.

_____ (2004) “Redes Multicódigos: Possibilidades Semióticas para o Ativismo Global” In: *Anais do XIII Compós*. SP: UMESSP.

VANEIGEM, Raoul. (2002). *A arte de viver para as novas gerações*. SP: Conrad.

Francisco José Paoliello Pimenta é doutor em Comunicação e Semiótica (PUC/SP - TSOA/NYU) e professor adjunto da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Letícia Perani Soares é bolsista de Iniciação Científica (PET/SESU) e graduanda da Faculdade de Comunicação da UFJF.

Trabalho apresentado no NP 12 – Comunicação para a Cidadania, no XXVII Intercom.

Fonte: Revista Líbero
http://www.facasper.com.br/pos/mestrado_nota.php?posgraduacao=&id=5

[Postado em 05 de Fevereiro de 2006]

EXPRESSÕES CAÓTICAS DA NATUREZA DA VIDA

Carolina Borges

Pensar o mundo substantivamente, pensar o mundo verbalmente. Eis o grande abismo entre rigidez e movimento... Substantivo, nos remete a substância, algo fixo, um conjunto de substâncias fixas para se formar um caminho. Verbo nos remete à ação, algo móvel, processo, movimento. Uma substância em movimento formando o caminho.

A questão é cognitiva, modo de pensar e perceber o mundo. Pensar o mundo, a vida, os indivíduos como um conjunto de substantivos que, lado a lado, estáticos e rígidos, dão a forma estética para o movimento.

Pensar o mundo, a vida, os indivíduos como verbos, como ações, eternos movimentos, infinitos processos, tempo e espaço ocupando a mesma dimensão.

Ao falar em ação, em movimento, em processo, falamos em caos, já que a eternidade dos movimentos e seus processos expressam caoticamente a natureza da vida. Tudo está em movimento, do orgânico ao virtual, na natureza ao artificial. O que fez do homem moderno um ser rígido, fixado, controlador, incapaz de agir de acordo com a natureza dos movimentos e seus fluxos foi toda uma complexidade de idéias filosóficas, religiosas que há 2000 anos condicionaram o pensamento ocidental. Platonismo, catolicismo, judaísmo, preenchidos por metafísicas, por valores transcendentais, por deuses estáticos, inibindo a humanidade de se expressar imanentemente. Segundo Nietzsche, o pior, o mais persistente, o mais perigoso de todos os erros foi um erro de dogmáticos: a invenção por Platão do espírito puro e do Bem em si.

Trata-se de imanência e de transcendência. Ao se falar em valores transcendentais coloca-se poder em algo distante da capacidade humana, impedindo esta de se expressar de acordo com a própria natureza. Ao se falar de imanência, dirigimos este poder à humanidade, criando um universo de possibilidades de expressões e criações a partir da capacidade inteligível de cada um. Na transcendência permanecemos imóveis, incapazes de agir sem o aval do "tal" valor transcendental, desta maneira nos tornamos como substantivos, rígidos na forma de apreender a realidade da vida. Na imanência o poder de atuação está em nossas mãos, passamos de substantivos à verbos, passamos da rigidez ao movimento, da não ação à ação.

A vida como obra de arte: indivíduos criando suas próprias condições na existência, habitando o desejo e, a partir daí, agindo para expressá-lo.

Mudamos de século, mudamos de milênio, da era industrial de produção em série seguimos para a era tecnológica, onde a informação ganha o poder que já foi da produção. Ao se falar de informação, falamos de idéias, de criatividade, de técnica, de pensamento. Digamos que a humanidade está se tornando mais inteligente, para felicidade de uns e infelicidade de outros. O controle das informações e do conhecimento perdem sentido. De nada adianta a tentativa de controle na rede planetária de interatividade e informação. O campo virtual de expressão humana: o ciberespaço, universo de infinitas possibilidades de expressões, tende cada vez mais a ser habitado pela humanidade, e uma vez presente no cotidiano, eis um grande recurso para que imanências sejam expressadas. A decadência de valores transcendentais, seja em um deus, em morais estabelecidas, em verdades inquestionáveis tendem a se afirmarem, na medida em que com o passar dos anos a humanidade for tendo acesso ao ciberespaço e dessa forma libertando-se do controle estabelecido há mais de mil anos.

Conhecimento gera liberdade de escolhas e é no conhecimento que caminhamos nesta nova era que se inicia. Dentre outras tantas mediocridades e situações bizarras que a natureza humana é capaz de realizar, existe uma nova realidade a ser conquistada: a realidade virtual, e com ela infinitas possibilidades de perceber e viver a vida. Para os pessimistas, amedrontados com a "desmaterialização orgânica" que se sujeita a humanidade do planeta Gaia, não há como voltar atrás, entramos em um novo movimento, o tão esperado encontro do tempo e do espaço, eis a fusão espaço/tempo, eis o caos sendo reconhecido nas intensidades do acaso.

**ZAPATISTAS, GUERREIROS DA INFORMAÇÃO
ENTREVISTA COM RICARDO DOMINGUEZ, UM DOS FUNDADORES
DO MOVIMENTO ZAPATISTA NO CIBERESPAÇO.**

Por Juliano Spyer

Quando encontrei Ricardo Dominguez, numa tarde ensolarada de sábado em Nova York, estava determinado a fazer uma entrevista curta, de no máximo 15 minutos, para escrever uma crônica de duas páginas sobre personagens novaiorquinos.

Ricardo parece um personagem de revista em quadrinhos. Veste roupas escuras - mesmo em tardes de sábado ensolaradas -, usa um óculos meio quadrado e de aro grosso que tem um ar antipático de algumas professoras primárias que eu tive. É '*xicano*', filho de mexicanos nascido nos EUA, mas não tem características particularmente indígenas.

O cabelo dele, escuríssimo, é engomado no estilo anos 50 e sua franja é moldada num discreto espiral do lado direito da testa. É difícil, pela aparência, acreditar que ele seja um dos militantes mais ativos do movimento internacional de apoio aos zapatistas de Chiapas, no México.

Apesar desse *look* estranho, Ricardo é muito cordial e bem humorado. Tem uma voz funda que - denunciando sua formação de ator - ele explora dramaticamente enquanto conversa.

Antes de começar a gravar, expliquei a ele que eu - e provavelmente a maioria dos possíveis leitores da entrevista - sabíamos o que adultos de classe média com formação universitária no final do século 20 sabem sobre internet e computadores.

Ele entendeu a proposta e narrou sua história desde o princípio, de uma

forma quase elementar, permitindo pacientemente que eu o interrompesse quando tivesse dúvidas. Isso possibilitou que assuntos tão diferentes como Movimento Zapatista, Pós-modernidade, desobediência civil e ciberespaço se entrelaçassem e juntos se explicassem.

No começo, eu queria contar uma história curiosa. Mas duas horas depois, quando a entrevista terminou, percebi que o conteúdo gravado pode ajudar pessoas que, como eu, ainda não encontraram um conceito e uma prática para exteriorizar o desgosto pela miséria e a violência do mundo hoje.

Dedico essa entrevista à minha amiga Andrea Paula dos Santos, militante do Movimento dos Trabalhadores Sem-Terra, que por alguns motivos óbvios e outros não tão óbvios, esteve na minha cabeça durante todo o processo de gravação e edição deste texto. (JS)

.....

JS - Como você passou de ator a militante zapatista e agora a ídolo hacker?

RD - Essa é uma longa história, de mais de 15 anos, de quando eu comecei a pensar numa teoria e numa prática para a 'Desobediência civil eletrônica'. Enquanto idéia, a 'Desobediência civil' surgiu aqui nos Estados Unidos no século passado, com Henry David Thoreau, que escreveu o ensaio 'Sobre a desobediência civil'. Ativistas como Martin Luther King e Gandhi foram dois grandes popularizadores dessa proposta.

JS - E o que Thoreau propõe no ensaio?

RD - Propõe uma atitude crítica contundente mas ao mesmo tempo pacífica, muito aplicada inclusive pelos movimentos estudantis de 1968. Em síntese, a desobediência civil significa que você se dispõe, de uma forma não-violenta, a perturbar a ordem. Por exemplo, durante o Movimento pelos

Direitos Civis dos negros americanos nos anos 50 e 60, desobediência civil era entrar num restaurante e se sentar. Isso era tudo que um negro precisava fazer para tocar nos nervos da sociedade...

JS - E como surgiu a vontade de transpor essa idéia para o mundo virtual?

RD - Em 87, eu e quatro outras pessoas formamos um grupo chamado Critical Art Ensemble (CAE). Éramos artistas e profissionais que tínhamos em comum um profundo desgosto por nossas profissões. Por causa desse ódio a quem nós éramos e o que estávamos fazendo, começamos a debater formas de alterar esse quadro através de desobediência civil eletrônica. Isso não seria possível se estivéssemos satisfeitos. Dentro da nossa sociedade, somos treinados a agir e pensar de uma certa forma e isso nos impede de inventar coisas novas. Porque estávamos angustiados, estávamos também dispostos a fazer concessões que a sociedade discrimina. Aquele era o momento para artistas abrirem mão desses hábitos, especialmente nos anos 80 quando emergiu o pensamento crítico pós-moderno... Nessa época, começávamos também a contemplar a idéia de um ciberespaço, de um universo desmaterializado que dava possibilidades infinitas de comunicação. O acesso a computadores ainda era limitadíssimo, mas o gênero cyberpunk já falava sobre essa nova realidade virtual. Autores como William Gibson, Bruce Sterling, e vários britânicos escreviam sobre isso e nós líamos tudo deles. Gibson, aliás, foi o cara que no romance "Neuromancer" criou o termo 'ciberespaço' que, para ele, era uma "mass of alucination agreed upon" ou uma alucinação coletiva e consensual...

JS - Qual era o projeto do CAE?

RD - Para nós, o ciberespaço era uma utopia a ser conquistada. Sentíamos que a cultura do Ocidente estava em ruínas e talvez, se ocupássemos antes esse novo espaço, poderíamos ajudar a construir uma nova comunidade,

não apenas local mas global. A sociedade hoje acredita e defende que produtos têm mais direitos que seres humanos. Isso está errado, e começamos a estudar como aplicar a desobediência civil dentro deste mundo para interferir no quadro do mundo real. No século 19 e em boa parte do século 20, o poder existia nas ruas, tudo se resumia a fazer ruas maiores para transportar mais produtos. O movimento de desobediência civil, nessa época, pregava exatamente o bloqueamento dessas ruas. Gandhi levava milhares de indianos para o centro das cidades para que todos se sentassem e com isso, interrompessem essa ordem. Queríamos fazer a mesma coisa mas no ciberespaço.

JS - E o que no ciberespaço atraía tanto a atenção de vocês?

RD - Justamente a absoluta liberdade de expressão desse novo ambiente. E também a possibilidade de criar um foro público de debates que pudesse fazer frente aos veículos de informação tradicionais, que filtram as idéias de acordo com interesses próprios. Esse elemento é central para nós porque até então, para fazer frente ao New York Times, uma pessoa precisava ter muito dinheiro ou poder político para montar uma estrutura semelhante à desse jornal, com centenas de repórteres ao redor do mundo. Sempre houve pessoas descontentes mas com a internet, essas pessoas puderam encontrar muitas outras que têm as mesmas idéias e por isso conseguem falar simbolicamente com um volume bem mais alto e sem filtros.

JS - Como o Movimento Zapatista entrou nessa história?

RD - CDA tinha discutido muito sobre o conceito de desobediência civil eletrônica mas ainda faltava colocar tudo aquilo em prática. Foi quando, em 94, surgiu o Movimento Zapatista em Chiapas. Aparentemente era um grupo guerrilheiro tradicional, com formação maoísta-leninista muito parecida com a do Sendero Luminoso peruano e que saiu das florestas com

fuzis nas mãos para impor suas idéias pela força ou morrer. O grupo, formado por 28 comunidades de origem maia, declarou autônoma a região de Chiapas e queria negociar direitos aos povos indígenas do país. Não existiam muitas diferenças entre os zapatistas e outros grupos guerrilheiros do passado recente ou presente e, provavelmente, o governo mexicano os teria massacrado cedo ou tarde se, em 12 dias de luta, eles não tivessem mudado da água ao vinho. Esse foi o tempo que os zapatistas precisaram para descobrir os mecanismos da 'fábrica virtual' e reorganizar toda sua estratégia de luta. Assim que eles descobriram a internet, o jogo se inverteu e eles ganharam um novo poder para combater o exército mexicano. E isso quem afirma não sou eu mas a Rand Corporation, um dos principais centros de pesquisa militar dos EUA. Os zapatistas, em menos de duas semanas, se tornaram os maiores e mais fortes guerreiros da informação que já existiu na terra.



JS - E porque eles e não qualquer outro grupo armado?

RS - Por dois motivos, principalmente. Porque em 94 já existia concretamente o ciberespaço. Dentro das universidades e dos institutos, estudantes e professores já tinham e-mail para trocar idéias, inclusive usando as chamadas listas de discussão. Você assinava a lista

sobre o assunto e passava a receber e a mandar mensagens para todos os outros assinantes ao mesmo tempo. Mas havia também um componente

cultural dos zapatistas. Eles tinham sonhado com isso antes. Eram capazes de conceber uma rede intergaláctica, intercontinental, de luta e resistência, ou como eles dizem, "as nossas forças eletrônicas"... Ou seja, em apenas 12 dias eles perceberam que não precisavam mais lutar a velha guerra moderna, de morrer e matar. Eles perceberam que existia uma outra maneira mais eficiente que é a guerra de informação, que quer dizer simplesmente uma guerra de palavras...

JS - Como essas comunidades, sem ter nem luz elétrica, conseguiram chegar até os computadores e de lá para as redes?

RD - Chegavam e chegam ainda, primeiro a pé pela floresta, até encontrar alguém que tenha um cavalo, de lá até a estrada, depois de carro até a cidade. E mesmo sem luz elétrica, se tornaram a mais poderosa comunidade da guerra de informação do planeta. Em 99, a Wired, a principal revista do mundo digital nos EUA, publicou uma lista com o nome das 25 pessoas ou organizações mais influentes on-line. A primeira era Bill Gates e a segunda, um bando de índios maia do sul do México. Comparando as poses de um e de outro, fica claro como os zapatistas entenderam bem o funcionamento do ciberespaço... Hoje, fala-se muito de 'adaptabilidade', que as companhias devem se adaptar rápido ao novo mercado. Essa, para quem não sabe, é uma contribuição dos zapatistas à economia digital...

JS - Qual era o conteúdo dessas mensagens que eles começaram a passar?

RD - Bom, são cartas de todo tipo, milhares e milhares que eles mandam todos os dias. E não são notinhas mas cartas longas, que formam livros. Muitas são histórias para crianças. Os assuntos mais recorrentes são o mar, a lua, a tecnologia maia, o efeito dos sonhos. Tem tanto livro que eles brincam dizendo que se os empilhassem, daria para chegar à lua...

JS - É a primeira vez que eu estou ouvindo que os zapatistas escrevem livros e ainda mais nesse ritmo alucinante. Por que isso não chega aos jornais?

RD - Porque as mensagens não são mandadas para os jornais. Elas circulam entre comunidades autônomas ao redor do mundo, na Itália, na Coreia do Sul, na Austrália, na Áustria. São os zapatistas virtuais que recebem essa literatura e passam a diante. Não precisamos do New York Times para traduzir e publicar nossos textos. Tudo existe dentro da rede. Eles, os zapatistas de Chiapas, são revolucionários pós-modernos, os primeiros revolucionários virtuais. Sem ter conectividade, nem laptops, nem celulares, eles me ensinaram em 1994 o que era desobediência civil eletrônica. Eles foram capazes de criar e abastecer uma rede de informação que contava com infinitas mensagens de e-mail e centenas de sites.

JS - E quanto tempo levou entre o surgimento dos zapatistas e a criação do Eletronic Disturbance Theater (EDT)?

RD - Eu entendi a mensagem deles quase instantaneamente. Já fazia parte do Critical Art Ensemble e assim que soube dos zapatistas, comecei a participar de protestos nas ruas de Nova York em favor dessa causa, fazer greve de fome na frente da Embaixada do México. Um desses atos foi uma performance virtual chamada de 'Rabinal Achi/Zapatista_Port_Action at MIT'. Durante 4 meses, em 96, eu fiz 3 horas semanais de entrevistas com zapatistas ao redor do mundo. O sinal de voz era retransmitido ao vivo para o site do MIT, o Massachusetts Institute of Technology, que disponibilizava o material ao público. Também em 96, um analista financeiro do Chase Manhattan soltou um memorando interno dizendo que apesar dos zapatistas não oferecerem nenhum perigo à economia mexicana ou a Wall Street, o movimento estava provocando uma depressão no mercado e por isso ele recomendava a sua erradicação imediata. É isso mesmo, o Chase estava ordenando: Ataque! Esse documento vazou e um dia depois deu o

ter recebido, o presidente Zedillo do México autorizou o primeiro ataque massivo aos rebelados de Chiapas. Mas nós, os zapatistas virtuais, respondemos imediatamente mandando o memorando para o New York Times, para toda a imprensa. Fizemos atos públicos e distribuimos muitas cópias do documento borrado de tinta vermelha. Resultado: em três dias o exército mexicano suspendeu a ofensiva e recuou. Por causa dessas e de outras atividades, muitas pessoas entraram para as nossas listas de discussão. Foi dessa rede que nasceu o EDT.

JS - Por que o nome 'teatro'?

RD - Porque é no teatro que você cria um drama; a causa dos zapatistas é um drama social. Eu acredito no teatro que é invisível e que propõe uma situação, leva a questão para a comunidade, e deixa as pessoas da comunidade se tornarem os personagens. Tudo que você faz é oferecer para eles o palco e a internet é justamente um palco para o diálogo público. Os nossos atos não são para agradar. Estamos descontentes e demonstramos isso. De repente, outros ativistas nos atacam dizendo que isso que fizemos é péssimo. Os hackers dizem o mesmo. O New York Times diz o mesmo. O Pentágono diz o mesmo. Mas porque é péssimo, surge o diálogo entre as pessoas, a troca de informações para saber se o que a gente faz é legal ou ilegal. O resultado, apesar de muitas vezes doloroso, é sempre positivo.

JS - Vocês já se conheciam antes?

RD - Nós não nos conhecíamos e até hoje, quase cinco anos depois da criação do EDT, eu ainda não conheço pessoalmente um dos membros, o Brett Stalbaum, que mora em San Jose, na Califórnia. Conheci o Stefan Wray de cara porque ele estava fazendo o curso de doutoramento na Universidade de Nova York sobre a desobediência civil eletrônica. Mas a criação do grupo veio mais tarde, em decorrência de um ataque paramilitar

a uma aldeia maia em Chiapas. Esses assassinos, treinados e armados pelo governo mexicano, mataram a sangue frio 45 mulheres e crianças em 22 de dezembro de 97. Os policiais que estavam a um quarteirão do local declararam que não ouviram nada, nenhum tiro de fuzil, nenhum grito de gente sendo esquartejada. Logo depois do Massacre de Acteal - Acteal era o nome da vila - recebi um e-mail de uma net-artista de Boston chamada Carmin Karasic. Carmin trabalhava no MIT e tinha lido meus artigos e acompanhado a performance que eu fiz no site do MIT. Ela queria os nomes dos indígenas assassinados para fazer um monumento virtual de protesto. Estávamos todos revoltados e todos da lista trocávamos muitas mensagens discutindo formas de responder àquele ato imbecil. Recebi também uma mensagem do Anonymous Digital Coalition, que é um grupo italiano, propondo que todos nós fôssemos ao site do presidente mexicano, que era o sr. Ernesto Zedillo, num mesmo período, e ficássemos refrescando nossos browsers para sobrecarregar o sistema e tirá-lo do ar. Nisso, o Brett , que trabalha para o Cadre Laboratory of New Media (switch.sjsu.edu), escreveu dizendo que ele criaria um aplicativo para fazer os nossos navegadores ficarem recarregando sem parar a página do sr. Zedillo. Juntamos essas idéias e colocamos em prática o protesto em 10 de agosto de 98...

JS - Acho que não entendi. Como é que funcionava esse protesto?

RD - É simples. A Carmin construiu o monumento às vítimas do Massacre de Acteal, contando quem eram as pessoas que tinham morrido e porque elas foram mortas . No servidor em que o site-monumento estava hospedado, colocamos o aplicativo do Brett. Esse aplicativo contava o número de pessoas que visitavam o site. Para cada pessoa que visitasse o monumento, o aplicativo mandava um sinal eletrônico ao site da presidência mexicana. É como se essas pessoas estivessem acessando o site do presidente. O sinal bate na porta do endereço virtual do sr. Zedillo e pede um documento. Um segundo depois, bate de novo e pede o mesmo documento. Imagina o que

acontece quando 28 mil pessoas fazem isso ao mesmo tempo durante 4 horas. O sistema cai, e foi o que ocorreu. Veja bem que este é o exemplo típico de desobediência civil eletrônica. O ato foi pacífico, não destruiu banco de dados, e as pessoas que organizaram o movimento não eram anônimos. Apenas, como fez Gandhi, nos sentados na porta do site... Mais uma vez os zapatistas mostraram o poder de sua rede, que é um poder totalmente descentralizado. Não tem ninguém dando ordens. O comandante Ramona não fala para a gente: façam isso, não façam aquilo. Por isso é pós-moderno, porque não tem centro nem periferia. É o campo perfeito para a guerra de informação.

JS - E o que aconteceu depois desse protesto?

RD - Durante 4 horas, quem tentasse acessar o site do sr. Zedillo recebia a seguinte mensagem: "Nesse momento não podemos abrir esta página. Por favor, volte mais tarde". Isso naturalmente chamou a atenção da imprensa e no dia seguinte estávamos de novo no New York Times. Nessa altura o grupo do Eletronic Disturbance Theater estava formado. Éramos Carmin, Brett, Stefan Wray e eu. Agora que tínhamos descoberto o meio de pôr em prática a desobediência civil pela internet, planejamos mais performances ao longo do ano. Os nossos objetivos eram criar os protocolos para a desobediência civil eletrônica na prática e não mais na teoria, informar à sociedade sobre esse assunto, ajudar outros grupos a realizar protestos virtuais, e desenvolver o diálogo entre hackers, 'hacktivistas' e net-artistas.

JS - Além do compromisso de promover apenas atos pacifistas, quais são os outros elementos da ética do EDT?

RD - Começa com a questão da transparência. Sempre informamos quem somos, onde estamos, onde e porque vamos agir, quanto tempo vamos ficar

lá. O Sr. Pentágono, se precisar, tem os nossos números de telefone e e-mail ao alcance da mão.

JS - E qual a resposta do público aos atos do EDT?

RD - A pior possível, graças a Deus! Ainda em 98 fizemos mais dois protestos virtuais, trabalhamos duríssimo para organizar os eventos, e fomos também muito atacados, por todos os lados, pelo que eu chamo de comunidade 'digitalmente' correta. Isso porque a coisa mais importante da internet é a velocidade de acesso e o nosso trabalho consiste exatamente no oposto, ou seja, em travar a rede. Para os digitalmente corretos, a velocidade de conexão é tudo. E a nossa mensagem é: atenção, todo mundo para o meio da rua! Muitos pensaram que a gente estava fazendo alguma coisa ilegal. Mas de novo, nós fazíamos performances pacíficas e sempre de forma transparente. Mas mesmo os hackers, no princípio, ficaram contra nós porque para eles, vale tudo, menos congestionar a rede.

JS - Vocês fizeram mais dois atos em 98. Como foram esses atos?

RD - Foram semelhantes ao primeiro. Cada um deles homenageou um momento importante da trajetória do Movimento Zapatista. A última performance aconteceu na cidade de Linz, na Áustria, no Ars Electronica Festival (web.aec.at/infowar/index.html) que foi criado em 1975 e é o mais antigo do gênero. O tema de 98 era justamente guerra de informação e o EDT foi convidado. Decidimos fazer um protesto paralisando três sites, o do Sr. Zedillo, que era de praxe, o do Pentágono, pelo envio 25 helicópteros Hueys para o governo do México supostamente combater o narcotráfico e que foram direto para Chiapas, e da Bolsa de Frankfurt, porque lá eram negociadas ações de empresas que estavam interessadas em comprar minas de urânio em Chiapas. (Aliás, é essa a função do NAFTA, permitir que essas empresas entrem em território indígena.) No dia da performance,

estávamos todos no hotel e às 7:30 da manhã eu recebi um telefonema no meu quarto. A pessoa perguntou se eu era Ricardo Dominguez, eu disse que sim, então ele falou em espanhol claro: "Mira, Ricardo, sabemos quien eres, sabemos que vas hacer. No lo hagas, porque esto no es un juego".

JS - Foi um bom-dia, digamos, encorajador...

RD - E era só o começo. Logo que eu descí do quarto para o saguão do hotel, um grupo de hackers que estava no festival me cercou e me deram o mesmo recado do governo mexicano: desista do ato ou nós vamos te tirar do ar. Eles também eram contra prejudicar a velocidade de conexão... Além disso, porque anunciamos que tiraríamos do ar ao mesmo tempo o site do Pentágono, da Bolsa de Frankfurt e do presidente do México, o hotel estava lotado de jornalistas que queriam cobrir a performance. Nesse clima de tensão e expectativa, começamos o ato. Duas horas depois, percebemos que algo estava errado. Os computadores das pessoas que estavam participando do ato começaram a travar e, como eu disse, o nosso aplicativo nunca travou o sistema de ninguém. Para nós, os hackers estavam nos atacando. Mas como explicar isso para milhares de pessoas e mais jornalistas. Até os organizadores do festival estavam nas nossas orelhas reclamando e dizendo que sabiam que não ia dar certo, que éramos irresponsáveis. Um desastre! Bom, uma hora e meia depois, o ato já tinha terminado, recebemos um telefonema da revista Wired.com. Eles diziam que tinham confirmado que o ataque à nossa performance tinha saído do Pentágono. Do Pen-tá-go-no! E de fato, quando examinamos o código da página deles, achamos o aplicativo que estava causando a travação em todos os computadores. Esse foi o primeiro caso registrado que Forças Armadas dos EUA usaram armas de guerra de informação contra um servidor civil. O que, por sinal, é contra a lei.

JS - E vocês tomaram alguma providência?

Eles passaram vergonha porque no dia seguinte estávamos todos na capa do New York Times. Levamos o caso para o Departamento de Direito Eletrônico de Harvard mas só não foi adiante.

JS - Esse foi o último ato do ano?

RD - Não, foi a última performance. Terminamos aquele ano celebrando o quinto aniversário do surgimento do Movimento Zapatista lançando, um minuto depois da meia-noite, o kit com o aplicativo e o manual para a execução de distúrbios eletrônicos. Muita gente estava nos procurando, querendo saber como fazer protestos virtuais, e para comemorar a data e o ano novo, mandamos o kit para todos em nossas listas. Vinte minutos depois, o grupo Queer Nation (Nação gay), da Califórnia, congestionou o site www.godhatesfags.com (Deus odeia os viados), do Canadá. Logo depois, o International Animal Liberation, de defesa dos direitos dos animais, fez um ato contra uma empresa de medicamentos da Suécia, que desligou todo seu sistema por medo do que poderia acontecer. Ativistas anti-armas também paralisaram o sistema de comerciantes de armas pela internet. Esse foi o nascimento do 'hacktivismo' ou do ativismo no ciberespaço.

JS - Outra momento importante para os hacktivistas foi a vitória contra a www.Etoys.com, não foi?

RD - Sem dúvida! Foi o ponto máximo, eu diria. Ninguém da comunidade digital esperava um ato de selvageria tão explícito como aquele.

JS - Você pode contar o que aconteceu?

RD - A Etoys.com, gigante da internet e revendedora de brinquedos, atacou através da corte dos Estados Unidos um pequeno site de artistas suíços chamado Etoy.com (sem S). Detalhe: Etoy existia desde 94 e era famoso

entre os net-artistas. Em 99, Etoys usou seu dinheiro e o sistema judiciário americano para roubar o domínio 'Etoy' dos artistas suíços. A mensagem dos EUA para a comunidade internacional era que a partir daquele momento, as leis americanas regulamentavam a internet. Acontece que a comunidade da internet não concorda com essa postura, inclusive porque a idéia de internet pressupõe que ela seja um espaço sem fronteiras. O que a Etoys.com não contava é que nós tínhamos uma longa experiência em desobediência civil eletrônica. Fizemos um protesto de 12 dias congestionando o site da Etoys bem no fim de ano, quando as pessoas compram mais brinquedos, e cada dia o preço das ações deles caía mais. Em janeiro, a situação deles estava tão preta, com as ações totalmente desvalorizadas, com a imprensa do nosso lado, que eles capitularam. Levantaram a bandeira branca! Não só devolveram o domínio do nome Etoy para os suíços como pagaram todos os custos do processo e ainda pediram desculpas publicamente. Este é o conceito de desobediência civil eletrônica funcionando! Porque a pequena Etoy não tinha como lutar contra o adversário americano, mas a rede levantou tanto a voz e a causa dos suíços que eles ganharam um poder de fogo fantástico! Somos como um enxame de abelhas atacando um gigante... Inclusive uma das coisas que as empresas de e-commerce se esquecem no delírio de consumo delas, é que existe uma outra rede, uma outra sociedade que não funciona dessa forma, e que essa sociedade é extremamente inteligente, e que agora tem poder por causa da internet.

JS - E qual é o legado que vocês deixam para a rede?

RD - Acho que vários. Para começar, uma coisa que está me entusiasmando muito é a politização dos hackers. Há duas semanas, o grupo hacker 2600, que é um dos maiores do mundo, nos convidou para falar em sua convenção anual, que foi aqui em Nova York. Dois dos painéis mais importantes do evento eram: hacktivismo e desobediência civil eletrônica. Esses caras são

duros de convencer. Mas demonstraram que estão conscientes e que vêm com muita seriedade o que fazemos. Além disso, existem outros grupos surgindo pelo mundo espelhados na nossa prática, como os Electrohippies na Grã-Bretanha, o Federation of Random Action na França. Recentemente um novo grupo foi criado na Austrália chamado S-11. Para protestar contra uma reunião da OMC (Organização Mundial do Comércio), marcada para setembro desse ano num cassino de Melbourne, eles 'sequestraram' o domínio da Nike. Com isso, todas as pessoas que iam a www.nike.com num dia determinado, entravam num site sobre a condição dos trabalhadores das fábricas da Nike no Sudeste Asiático... A prática é a mesma do EDT: ninguém saiu ferido e o patrimônio do site não foi violado. É assim que eu analiso esse ato e eu o considero muito inventivo...

JS - O EDT também foi convidado para se ir falar no Pentágono. Como foi a experiência?

RD - Ao Pentágono e à Agência Nacional de Segurança (National Security Agency) dos EUA também, não se esqueça... A experiência foi divertidíssima! Fizemos uma performance de uma hora e meia com DJs e apresentando vídeos para contar a história dos zapatistas sobre a tecnologia maia. Falamos quem somos, porque fazemos o que fazemos e, em resumo, o que ouvimos deles, de mais de 400 generais e congressistas americanos, é que temos um "pacto com o demo" e que ainda vamos provocar "a invasão virtual de Pearl Harbor"! Ao que eu respondi da seguinte forma: "Veja, senhores, se isso fosse verdade, eu não estaria aqui falando com vocês e sim na cadeia. Foram os senhores que quebraram as leis e não nós"... Eles têm as paranóias deles. Mas o curioso é que por causa disso eu estabeleci um diálogo com grupos dessas organizações, o que para mim é fantástico! Quem não quer ter contatos no Pentágono?

JS - Além dos zapatistas, quais outros movimentos estão em contato com o

EDT para organizar suas guerras de informação?

RD - Bom, temos contato com as comunidades do Timor Leste, com o movimento estudantil da Indonésia (que derrubou o presidente Suharto do ano passado), com o movimento pró-democracia na China, com as comunidades tibetanas, com as comunidades indígenas do Peru e Colômbia que vêm sendo atacados por multinacionais do petróleo, com o povo de Okinawa que está mobilizado contra a reunião do G-8, com os aborígenes australianos que lutam contra a construção de usinas atômicas nas terras deles, entre outros.

JS - Você sabe se o movimento dos Sem-Terra no Brasil está usando esses recursos?

RD - Eu acho que ainda não. Pelo menos eles nunca entraram em contato comigo, enquanto os grupos que eu mencionei fazem parte da nossa comunidade. A proposta do EDT é oferecer ferramentas e tentar chegar à comunidade que fala português para que os Sem-Terra e outros grupos brasileiros passem a usá-las e assim aumentar ainda mais o volume da voz deles.

JS - E onde eles podem conseguir essas ferramentas?

RD - Eles podem entrar em contato comigo. Meu e-mail é rdom@thing.net. Estamos tentando colocar essas ferramentas num site mas os governos não concordam porque consideram o nosso kit armas de terrorismo. Estamos trabalhando para, nos próximos meses, colocar tudo na Freenet. É um novo sistema que está sendo desenvolvido que vai ser virtual, ou seja, não vai estar hospedado em nenhum servidor. Uma vez que você carrega um arquivo, não é possível tirar de circulação. Dessa forma as pessoas poderão encontrar essas ferramentas mais facilmente.

JS - O que você vê no futuro próximo para os hacktivistas?

RD - Acho que a idéia está frutificando. Especialmente agora que a comunidade hacker está encarando esse diálogo, que na minha opinião vai florescer, ficar mais forte. A chamada 'democracia html' deve popularizar mais o hacktivism, tornando o conceito e as ferramentas mais próximas do grande público, de modo que protestos virtuais devem se tornar tão comuns como mandar um e-mail ou visitar um site. Uma pessoa não tem mais que ter conhecimentos especiais ou saber da infraestrutura da rede para participar do diálogo. Esse era o nosso objetivo e eu acho que está caminhando para o rumo certo.

URL da homepage de Ricardo Dominguez: www.thing.net/~rdom

URL do Eletronic Disturbance Theater: www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html

URL do Critical Art Ensemble : www.critical-art.net/

Texto tirado do site de cinema Mnemocine (www.mnemocine.com.br)

HACKLABS, DO DIGITAL AO ANALÓGICO

Nómada e Montserrat Boix (Suburbia :[Telemacktical MediaZine]) em colaboração com Mentis Inquietas



A história dos hacklabs remonta a 1999, ano da [segunda edição](#) do hackmeeting italiano celebrado em Milão onde se discutiu a necessidade de dar um salto para a comunicação digital e criar vínculos físicos entre as pessoas interessadas no uso das novas tecnologias com um fim social.

Mas vamos por partes... O que é um hackmeeting?... Os hackmeetings ou "encontros de hackers" surgem na Itália no ano de 1998. O manifesto do hackmeeting 2003 italiano destaca que se trata de um "encontro da comunidade e da contracultura digital" estabelecendo uma "visão do hacking como atitude não exclusivamente informática". Nosso ser "hacker" – diz o manifesto – "se mostra na cotidianidade mesmo quando não usamos computadores. Ele se mostra quando lutamos para mudar tudo aquilo que

não gostamos como a informação falsa e pré-fabricada, a utilização da tecnologia para ofender a dignidade e a liberdade, a mercantilização e as restrições impostas ao compartilhamento do conhecimento e do saber". São convocados anualmente, costumam ter uma duração de três dias durante os quais são organizadas oficinas, debates e conferências relacionadas com o mundo da telemática liberada, do software livre, dos ciberdireitos, da criptografia y do hacking em geral e, sobretudo, se estabelecem com um forte elo de união com coletivos sociais que utilizam a rede como um espaço de comunicação, divulgação e luta por suas causas.

Logo se coloca a necessidade, todavia, de que além do encontro anual e do contato através das redes telemáticas se criem espaços físicos permanentes, espaços autônomos onde se possa experimentar, criar e aprender junto a outras pessoas com inquietações semelhantes. Surge assim o primeiro hacklab, o [LOA hacklab](#). Em seguida, o vírus vai se propagando e começam a se espaços por toda a geografia italiana e a proposta atravessa as fronteiras. Os [hacklabs](#) (laboratórios de hackers) proliferam especialmente nas grandes urbes... "porque acaba por ser pouco útil e mesmo triste experimentar solitariamente aquelas coisas que podes fazer facilmente com outros; porque não queremos nos isolar mas o total oposto, do mundo que nos rodeia; porque o quarto de cada um@ é pequeno demais para montar redes de computadores; porque o digital não substitui o orgânico; porque é prazeroso aprender e fazer coisas junt@s", se assinala na web do hacklab de Madrid wh2001, alias Cielito lindo.

Não é fruto do acaso que a iniciativa surja neste país mediterrâneo, com uma forte presença e um longo percurso de movimentos sociais e rádios livres. Naqueles dias já existiam coletivos telemáticos autônomos de grande repercussão e que cubriam as necessidades de presença na rede a todo tipo de organizações civis. Grupos como [Autistici](#), [Isolle Nella Rete](#), experimentos comunicativos na Internet como [Radio Blackout](#), [Strano Network](#), etc...



Mais tarde, repetindo-se a aventura italiana na Espanha durante o [Hackmeeting de Leioa em Bilbao](#), se apresenta o primeiro hacklab (espanhol): o [Kernel Panic](#), um local aberto no CSOA (Centro Social Okupado y Autogestionado) do "Les Naus" em Barcelona. Depois, nasce o [WH2001](#) (Wau Holland 2001, prestando homenagem ao recente falecimento do fundador do Chaos Computer Club), o [Metabolik BioHacklab](#) em Bilbao, o [Downgrade](#) em Zaragoza, a [Cuca Albina](#) em Alicante, o [Vklab](#) no bairro madrilenho de Vallecas, o hacklab da [Casa Encantada](#) de Santiago de Compostela na Galícia...e os que ainda estão sendo gestados em diversos povoados.

Os passos para a abertura de um local são múltiplos e variados e neles se valoriza a busca de autonomia e independência, o aluguel de um local ou o

uso de espaços dentro de Centros Sociales Autogeridos são as opções mais frequentes. Todos eles são autogeridos, pelo que as decisões são tomadas em assembléias periódicas onde qualquer participante do hacklab pode decidir e opinar sobre qualquer tema. O objetivo é não cair em uma organização piramidal e apostar na horizontalidade das decisões e atividades seguindo um modelo de cooperação sem comando.

Um elemento chave é a auto-suficiência. Para manter esta capacidade, os hacklabs se auto-financiam com a venda de camisetas, distribuições de software livre, venda de refrescos, festas e as contribuições individuais de cada um dos membros ao projeto, numa cota simbólica segundo a economia pessoal. Frequentemente, são descartadas as subvenções municipais para associações, pois isso poderia supor a perda da independência em seu funcionamento.

Todos os hacklabs contam com uma rede local com saída ADSL para Internet, onde se oferece acesso gratuito a toda pessoa que queira utilizar as instalações. Habitualmente, são utilizados computadores reciclados ou recuperados das garras da trituradora de lixo e como a [difusão do software livre](#) é uma das principais causas, todos eles rodam sistemas livres tipo *BSD e GNU/Linux.

Os hacklabs oferecem um campo pleno de possibilidades e iniciativas abertas e sem travas à colaboração de todas aquelas pessoas que queiram participar no coletivo. Não tem diferença se for "hacker" experiente ou uma pessoa que nunca soube usar o correio eletrônico... só que se deve entrar nestes espaços "mágicos" com os [desejos e a positividade de criar e aprender com @s demais](#).

Com a perspectiva de mudar as coisas para melhor e de apoiar a livre circulação e distribuição do conhecimento, os hacklabs oferecem oficinas e

curso relacionados com o amplo espectro que as novas tecnologias oferecem: redes, programação, design gráfico, etc... todos eles, supostamente, usando sistemas livres. Fomentar o uso do software livre é um objetivo inegociável dos hacklabs.



É nesse campo de cultivo pessoal e cooperativo onde nasce um compromisso social e político. Mas não nos confundamos... não estamos falando de políticas ou ideologias partidárias. Trata-se da necessidade de melhorar a convivência e a qualidade de vida de todos e todas, de valorizar

o coletivo e da necessidade de uma democracia real e ativa. Da união das palavras "ativismo" e "hackers" surge "hacktivismo", uma nova maneira de estabelecer a luta cidadã.

O assédio a que nos vemos submetidos face a decisões tomadas em escritórios de grandes corporações interesseiramente apoiadas pelos governos nos faz ser, na união, mais capazes de reagir frente a eles. E surgem todo tipo de iniciativas para lutar pelo que consideramos legítimo e de bem comum, discutindo-os e nos organizando dentro do terreno em que melhor nos movemos. Uma das ferramentas principais de comunicação que utilizamos é a [lista de discussão](#) que o convidamos a participar.

São varias as iniciativas que tem surgido dentro e em torno dos hacklabs face, por exemplo, a leis tão polêmicas como a super-famosa LSSI ou o "plan Info". Apoiar as campanhas já iniciadas por grupos como [Kriptopolis](#), realizar debates em universidades, associações, etc... para dar a conhecer o corte de liberdades que supõem a implantação destas leis, recolhimento de assinaturas para o cancelamento destas e posterior entrega nas próprias mãos do [ministro Piqué](#).

Muitas destas ações podem ser consideradas talvez como insignificantes e ineficazes, mas sem dúvida é pior ficar com os braços cruzados e não fazer nada para evitá-lo. Se se fomenta a resposta cidadã de una maneira original e criativa, estamos convencid@s em grande parte que podemos dar "a volta por cima" em muitos casos.

Nesse sentido, os hacklabs não são fechados para ninguém que chegue com iniciativas e boas idéias. É, por isso, normal a participação nos locais de membros de outros coletivos afins. Comunidades de redes cidadãs sem fio (wireless) como [GuadaWireless.net](#) ou [ZaragozaWireless](#), associações dedicadas aos objetivos do software livre como [GNU-es](#), [HispaLinux](#) e as

diversas comunidades GNU/Linux que existem em todas as cidades e províncias; grupos defensores dos ciberdireitos como [CPSR-ES](#); coletivos pró-feministas como [Heterodoxia](#) e [Mujeres en Red](#) que utilizam a rede como ferramenta de comunicação e mobilização; projetos telemáticos antagonistas como [sinDominio](#) e os diferentes [Indymedias](#) espanhóis; grupos hacktivistas como [RunLevelZero/Hactivist Spain](#); e grupos que se movem num campo mais underground como [LineNoise](#) y [DtfZine](#), etc... se encontram em torno, e muitos deles participam ativamente, dos hacklabs.

São muitas as iniciativas e ações que já têm sido desenvolvidas até o momento :

As "Jornadas Wireless", celebradas no mês de julho para o encontro, debate e visibilidade das diversas comunidades wireless do Estado espanhol, convocadas e organizadas a partir dos hacklabs [Metabolik](#) e [VKlab](#).

A partir do hacklab Kernel-Panic se reinventaram as ações de rua do grupo ativista global [Reclaim the Streets](#) (um grupo que organiza festas de rua espontâneas, reivindicando a criação e a recuperação de espaços públicos invadidos por centros comerciais, auto-estradas, etc...) no "[Hacking in the Streets](#)". Esta ação já foi adotada em outros hacklabs. O objetivo é okupar ruas ou espaços com computadores... Organiza-se uma festa, são dadas palestras, se distribui software livre, se mostra o uso do software livre na criação de redes cidadãs sem fio, se alerta sobre o perigo das patentes, etc.. Uma boa oportunidade de comunicação e inter-relação para hacklabistas e transeuntes.

O Metabolik invadiu o espaço do [It4All](#), um congresso de grandes companhias da indústria das telecomunicações e da computação. Em tal ação, um hacktivista disfarçado de um simpático pingüim (mascote do movimento Linux) distribuía [panfletos](#) para o público do congresso, tudo

isso enquanto outro grupo convidava participantes a se conectarem gratuitamente na Internet através de computadores em wireless que rodavam [Debian](#) GNU/Linux. Esta ação foi batizada de "[Money4them](#)"(dinheiro para eles) e com ela se pretendia demonstrar e denunciar que outras tecnologias são possíveis, criadas além disso pela cidadania como resposta aos interesses econômicos e políticos das grandes corporações.

A primeira comunidade wireless do território espanhol: [madridwireless.net](#), nasceu da ajuda do hacklab wh2001. Este importante grupo que aposta na criação de redes cidadãs sem fio participa ativamente nas dinâmicas dos hacklabs. O wh2001 se converteu assim num ponto de encontro onde se ensina a construção de antenas, a criação de nodos wireless, etc e se discute sobre a organização da rede metropolitana que pouco a pouco vai crescendo. Quando uma pessoa toma contato com o madridwireless, descobre não apenas as possibilidades técnicas e sociais do wifi... Descobre que toda essa rede nasce da livre cooperação entre as pessoas com o software livre como ponto de referência.

Depois das [Jornadas contra a propriedade intelectual](#) organizadas em março de 2003 em Madrid, se enxergou a necessidade de criar um [Copisterio](#) com material [Copyleft](#). O copycenter foi criado no espaço do wh2001 e nele é dada a possibilidade de que qualquer pessoa possa copiar e tornar a distribuir todo tipo de material copyleft: música, vídeo, literatura, manuais técnicos, revistas, software, entre outros. A proposta resulta numa mostra prática das iniciativas que podem ser tomadas contra as medidas implantadas por associações como a SGAE e defensoras do copyright e das patentes. O caminho que está se iniciando contra o livre fluxo da informação e dos dados ([como as recentes denúncias contra usuários de P2P](#)), está levando governos pressionados por grupos de interesses a atentar contra a privacidade e liberdade da cidadania. Frente a isso, a difusão das licenças

livres como a LGPL,BSD,GPL, etc... É um caminho a tomar como arma legal de luta e assim evitar que nos coloquem a tod@s no "saco da pirataria intelectual".

A criação da distribuição do Live-cd [X-evian](#) por parte do Metabolik, uma "distro" que põe em funcionamento um sistema GNU/Linux sem necessidade de instalação no disco rígido, é uma tentativa de fazer chegar o software livre a todas as pessoas que jamais se atreveram a usá-lo por medo e desconhecimento. Construído a partir de [Knoppix](#), tem o valor agregado de poder ser utilizado em computadores antigos não muito potentes como um Pentium 100 com 32 MB, permitindo usar uma infinidade de ferramentas multimídia de redes e programação.

Entre outras ações, a participação ativa nos [Hackmeeting](#) ou nas jornadas de propriedade intelectual, em conferências como as recentes de [Richard Stallman em Zaragoza](#), la instalação de um [Centro Independente de Informação para a difusão da resposta cidadã contra a participação espanhola na guerra do Iraque](#) através de streaming via wireless e usando software livre, as criações dentro desses como a [radio-pwd](#) e o e-zine [Suburbia](#)...

O próximo encontro será no Hispalinux 2003 onde se realizará uma mesa de debate sobre as dinâmicas e os desafios dos hacklabs como espaços de ativismo social.

Os hacklabs retomam a filosofia hacker, da liberdade da informação, "*The information wants to be free*", e respondem com um ativismo positivo em relação à imagem estereotipada e negativa criada em torno do "hacker" como perigo social. A criação, a luta pelas liberdades e pela difusão do conhecimento são máximas dentro da comunidade, tentando recuperar a essência dos primeiros hackers do [MIT](#)... O afã da curiosidade e da criação

como forma de iniciativa e protesto desde partir da perspectiva social como aposta de mudança para melhor nestes "obscuros" tempos que correm.

Tradução de Ricardo Rosas

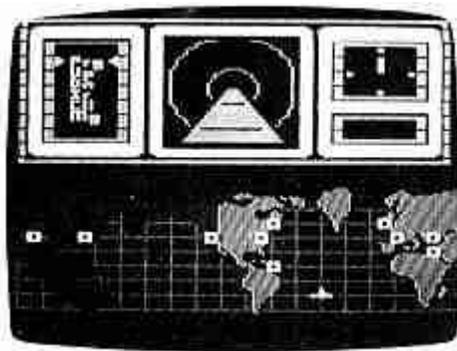
Este documento é livre. Ele está sob a licença [Creative Commons](#). Portanto, é permitido difundir, citar e copiar literalmente seu conteúdo, de forma íntegra ou parcial, por qualquer meio e para qualquer propósito, sempre que se mantenha esta nota e se cite a procedência.

Fonte: Suburbia (www.sindominio.net/suburbia/).

HACKTIVISMO

Ação Direta nas auto-estradas da informação

Ricardo Rosas



Se pra você hacker ainda é sinônimo de nerd que entende de programação e só invade sites pra deixar mensagens tipo "Estive aqui" ou por puro vandalismo, talvez seja hora de mudar seus conceitos. Há já alguns anos tem aparecido um novo tipo de hacker no ciberespaço, um misto de programador e ativista social, que age não pelo ego mas por causas políticas, geralmente conhecido como hacktivista.

Espécie confrontacional de cyberativismo, os hacktivistas não são ativistas de mídia, como os participantes dos Indymedia (centros de mídia independente) e outros sites de mídia alternativa, pois sua atuação equivale muito mais à atividade dos grupos que fazem ação direta nas ruas, só que agindo no espaço virtual.

Embora se possa reportar ações isoladas em anos anteriores, 1998, ao que tudo indica, foi o ano-chave para a consolidação do movimento hacktivista. Foi neste ano que o hacker inglês "JF" invadiu mais de 300 sites colocando textos e imagens com mensagens anti-nucleares. Foi igualmente em 1998 que surgiu o primeiro site dedicado ao tema, pelo grupo de hackers do Cult of the Dead Cow (Culto da Vaca Morta -www.cultdeadcow.com), a cujo membro "Oxblood Ruffin" é atribuída a criação do termo Hacktivismo. Também neste ano, na tentativa de auxiliar a situação dos zapatistas de Chiapas, o grupo de Nova York Electronic Disturbance Theater (Teatro do Distúrbio Eletrônico - www.thing.net/~rdom/ecd/ecd.html) realizou diversas ações de "Desobediência Civil Eletrônica" contra o governo mexicano, com o programa FloodNet, que permite repetidos downloads num site por várias pessoas no mundo inteiro, congestionando o acesso. Ao longo de todo o ano, foram reportadas diversas ações hacktivistas em sites da Austrália, Índia, China e países de quase todos os continentes. Desde então, o movimento só fez crescer.

Seja para protestar contra a situação na Palestina, contra a Organização Mundial de Comércio (OMC) ou a CNN, a dominação das grandes corporações, pornografia infantil, transgênicos ou a censura em países como a China, o campo de ação dos hacktivistas é bastante vasto. O que não impede, igualmente, as controvérsias entre os diferentes grupos em ação. Para alguns, por exemplo, congestionar o acesso a sites é violar a livre expressão.

As táticas podem ser várias, da pura invasão no estilo do hackerismo tradicional, "sit-ins"* virtuais (ou net strikes) tipo o já citado FloodNet para

impedir acessos, programas de mensagens escondidas em imagens para fugir da censura (tipo o "Camera/Shy", criado pelo Cult of the Dead Cow), até pichação com mensagens anti-guerra em games online.

Se as táticas diferem, os grupos também. Poderíamos distinguir, pelo menos três tipos de hacktivistas. Primeiro, os grupos mais próximos dos hackers tradicionais, como o já citado Cult of the Dead Cow, que são hackers visceralmente anti-censura, criadores do famoso aparato hacker "Back Orifice", espécie de "cavalo de Tróia" que confisca o controle sobre a máquina da vítima pela Internet, e fundadores do grupo "Hacktivism". Nessa mesma linha, estariam a polêmica Legion of the Underground (LoU), que supostamente teria atacado sites chineses, mas, ao que consta, negaram tudo publicamente, ou ainda os brasileiros do grupo Microfobia que hackearam sites israelenses em protesto contra a política na Palestina.

Um segundo grupo, mais intelectualizado e politicamente atuando tanto em terreno virtual como real, estariam grupos como os britânicos Electrohippies (www.fraw.org.uk/ehippies), que participam de protestos de rua e também agem na arena virtual, tendo feito ataques à OMC ou à Monsanto, e o mais conhecido Eletronic Disturbance Theater, criadores do FloodNet. O EDT tem trabalhado principalmente pelos rebeldes de Chiapas, mas também já entrou na batalha com o grupo de artistas europeus do site etoy.com contra a loja EToys, que queria tirar o domínio dos grupos e acabou desistindo da causa por conta das ações hacktivistas e da consequente polêmica na mídia. Também atuam no campo da teoria. Ricardo Dominguez, um dos fundadores do EDT, é igualmente membro do Critical Art Ensemble, já conhecido no Brasil pelo livro *Distúrbio Eletrônico*, da coleção Baderna.

Finalmente, poderíamos distinguir um terceiro grupo que trabalharia mais na confluência de ativismo, net arte e programação de software. Esta mistura, que tem cada vez mais se popularizado entre artistas eletrônicos e programadores, atualiza as questões postas por grupos como os dadaístas e situacionistas, polemizando sobre questões políticas, direito autoral (anti-copyright) e interatividade. Entre outras ações, o plágio de sites restritos para permitir acesso público como fez o www.0100101110101101.org com sites de net arte, o apoio do RTmark (www.rtmark.com) à invasão de games violentos para colocar imagens de rapazes se beijando, ou o Knowbotic Research (www.krcf.org), que realizou em Hamburgo o "Connective Force Attack" (Força de Ataque Conectiva), permitindo que a população da cidade, via CD ROMs distribuídos gratuitamente nas estações de metrô, postasse mensagens suas em domínios protegidos por senha, no próprio servidor de Hamburgo.

Variadas como pareçam ser, as ações hacktivistas se guiam sobretudo pela luta pró-liberdade de expressão, pelos direitos humanos ou uma maior justiça social e política. Na esteira destes tempos de tantas e imprevisíveis mudanças, esta nova faceta da atividade hacker só faz ampliar os horizontes de atuação de uma prática que parecia fadada a uma "glória" pessoal de adolescente, não muito distante daquelas das gangues de pichadores urbanos. Abrindo-se para os problemas mais candentes da nossa sociedade, essa cria mutante da tecnologia finalmente se humanizou e, quem sabe, chegou à idade adulta.

*Sit in é uma prática não-violenta de protesto de rua em que as pessoas se sentam barrando a passagem ou entrada/saída de veículos ou pessoas.

Conheça alguns sites dedicados ao Hactivismo:

www.thehacktivist.com

www.hactivismo.com

www.collusion.org

Esta matéria apareceu originalmente na Revista PLAY nº 6

(www.pl4y.com.br).

HACKTIVISMO BRASILEIRO

ENTREVISTA COM SUB-SYS DO GRUPO MICROFOBIA

Por Carter (Centro de Mídia Independente)

Como começou o grupo e por que essas posições rebeldes que o grupo vem assumindo?

O grupo surgiu no Brasil em meados de 1999, e não tomamos nenhuma posição rebelde. Nossa posição é apenas ética, e no nosso meio chamamos isso de hacktivism. Essa ditadura empresarial, acoplada ao mau desenvolvimento tecnológico, vai nos levar a um cenário como o início do filme Exterminador do Futuro, onde robôs matavam pessoas para assegurar interesses de grandes corporações.

O grupo possui membros de países como Arábia Saudita, África do Sul e Cuba. Como essas pessoas chegaram ao grupo?

Sinceramente eu não sei bem, mas não foi sempre que fomos homogêneos, e ainda não somos completamente, mas conseguimos mostrar pro mundo que na América Latina existe um grupo que faz hacktivism de verdade. Acho que muitos admiram nossas posições, mas não acreditam que podem ajudar, e isso nos faz falta em alguns momentos. Eu desejo que todos que se interessem façam contato conosco, e venham pro Microfobia.

Vocês também mantêm relações com grupos venezuelanos e russos, segundo eu pude ver no site. Como se dão essas relações?

Os venezuelanos são nossos irmãos. O Darkd do HVEN é um cara nota 10 e o russo Saiprex também. Os chineses também fazem muitas coisas conosco, mas a comunicação não é tão boa. Nossas relações com esse pessoal englobam muita coisa, desde vírus a jogos online.

Recentemente o grupo ganhou espaço na mídia por comandar um movimento de hackers contra Israel. Quais foram os objetivos desse movimento?

Na verdade não fomos somente nós que tomamos a ponta nesse movimento. Existem outros grupos que possuem mais zumbis do que nós nos ataques de DoS, que deixaram muitas máquinas da rede israelense paradas. Nosso objetivo é o mesmo que cada cidadão. Se eu fosse um sapateiro, ou eu mandaria um sapato bomba pro Sharon, ou daria sapatos aos palestinos. Cada um ajuda da maneira que pode. Eu fiquei muito admirado quando conheci um cara chamado Latuff. Ele faz uns cartuns muito legais, e inclusive usamos nas duas das 3 vezes que tivemos acesso fullcontrol a pcs da rede sionista.

A pouco mais de uma semana, um assessor do gabinete de segurança israelense disse que Israel iria exigir atitudes dos países, após identificar os responsáveis por ataques. Vocês tiveram algum problema?

Eu sei que ele disse isso. Na verdade, ele devia era esquecer a Microsoft e passar aquela rede todinha pra sistema Unix, ao invés de ficar fazendo ameaças. Tiveram membros de grupos que perderam provedores de acesso,

e por pouco não se enrolaram, mas eu diria que daqui no Brasil, esse assessor vai ter mesmo que vir nos buscar.

Qual foi o balanço de todos esses ataques?

Bem, não temos um balanço exato, mas posso te dizer que muitos sites e redes de Israel saíram do ar devido ao grande numero de ataques de diversos grupos. Nós agimos com mais 3 grupos e, começamos realizando um ataque de DoS, que contava com mais de 300 micros zumbis. Demos o maior trabalho aos caras que não conseguiam transmitir nada nesse período. Dias depois após tentativas frustradas de invasão, já que a rede é muito bem protegida, vimos que o site do governo de Tel Aviv já havia sido invadido em uma outra ocasião, então analisamos, até achar falhas, daí foi possível acessar outras maquinas. Somente conseguimos entrar em 3 maquinas, onde colocamos um pinguim árabe, e diversos cartuns do Latuff no papel de parede após instalamos alguns programas espiões.

Para terminar a entrevista, qual recado vocês dariam aos internautas?

Eu já não gosto desse termo porque trata pessoas normais como instituições. Isso me faz imaginar pessoas dentro de foguetes. De toda a forma, aí vai um grande conselho: Nunca use um cartão de crédito de limite alto para compras na internet. Mais cedo ou mais tarde isso cai em mãos erradas, e você vai se enrolar. Certifique-se de que não existe nada instalado no seu pc, antes de você acessar conta bancaria ou pagar contas.

Visite o Microfobia : www.microfobia.com.

Entrevista retirada do Centro de Mídia Independente (www.midiaindependente.org).



MAIORIA DOS PROJETOS DE INCLUSÃO DIGITAL IGNORA INCLUSÃO SOCIAL

Bia Barbosa, 01/04/2005

Na semana da inclusão digital, organizações que trabalham para levar computador à população carente afirmam que muitos programas têm enfoque apenas ferramental. Elas defendem o uso do software livre e a participação popular na gestão dos projetos como condição de acesso à cidadania.

São Paulo – “Digital, digital. Preciso de uma chance pra mostrar meu potencial. Digital, digital. Um dia quero ser um profissional”. No refrão do Rap da Inclusão Digital, o jovem Ademir Francisco da Silva, de 18 anos, mostra a aposta que faz no mundo da informática para mudar o mundo da comunidade de Paraisópolis, uma das mais carentes da cidade de São Paulo. Há cinco anos, ele frequenta a Escola de Informática e Cidadania (EIC) Creche Arquinha. Ali, uma vez por semana, ele e mais de 100 crianças e adolescentes têm aulas de computação voltadas não apenas para a inclusão digital, mas, principalmente, para a social. “A tecnologia mudou a minha vida. Às vezes eu me enrolo no teclado, mas já sei usar a internet para fazer pesquisas para a escola, tenho e-mail, fiz o meu currículo, tudo ficou mais rápido”, conta Ademir.

As EICs são escolas criadas em comunidades de baixa renda e que têm como objetivo a inclusão digital e social por meio da utilização de tecnologias da

informação e da comunicação. São um projeto do Comitê para a Democratização da Informática (CDI), uma organização que nasceu há doze anos no Rio de Janeiro com o objetivo de integrar ao universo da tecnologia pessoas que estejam à margem do processo de acesso e uso de computadores. Hoje, o CDI está presente em 20 Estados brasileiros e em dez países. A Rede CDI já conta no Brasil com 962 escolas - em áreas de pobreza, assentamentos, comunidades quilombolas, penitenciárias, aldeias indígenas e instituições de ressocialização de jovens infratores -, que funcionam neste modelo através do trabalho de cerca de dois mil educadores e mais de mil voluntários. Mais de 500 mil jovens e adultos já se formaram nesses espaços, onde o encontro com o computador abre caminhos para a construção de cidadania.

Na chamada era da informação e do conhecimento, garantir o acesso da população à informática pode ser visto como uma ferramenta tão essencial ao desenvolvimento humano como o acesso à educação, à saúde e aos demais direitos humanos. O brasileiro, no entanto, está ainda muito longe desta realidade. A média nacional de acesso a computadores é de 12%, e apenas 8% da população têm acesso à internet. Segundo o Mapa da Exclusão Digital, publicado em 2003 pelo Centro de Políticas Sociais da Fundação Getúlio Vargas, as menores taxas de acesso são encontradas nos estados mais pobres, como Maranhão e Piauí, ou de ocupação recente, como o Tocantins. Os domicílios com altos percentuais de acesso digital estão, em sua maioria no sudeste urbano, principalmente na região metropolitana de São Paulo (31,10%). Dos chamados “incluídos digitais”, 97,24% encontram-se em áreas urbanizadas.

Outro dado interessante do estudo é o que mostra que a população branca representa 79,77% dos incluídos digitais (no Censo 2000, a população branca corresponde a 53,74% da população brasileira). Os pardos representam 15,32%, contra 38,45% indicados pelo Censo. Os negros

correspondem a apenas 2,42% dos incluídos digitais, o que prova que os apartheids racial e digital caminham de mãos dadas no Brasil, mesmo quando se consideram brancos e afrobrasileiros que obtiveram as mesmas oportunidades de educação e emprego. Mesmo sob a igualdade destas condições, a chance de um branco ter acesso à internet é 167% maior do que a de um não branco.

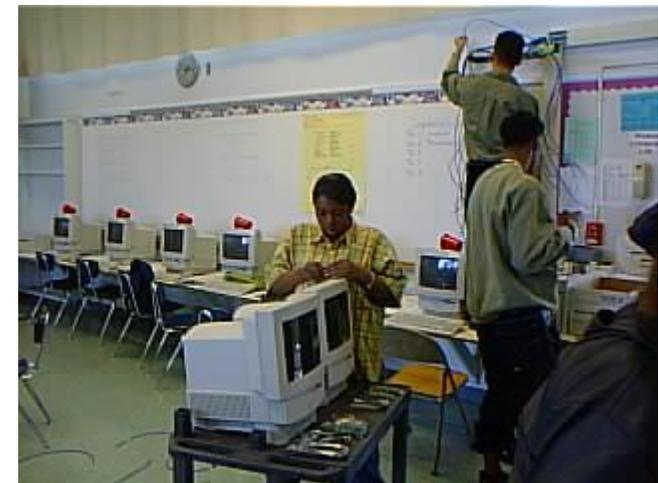
É para diminuir este abismo digital - que contribui para a perpetuação e aumento da exclusão social no Brasil - é que centenas de programas de inclusão digital nasceram e se proliferaram no país, pela iniciativa do poder público e, principalmente, da sociedade civil. A imensa maioria deles, no entanto, ainda é focada na simples oferta de computadores e internet à população carente, sem que se garanta que essas pessoas usem a tecnologia para adquirir o conhecimento necessário para a transformação social.

“No discurso, todo mundo que está falando de inclusão digital demonstra preocupação com a inclusão social e com usar as ferramentas como meio para essa inclusão. Na prática, é um pouco diferente, e a gente corre um risco muito grande de falar para os convertidos. Mas se a gente foca na tecnologia apenas, que já está pronta e que foi criada por quem não está lá, sabendo das necessidades de quem precisa, não tem sentido. O sentido é partir das necessidades das pessoas e usar a tecnologia a favor. É isso o que fazemos quando discutimos comunicação, organização comunitária, protagonismo juvenil. Esse é o pulo do gato”, acredita Rodrigo Alvarez, coordenador do CDI-SP.

Para o professor Ismar de Oliveira Soares, do Núcleo de Comunicação e Educação da Universidade de São Paulo, os grupos que promovem inclusão digital com foco da cidadania ainda são minoria. “O que predomina é o ferramental. E o discurso instrumental é o predominante da matriz, ou seja, dos Estados Unidos. São eles que difundem a tecnologia, que lutam por

espaços, conseguem vender seus equipamentos, fazem grandes feiras, mas ficam no mercado e no comércio. Na prática, o que as pessoas vão fazer com essa tecnologia ninguém sabe. É um pessoal voltado para o seu umbigo, com pouquíssima preocupação social. E essa prática ainda é muito presente no Brasil”, afirma Soares. “Quando a inclusão digital se soma à cidadania, nós temos a ponta de lança para fazer avançar as questões. Os grupos que estão fazendo isso estão superando a fragmentação que muitos tecnólogos trouxeram, ao fazer um discurso laudatório da tecnologia sem compromisso social. A união dos grupos que trabalham com inclusão social a partir de uma perspectiva da convergência de linguagens e da prática da cidadania representa a ponta mais avançada do processo de avanço na discussão de democratização da própria sociedade”, diz.

Participação popular e software livre



Nos diversos debates realizados em diferentes capitais do Brasil nos últimos dias, quando comemora-se a Semana da Inclusão Digital, ficou muito claro

um dos caminhos a ser seguido na busca pela relação entre inclusão digital e inclusão social: a participação da população atingida pelos projetos na sua gestão e definição de rumos. O exemplo de como efetivar isso na prática foi dado pela prefeitura de São Paulo em seu programa de inclusão digital. Durante a última gestão municipal, quando foram instalados 124 telecentros nas regiões de menor IDH (Índice de Desenvolvimento Humano) da cidade, foram criados também 80 conselhos gestores desses telecentros. Ali, a participação popular definia em parceria com o poder público questões desde o horário de funcionamento dos espaços até os cursos que seriam oferecidos aos moradores locais.

Com a mudança na administração de São Paulo, o programa de inclusão digital foi um dos primeiros a sofrer cortes. A gestão Serra alega restrições orçamentárias para manter o projeto funcionando nos mesmos moldes, mas também houve modificações em áreas que não dependem necessariamente de recursos financeiros - o que alterou, na prática, o modelo de inclusão digital que vinha sendo desenvolvido na cidade.

“Na gestão passada, trabalhávamos com o tripé inclusão digital, internet cidadã e software livre. Na inclusão digital, era central a participação popular. Não queríamos formar consumidores de políticas, de serviços e de softwares, aprisionados aos monopólios; mas formar cidadãos. Não tivéssemos a cabeça em que o central é formar cidadãos, não teríamos feito um terço do que fizemos”, explica Beatriz Tibiriçá, ex-coordenadora do Governo Eletrônico do município de São Paulo. “Hoje os telecentros estão escorrendo por nossos dedos. Não há manutenção dos equipamentos e os conselhos gestores foram reduzidos a conselhos regionais, num total de nove. A estrutura comunitária que cuidava dos telecentros desapareceu. Em vez de assumir o plano de inclusão digital - o maior da América Latina - e transformar isso numa conquista da cidade, a nova gestão optou por criar

consumidores e não cidadãos que cobram do poder público o que ele deve fazer para a melhoria da vida da população”, critica Beatriz.

Para tentar reverter este processo e institucionalizar os conselhos gestores dos telecentros, diversas organizações que trabalham com inclusão digital elaboraram um projeto de lei de iniciativa popular que mantém os conselhos regionais e garante um conselho local para cada um dos telecentros. De acordo com o projeto, cada conselho local seria formado por seis representantes da comunidade, eleitos em assembléia, um representante dos profissionais do telecentro, um da sub-prefeitura e um indicado pela prefeitura do município. A este conselho caberia, por exemplo, acompanhar a implementação e participar da elaboração e do planejamento das atividades a serem desenvolvidas pelo telecentro, encaminhar propostas para o Conselho Gestor Regional dos Telecentros, propor ao poder público medidas que visem à organização e manutenção do telecentro, à melhoria do sistema de atendimento aos usuários e à consolidação do seu papel como centro gerador de inclusão digital e social, e articular a população para promover debates e novas propostas para capacitação e inclusão social.

O projeto, que também prevê a criação de um Conselho Municipal de Inclusão Digital, será abraçado como uma das bandeiras da Frente Parlamentar em Defesa dos Telecentros e do Fórum Municipal em Defesa da Inclusão Digital e da Liberdade do Conhecimento, lançado nesta quinta-feira (31) por iniciativa dos mandatos dos vereadores Paulo Teixeira e Soninha Francine, ambos do PT. Entre os objetivos do Fórum estão a manutenção e ampliação do projeto de inclusão digital da Prefeitura de São Paulo e a luta para que a administração pública passe a trabalhar com o software aberto. Um pontapé para esta luta também foi dado nesta quinta, com o lançamento do projeto Gabinete Livre pelos mandatos dos deputados

estaduais Simão Pedro e Mário Reali e dos vereadores Paulo Teixeira e Soninha.

“96% dos softwares da administração pública do Estado de São Paulo são proprietários. É inadmissível num país como o nosso continuarmos a usar o software proprietário e a enviar royalties para o exterior. Somente em 2002, um bilhão de reais em licenças foi enviado. Estes recursos precisam ser investidos em pesquisas no Brasil”, aponta Simão Pedro. “Da mesma forma, não podemos desenvolver políticas públicas de inclusão digital via software proprietário. O software livre é uma luta da esquerda, de quem quer implantar uma sociedade democrática, contra o aprisionamento da informação e do conhecimento”, diz o deputado.

Se depender do exemplo do governo federal, a sociedade de São Paulo deve comprar a briga por programas de inclusão digital focados na inclusão social e baseados no uso de software livre. Dois projetos que em breve serão implantados pelo governo Lula seguem justamente neste caminho. O primeiro deles, chamado de Casas Brasil, instalará nas capitais e maiores cidades do país centrais de inclusão digital com telecentros rodando softwares livres, salas de produção multimídia e laboratórios de popularização da ciência. O segundo, intitulado PC Conectado, que subsidiará o acesso aos computadores para a população de baixa renda, também trabalhará com softwares livres e sistema operacional GNU/Linux.

“Não queremos inclusão digital por incluir. Este precisa ser um processo que garanta ao país participar do desenvolvimento tecnológico internacional. E quando você usa software livre, você diz que vai participar do desenvolvimento da tecnologia. Não só porque em vez mandar royalties para o exterior você aplica o dinheiro aqui dentro, mas porque quem pagou pelo software decide o que vai fazer com ele. É um incentivo à autonomia tecnológica do país. Defendemos o compartilhamento do conhecimento

tecnológico”, afirma Sérgio Amadeu da Silveira, presidente do Instituto Nacional de Tecnologia da Informação. “Estamos sob pressão. O governo tem que tomar uma decisão. Vai fazer um programa para o financiamento do software comercial ou vai agir para a população poder escolher? Para isso, é preciso quebrar monopólios. Esperamos que o governo siga nessa linha”, conclui.

Fonte: Agência Carta Maior (<http://agenciacartamaior.uol.com.br/>).

REFLEXÕES ALEATÓRIAS SOBRE A REDE INDYMEDIA E MÍDIA TÁTICA

Evan Henshaw-Plath



Este é um depoimento sobre o Indymedia Center (Centro de Mídia Independente), por um de seus primeiros programadores, Evan Henshaw-Plath. Evan foi um dos fundadores do Protest (www.protest.net), o maior site de protestos na net. O texto faz parte do segundo Sarai Reader, publicado pela Autonomia, que também publica Hakim Bey e outros radicais contemporâneos.

.....

Indymedia (www.indymedia.org) é a eclética combinação de web sites, centros de mídia comunitários e redes de mídia e grupos ativistas. A proposta é criar um ambiente através do qual possamos coordenar, batalhar, e esperançosamente ganhar a guerra de idéias. RAND*, o *think tank* de direita, cunhou o termo Guerra em Rede (*Netwar*) para expressar a luta pelas idéias e a esfera política, a luta por hegemonia, dentro da linguagem do conflito militar. Em alguns aspectos, eles estão certos. O desenvolvimento de armas de alta tecnologia removeu a possibilidade de conflito armado dentro do mundo industrializado. A guerra em rede, a efetivação de conflitos sociais, políticos e econômicos no âmbito da informação abriu um novo terreno pelo qual a luta contra o poder na sociedade é efetivada.

Guerra em rede significa a luta pelas idéias e a ideologia efetivada numa sociedade altamente conectada e baseada na comunicação em rede. O processo de revolução não é aquele de atacar os centros de poder, mas de criar o ambiente através do qual noções populares de sociedade, poder e legitimidade são deslocadas dos alicerces daqueles centros de poder. Indymedia é um veículo pelo qual a base ideológica das atuais estruturas de poder pode ser subvertida. Estamos nos opondo à elite da mídia corporativa que serve tanto como criadora quanto beneficiária de nossa sociedade consumista neo-liberal.

Indymedia é uma desorganização, descentralizada e livremente conectada. Opondo-se tanto à mídia de esquerda tradicional quanto à mídia capitalista. Surgida do movimento anti-globalização, Indymedia reflete muitos dos valores, métodos organizacionais e contradições do movimento maior. De certa forma, somos um movimento de mídia, mas, dada a natureza do movimento, não advogamos uma perspectiva ideológica particular. De preferência temos um terreno de ideologias que são tanto contraditórias quanto complementares, mas que refletem as correntes subterrâneas da luta anti-globalização. Não há voz editorial, exceto vagas concordâncias gerais sobre direção. Para alguns, a luta é por dar uma face humana ao capitalismo, ou criar “mercados solidários”, para outros é a eliminação do capitalismo, ou a totalidade tanto do estado quanto dos mercados, ou a própria civilização. Todas estas visões coexistem dentro de um sistema de coalização em rede. Não concordamos no que queremos, mas todos concordam que a monolítica dominação hegemônica da atual globalização neo-liberal precisa ser rompida. Na luta por um planeta que permita muitas verdades é que se localiza a ideologia num mundo globalizado.

Indymedia é uma rede de coletivos de mídia, centros, jornalistas, ativistas, comentaristas, e criadores de mídia que estão usando esta tecnologia para

subverter a legitimidade da mídia corporativa global e seu “consenso de Washington”, não provendo uma alternativa, mas criando um espaço pelo qual muitas vozes podem se elevar numa cacofonia de dissensão.

* RAND Corporation é um *think tank* (ou consultoria de pesquisas) americano de viés conservador, dedicado à pesquisa sobre assuntos estratégicos para o governo americano, principalmente nas áreas militares e de novas tecnologias. Típico das paranóias ianques, o conceito de *Netwar* (guerra em rede) concebido por estudiosos da RAND, coloca no mesmo balaio movimentos civis, redes terroristas e organizações do narcotráfico, nivelando por igual os zapatistas de Chiapas, a máfia da cocaína ou mesmo a Al Qaeda. Para conhecer mais a organização, acesse www.rand.org, com muitos documentos (a maior parte em PDF). Cuidado para não noiar de vez (N. do trad.).

Tradução de Ricardo Rosas

Visite o Centro de Mídia Independente (CMI), o Indymedia brasileiro (www.midiaindependente.org).

Fonte: Sarai Reader(www.sarai.net).

Artigo originalmente publicado na revista Play nº5 (www.pl4y.com.br).

Manifesto nômade

Tom-B

Liberte-se do átomo. Não tenho muita certeza quanto ao Negroponte, mas uma ele deu dentro: entre o átomo e o bit, fique com o bit. Trabalhe com a mente, não com a mão, e que o fruto do seu trabalho seja digital.

Liberte-se da corporação. "Patrão" e "empregado" são palavras que não têm mais sentido, assim como "senhor" e "escravo". Trate as corporações de igual pra igual, com cuidado! - pois são feras poderosas. Dê a elas uma dose do seu próprio veneno: a oferta e a procura. Cobre sem dó.

Liberte-se do tempo e do espaço. Pra que acordar de manhã e bocejar em unísono com o resto da cidade? Pra que enfrentar congestionamentos só para se deslocar até um cubículo odioso cuja única função é te colocar sob a vigilância de bedéis e babás? Faça o seu trabalho fluir através dos fios.

Trabalhe nu.

Arranje ferramentas para o seu cérebro. Outro paradigma: esqueça caixotes estacionários, pense em portáteis baratos e versáteis enfiados numa mochila.

Se tiverem a aparência de uma bolha colorida e translúcida, melhor. Se a velha-guarda der risada, deixe. Lembre-se que caixotinhos bege combinam com isórias bege, carpetes cinza, luzes fluorescentes e almoço das 12:00 às 12:30. Você pode escolher: é por isso que dreadlocks serão o símbolo de status do futuro.

Por enquanto você ainda vai estar preso: a fios de telefone e ethernet; à área de cobertura do seu celular. Mas fique esperto: daqui a vinte minutos o

céu vai se coalhar de satélites e você vai poder sair correndo pra praia.

Arme-se! Os monolitos do poder não verão com bons olhos esses bandos de freaks correndo por aí, vivendo de produção intelectual pura, cagando pras regras do passado industrial. Fique ligado em criptografia, em redes de contatos e nos caminhos da economia.

A época é de transformação. Caos e oportunidade. É a nova fronteira - laptops estão para os anos 00 assim como os clássicos Colts de 6 tiros estão para o Velho Oeste



O XYZ DO NET ATIVISMO

Luther Blissett

"É o momento de criar pop stars do ativismo, idorus da 'comunicação-guerrilha', é o momento de ameaçar e encantar as massas com os fantasmas que vem da Rede, de jogar o mito contra o mito, de ser mais niilistas que o info-entretenimento!"

-etoy-

0 Luther Blissett e o net.ativismo

1 EDT e LB: dois modelos de simulação midiática

2 A virada pop

3 Interfaces pop para as massas: um mito político

4 Híbridação

5 A revolução de 99

0. < LUTHER BLISSETT E O NET. ATIVISMO >

Com esta contribuição quero introduzir o projeto Luther Blissett no debate sobre net. ativismo. Para aqueles que não o saibam: Luther Blissett é um mito pop, um pop star coletivo "aberto", cujo nome é o mesmo de um jogador de futebol de Watford. Mas o LB virtual possui uma cara feita por computador. LB é um nome múltiplo: qualquer um pode se tornar LB e utilizar o nome dele/dela para qualquer propósito. Quem usa o nome, aumenta e toma parte de uma fama coletiva. Na Itália, onde pequenos grupos promoveram este projeto, a estratégia do nome múltiplo ativou uma reação em cadeia. Mediante um nome de multi-uso, um mito de massas foi construído e usado em campanhas políticas. Os conceitos que subjazem a LB (nome múltiplo, pop star aberto, avatar político) podem ser uma ferramenta

poderosa para construir um movimento de massas, assim como difundir de uma maneira popular a net.cultura e a net.crítica de círculos fechados como Nettime ou N5M, expandindo suas malhas para fora da rede.

Para mais detalhes sobre LB:

<http://www.syntac.net/lutherblissett/>

1. < EDT E LB: DOIS MODELOS DE SIMULAÇÃO MIDIÁTICA >

Uma pergunta fundamental no corrente debate sobre net ativismo é a oposição entre "simulação" e "ação real". Creio que se tornou uma pergunta viciosa e retórica. Lovink e Garcia, em "O ABC e DEF da Mídia Tática" são muito pacientes com aqueles que são céticos quanto à importância de questões de "representação midiática". Em vez disso, apontarei aqui as teses e estratégias mais radicais expressadas sobre simulação: em minha opinião, o Electronic Disturbance Theater e LB/a.f.r.i.k.a. gruppe.

<http://www.nyu.edu/project/wray/wwwhack.html>

<http://www.nettime.org/nettime.w3archive/199809/msg00044.html>

Ambos pensam que tanto o ativismo como a contra-informação devem aprender a simular no palco da mídia de massas, isto é, no info-entretenimento. Mas esses projetos são completamente diferentes. Electronic Disturbance Theater é o nome de um *grupo* de ativistas. Estes utilizam o "ataque na rede" para protestar contra instituições e mídias de massas sobre questões políticas. Os "atores" do EDT não ocultam seus nomes. Por outro lado, LB só é um nome, uma marca adotada por milhares de pessoas que, muitas vezes, nem se conhecem nem se comunicam entre elas. LB não é um grupo nem um movimento senão um pop star coletivo.

Todos os ativistas têm o mesmo nome, todos os ativistas *são* o mesmo pop star múltiplo. LB normalmente não protesta diretamente contra o sistema. Ele/ela trabalha dentro da mídia de massas produzindo notícias falsas, lendas urbanas, pretendendo por em curto-circuito as contradições internas do espetáculo. O nome de LB é utilizado em obras de arte, atos políticos, sabotagens, etc...LB não tem fama mundial como o EDT, mas ele/ela poderia tê-la.

-Electronic Disturbance Theater

A principal pergunta que se poderia fazer ao EDT é: qual é o risco de ameaçar e provocar a mídia com simulações? Como controlar os feedbacks e reações violentas? Como evitar ser cooptado ou desencadear um pânico moral? De acordo com Stefan Wray, os ativistas devem se dar conta de que a política é um teatro e que devem aprender a atuar: "estamos manipulando a esfera midiática, estamos criando o hype (tendência), estamos fazendo congestionamento cultural (culture jamming), estamos simulando ameaças e ação [...] somos atores! Isto é teatro político! Uma glorificação e transformação do falso em real, pelo menos na mente das pessoas." Como apresentar o ativismo no palco? Com uma imagem e um nome que funcione na mídia. Isso é lidar com a construção de simulacros: "Como inventamos um exército ciberespacial internacional? Primeiro, dando-lhe um nome."

O simulacro criado pelo EDT é muito simples: se apresenta como um protesto contra as instituições, a mídia, as corporações. Isto pode se definir como simulacro de primeiro nível, pois desafia o Sistema de um modo direto. A efetividade midiática é dada pela ameaça simulada: "O poder da Floodnet(*) jaz na ameaça simulada." A meta é dirigir a atenção para pontos particulares, atrair certo grau de cobertura de mídia dedicando-se a ações

pouco usuais. A questão para o EDT é ter inventado um simulacro negativo, destrutivo. O sistema da mídia coopta estes simulacros antagonistas, os demoniza e criminaliza, e utiliza-os para iniciar estados de emergência, pânico moral. O "estado" joga com o mesmo tipo de medo. Isso acontece quando você se situa no "primeiro nível" do jogo da mídia de massas.

- Luther Blissett

Se o EDT visa uma luta direta, LB quer aumentar o desafio para um nível lógico mais acima. Como escreveu o a.f.r.i.k.a. gruppe: "A comunicação-guerrilha não foca em argumentos e fatos como a maior parte dos folhetos, revistas, slogans, ou insígnias. A seu modo, ela reside numa posição política militante, é ação direta no espaço da comunicação social. Mas ao contrário de outras posturas militantes (pedras contra vitrines), não é seu objetivo destruir os códigos e signos do poder e do controle, mas distorcer e desfigurar seus significados como modo de contra-atacar o onipotente delírio do poder". Baudrillard citando Wilden: "Cada elemento de contestação ou subversão de um sistema deverá empregar uma lógica superior."

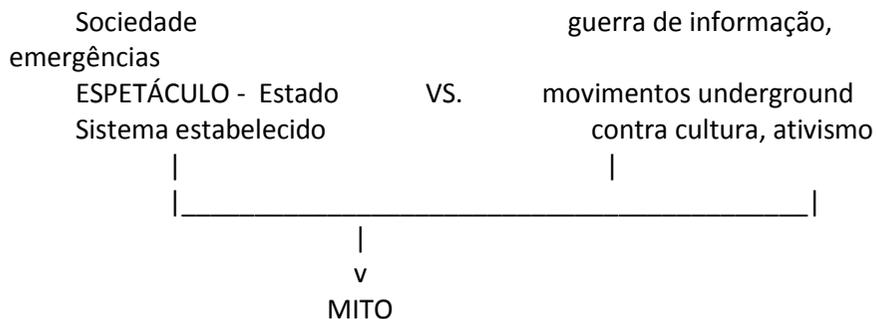
Ao contrário da prática do EDT: "Comunicação-guerrilhas não pretendem ocupar, interromper ou destruir os canais dominantes da comunicação mas detornar (praticar o desvio, plagiar) e subverter as mensagens transmitidas." Isto não significa atuar como inocentes atores mas imitar o espetáculo e seus engodos: "Contra uma ordem simbólica das sociedades capitalistas ocidentais que é construída em torno de discursos de racionalidade e conduta racional, a Comunicação-Guerrilha confia na poderosa possibilidade de expressar uma crítica fundamental através do não-verbal, do paradoxal, do mítico."

Com certeza, a estratégia não racional é muito racional: tornar-se o

espetáculo, tornar-se mito, usar as armas do info-entretenimento contra ele mesmo. A simples contra-informação tradicional já não funciona mais. LB quer introduzir a luta no reino da cultura pop, construir simulacros "inteligentes", difundir notícias falsas utilizando a ironia pra se retirar no momento preciso. De acordo com o Critical Art Ensemble, o inimigo é invisível, o poder se converteu em um fluxo eletrônico nômade. Se é fácil entender isto, é mais difícil entender como o sistema da mídia de massas coopta, neutraliza ou demoniza as forças subversivas. A rede criou a simulação democratizada e a informação falsificada. Mas onde se encontra o mito na comunicação de massas hoje?

2. < A VIRADA POP >

Roland Barthes, "Mitologias", 1957: "Há de estar profundamente estabelecido, desde o início, que o mito é um sistema de comunicação, é mensagem." O mito é o que está do outro lado do Espetáculo, o reverso da paisagem da mídia. O mito unifica o que é oposto no espetáculo e supracodifica(overcode) qualquer façanha ou significado subversivo.



Barthes: "Destruir o mito desde dentro era então extremamente difícil. O mesmo movimento de se ver livre dele, cai de imediato como presa do mito: O mito sempre pode, ao final, significar a resistência feita ao mesmo."

O título da introdução de "leia-me!" é: "nada é espetacular se você não fizer parte dele". Não sei se é uma citação nem de onde vem (Debord...? é pura filosofia do Debord!), mas é bastante retórica, politicamente correta, puritana. Deveríamos dizer: nada é espetacular se você *é* parte dele! O ativismo tem de fazer uma virada de 180 graus: vamos chamá-la uma virada pop.

Barthes: "a melhor arma contra o mito é se auto-mitificar, produzir um mito artificial: e este mito reconstituído será uma mitologia real."

- Net hype.

Por exemplo Net hype é um mito que o ativismo deve parasitar e supracodificar. Como escreve o A.f.r.i.k.a. gruppe: "os crescentes intentos de policiar a rede, de estabelecer o estado e o controle corporativo aumentará, paradoxalmente, sua atração como campo de operação de comunicação-guerrilhas: possivelmente, inclusive aqueles de nós que até agora nem mesmo possui um PC, vai então se conectar. Fraudes e falsos rumores dentro e fora da rede podem ajudar a contra-atacar a comercialização e o controle do estado - afinal, a internet é uma área ideal para produzir rumores e fraudes."

"Comunicação-Guerrilhas também estão fascinadas por possibilidades oferecidas pela internet num sentido bastante distinto: muito além da sua

realidade, A REDE é um mito urbano, e talvez o mais forte e mais vital de todos. O discurso social concebe A REDE como o lugar onde as pessoas, os prazeres, o sexo e os crimes de amanhã já estão acontecendo. Entre na internet, conheça o futuro! Medos e desejos são projetados sobre A REDE: este é o lugar mítico de onde podemos ver o futuro de nossa sociedade." O palco midiático está englobando a net passo a passo. O espetáculo está se hibridizando com a rede. O imaginário coletivo está penetrando o ciberespaço. O ativismo deve atacar e parasitar o imaginário coletivo alimentado pela rede. O imaginário da mídia de massas está ficando mais e mais interativo, "democrático". As teorias da Velha Esquerda sobre manipulação midiática estão obsoletas.

3. < INTERFACES POP PARA AS MASSAS: UMA IDORU POLÍTICA >

A "Virada Pop" significa que os ativistas ficaram menos chatos e falam a linguagem das massas. Como todas as interfaces, é um compromisso. Algum ativista puritano, algum anarquista ou eco-raver vai discordar. Mas o único meio de afrontar o info-entretenimento é ser mais niilista que ele. A virada "pop" não é só uma lição estratégica, também é um modo de construir um acesso para as massas.

- Avatar pop.

A cultura pop é como o panteão hindú, onde deuses e semi-deuses lutam sem parar. Ela trabalha criando autênticos simulacros pop, controlando-os, deixando-os para trás quando começam a produzir reações não desejadas. O ativismo deve construir pop stars virtuais, avatares coletivos conduzidos a partir da rede para atuar no info-entretenimento, como LB ou a idoru Kioko Date. Pela metáfora "avatar de massas" pretendo explicar o modelo do pop star aberto para usuários da rede ou net ativistas que não conheçam sobre o nome múltiplo. A metáfora do avatar pode ser transposta muito facilmente

da rede para a mídia tradicional e usado no ativismo midiático. Com "avatar de massas" quero dizer um ídolo virtual para atuar no palco midiático e não uma identidade simulada em uma comunicação de um pra um na rede. Feições antropomórficas fazem o público se identificar com ele. Também, como bem sabem Ballard e Gibson, na sociedade midiática o ícone é o modo direto de acessar o sistema nervoso das pessoas. Franco Berardi, aka Bifo, definiu LB como "o Anticristo da informação". Esta definição explica o propósito de LB de unir-se à contra-informação e a mitologia pop autônoma.

- Portal para a mídia.

Os hacktivistas devem organizar portais entre a rede e a mídia "tradicional". Estes portais rede-mídia deveriam ser um interface para alimentar e controlar as notícias que a mídia difunde. Trata-se de contactar e cooperar com o pessoal on-line da TV e dos jornais, criando interfaces estúpidas mas amáveis para os jornalistas. A experiência do Electronic Disturbance Theater o demonstra: se não houvesse feito a primeira página do New York Times em 31 de outubro de 1998, o EDT só teria uma mera existência on-line.

4. < HIBRIDAÇÃO >

-Módulos pop.

A hibridação não consiste unicamente em conectar o virtual e "as ruas". Nos arriscamos a permanecer retóricos e previsíveis em ambas as frentes. Temos de hibridizar e contaminar as formas da cultura pop criando módulos pop para o ativismo. A cena Net é um tanque de idéias estranhas e úteis. Pense em um uso midiático subversivo dos trabalhos de arte net mais iconoclastas antes que possam ser captados pela Nike ou Adidas! Um módulo Pop pode ser definido como um programa de plataforma múltipla que pode funcionar

em diferentes ambientes sociais e estruturas políticas, tanto na nova como na velha mídia. Um exemplo é LB cujo nome apareceu em várias ocasiões na mídia italiana em livros de autor, romances, performances, shows, campanhas de contra-informação, fraudes, lendas urbanas. O nome múltiplo é um módulo híbrido, pois funciona em tanto na velha como na nova mídia, tanto nas ruas como na rede.

- Compondo teorias...

Não necessitamos das fáceis abstrações e oposições da filosofia ocidental que seguem as raízes críticas: simulação vs. ação real, o alternativo vs. corrente dominante, pop vs. vanguarda, molar vs. molecular, "tomemos as ruas" vs. "as ruas estão mortas". Uma teoria (ou estratégia) não se constitui em oposição a outra senão que devem compor-se juntas em um mesmo nível. O "Composicionismo" é um método deleuziano sugerido por autores como Bifo. Observa a besta do espetáculo e seus movimentos. Está se infiltrando na rede e enraizando nas novas formas sem haver abandonado a antiga. O capital infiltra qualquer interstício. A rede não se opõe à mídia de massas, o hipertexto não pode destruir o espetáculo mas novas formas híbridas crescem. O espetáculo se ramifica na rede hipertextual, se faz mais cambiante. Já é híbrido, aprendamos dele.

- ...e integrando o ativismo.

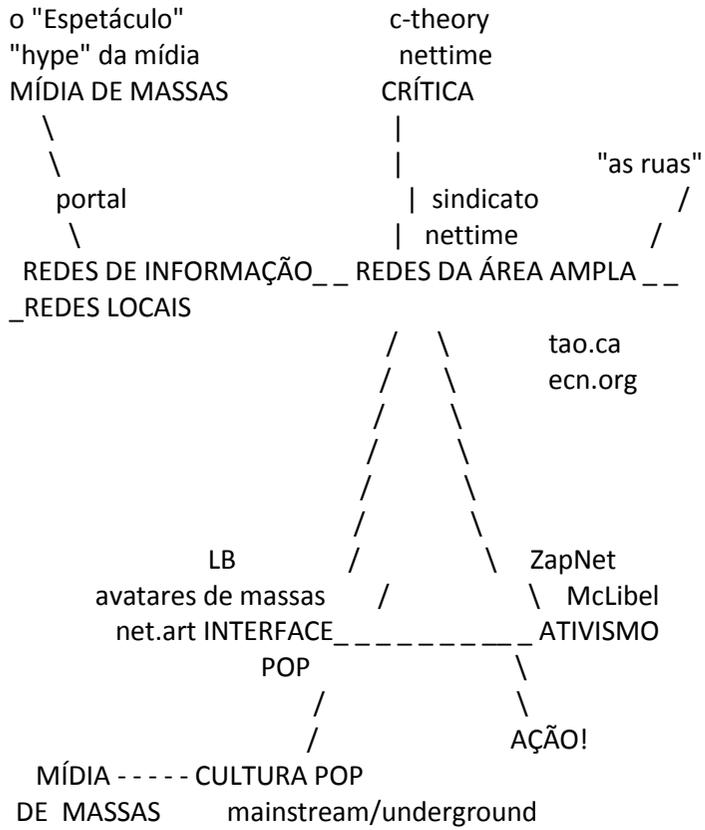
Do mesmo modo o ativismo não abandonará as velhas estratégias mas irá integrá-las, conectá-las entre si. A convergência dos meios conduz a uma convergência de estratégias e "ativismos". Temos que parar de fazer teorias. Simplesmente temos de conectar uma estratégia com outra, uma coisa com outra. A hibridação deve integrar diferentes tipos de ativismo. Depois do hacker, temos de integrar no ativismo web designers e artistas. Falo de um ativismo eufórico, subversivo, iconoclasta, travesso! Se os net artistas

começassem a desenhar interfaces e estratégias pop para o ativismo, claro que estariam mais estimulados e inspirados e acabariam sendo mais úteis. Mas não precisamos ser um "rizoma": o mito rizoma trouxe danos. Deleuze e Guattari também pergutaram: Como podemos distinguir entre esquizofrenia subversiva e esquizofrenia capitalista? O capitalismo é esquizo e rizomático também. Precisamos integrar e ser integrados.

5. < A REVOLUÇÃO DE 99 >

A cena ativista da arte-mídia-rede está fragmentada em múltiplos grupos, sub-redes próximas, guetos de cultura alternativa, vanguardistas solitários, hiper-egos. Demos uma olhada no mapa de Jodi: <http://www.jodi.org/map>. Não sei de que modo se organiza, mas é uma efetiva vista panorâmica de "nossa" rede. Esta cena só pode vir a ser popular pela interconexão de cada grupo de artistas, ativistas, escritores, teóricos, designers, jornalistas, mediadores, organizadores, etc. Esta rede poderia se converter em um ícone midiático! O próximo movimento subcultural (ocidental), depois do punk, techno, cyberpunk, etc. Temos de encontrar um nome bastante pop e estúpido: "a revolução de 99". O esquema que segue não é tão obvio, mas também pretende ser uma interface para a "teoria":

- É um tanto estúpido e bastante genérico mas claro.
- É bastante "hegemônico"? Não importam nomes como "nettime", só por exemplo.
- Onde está a simulação e onde a ação real?



(*) N do Trad: Programa do EDT para os zapatistas de Chiapas cuja principal arma era congestionar a entrada a determinado sítio pelo excesso propositado de acessos, coisa repetida por hackers contra a Amazon.

Tradução: Ricardo Rosas

Fonte: Nettime - www.nettime.org

Para mais Luther Blisset - www.lutherblisset.net

(Arquivo Rizoma)

CULTURAS DO SABER EM MEGACIDADES: OS TELECENTROS DE SÃO PAULO

Ciro Marcondes Filho*



0. Preliminares

No Encontro de Okinawa falou-se da *digital divide*, dessa grande linha divisória *digital* que havia se criado entre as sociedades do mundo, em que a falta de oportunidades de acesso às tecnologias digitais poderia aprofundar ainda mais o fosso já razoavelmente profundo das desigualdades sociais no planeta. Instituiu-se, então, a partir daí, a “força-tarefa” da oportunidade digital (*Digital Opportunity Task Force*) para incentivar a inclusão digital: os países deveriam adotar estratégias para reduzir a distância entre os que possuíam e os que não possuíam acesso às tecnologias de informação e comunicação (TIC).

No Brasil, fez-se outra leitura da chamada “inclusão digital”. Não se adotou simplesmente a idéia de incorporação de contingentes cada vez maiores nas oportunidades de acesso à tecnologia, pois isso levaria fatalmente apenas a um aumento no consumo dos equipamentos e à remessa maior de lucros às grandes empresas monopolistas. Um país pobre como o nosso não pode se dar ao luxo de pagar licenças de usos de softwares proprietários, pagamento esse que apenas fortalece o poder de uma única multinacional, enquanto cidades e a Federação sofrem sérias restrições orçamentárias. O sistema operacional da Microsoft, por exemplo, está instalado em 97% dos computadores do planeta, o Microsoft Office, em 93% das máquinas; o mesmo se dá com os navegadores, onde, em 2001, o Internet Explorer era utilizado em mais de 90% dos computadores. Em 1990, o país gastou 3,7 bilhões de dólares a mais do que recebeu em transações cotidianas. Em 2000, o número saltou para 24,6 bilhões de dólares.

O princípio que nos orientou foi em outra direção, a de que não adianta treinar pessoas que saibam operar softwares criados por outras nações, visto que assim elas só participarão do mercado global como consumidoras. Trata-se, ao contrário, de operar com sistemas operacionais abertos e investir maciçamente nos conteúdos. Só isso nos permitiria reduzir, pelo menos em parte, o fosso das desigualdades sociais do país.

O Brasil tem uma história conhecida na produção internacional de soluções próprias em computação e ocupa o 7o. posto no ranking mundial dessa atividade. Tem uma excepcional criatividade em produzir softwares livres e consegue criar soluções similares às importadas. Na questão da inclusão digital, o caminho não poderia ser diferente. O movimento de criação de info e telecentros em São Paulo tendeu a privilegiar a produção local de softwares e a investir pesadamente nos conteúdos. Para isso contribuiu excepcionalmente, além da pobreza e do subdesenvolvimento econômico nacional, a questão dos softwares livres e do uso do *copyleft*.

1. A Megacidade de São Paulo

A região metropolitana de São Paulo compreende 39 municípios e uma população de 17 milhões de pessoas. É o principal centro financeiro, industrial e comercial do país e um importante elo na cadeia da economia mundial. Ela é sede de grandes grupos mundiais, de serviços especializados de alta qualidade, de moderna infra-estrutura de telecomunicações e transportes. Há um expressivo parque industrial em pleno processo de modernização, uma estrutura avançada de pesquisa, contendo, inclusive, a mais importante universidade da América Latina; há segmentos de alta renda inseridos em mercados cosmopolitas típicos de cidades mundiais. No núcleo desta região encontra-se a megacidade de São Paulo com seus dez milhões de habitantes.

São Paulo, uma “cidade global” que em seu rápido movimento de assimilação dos padrões de concorrência do capitalismo internacional, deixou descobertas, contudo, algumas questões básicas, como a universalização dos serviços essenciais, em particular, a telefonia, equipamento básico para a integração da população às redes informáticas. A disseminação dos benefícios das novas tecnologias, condicionada à capacidade de pagamento dos usuários, acabou criando ilhas em torno das áreas geográficas mais privilegiadas, das corporações transnacionais e dos estratos de alta renda, escolaridade e habilidades específicas. Assim, a modernização tecnológica em larga escala, com elevado custo social, acabou por aumentar as desigualdades e criar novas formas de marginalização.

Os dados da miséria urbana registram 870 mil pessoas morando em 612 favelas e 182 mil pessoas em cortiços. Dois milhões de paulistanos (20% da população) estão desempregados e 40% vivem em áreas irregulares e grande parte em áreas de risco.

2. Os telecentros e os infocentros da megacidade

Tanto o governo estadual quanto o governo municipal estimularam a criação de infocentros e telecentros para dinamizar a inclusão digital. Eles não foram pensados para beneficiar famílias de altas rendas, mas visam, ao contrário, comunidades de baixa renda. Algumas vezes são instalados em bibliotecas, outras em postos do Poupatempo, em terminais de ônibus, metrô, etc.

O primeiro telecentro foi criado há três anos, na Cidade Tiradentes, um dos distritos com pior qualidade de vida de São Paulo e fez parte do programa de governo municipal “Viver Melhor”. Lá está localizado o maior conjunto habitacional construído pela Companhia Habitacional estadual (Cohab), com 38 mil apartamentos, população de 150 mil habitantes e foi escolhido por ter um alto crescimento demográfico, um alto índice de criminalidade (90 assassinatos por 100 mil habitantes ou três homicídios por semana), e um baixo nível de escolaridade, com evasão de 4,5% no ensino fundamental e 16,8% no ensino médio. Situa-se 22 km a leste do centro da cidade.

Outro telecentro é o de Capão Redondo, o lugar mais violento de São Paulo e mais abandonado pelo poder público. Área de intensa exclusão social mas dotada de forte e enraizada produção cultural, berço do *hip hop* na cidade, dotada de grande rede de entidades comunitárias. No local criaram-se em 2000 seis telecentros, e, depois de dois meses, mais quatro. Os computadores acessam a internet através de uma solução em Linux, de boa performance e alta economia quando equiparada ao licenciamento do software proprietário.

Telecentros funcionam em média 12 horas por dia, sete dias por semana, oferecem cursos de informática e atividades de desenvolvimento cultural,

social e econômico. Ficam abertos à comunidade e todas as pessoas com mais de dez anos podem utilizar gratuitamente todos os equipamentos e serviços. O tempo de utilização mensal é, em média, de 14 mil horas; há cerca de mil usuários por mês, em sua maioria (70%) do sexo feminino, na faixa etária de 13 a 17 anos (60%). Mas há também usuários acima de 60 anos e abaixo dos 12 anos de idade. A maioria dos usuários jamais teve contato com um computador.

Em fins de 2002, o programa estadual Acessa São Paulo já possuía 117 infocentros instalados, 66 na capital e 51 no interior do estado. 1,8 milhão de atendimentos foram prestados e mais de 200 mil pessoas já estão cadastradas.

Nos telecentros de São Paulo, a inclusão digital concentra-se em três focos principais: a ampliação da cidadania, através do estímulo ao direito de interagir e ao direito de se comunicar através das redes informacionais; a inserção de camadas pauperizadas no mercado de trabalho informacional (profissionalização e capacitação); a educação dos jovens para melhor filtrar o volume de informações recebidas da internet.

Por isso, a opção pelos telecentros e a importância de São Paulo como a cidade que, segundo especialistas, está experimentando o maior plano de inclusão digital em software livre do mundo. Igualmente nas populações carentes o entusiasmo foi grande: a população, historicamente negligenciada pelo poder público, aderiu rapidamente aos serviços. Nas aberturas de novos postos, as pessoas formavam fila desde a madrugada para se inscrever no telecentro.

3. Números da exclusão digital

A exclusão digital não é, naturalmente, o mesmo que a exclusão social e

econômica, mas uma necessariamente converge para a outra. O Brasil possui 11,4% de analfabetos e a renda mensal de 50% de seus 160 milhões de habitantes é, no máximo, de 133 euros mensais.

Define-se o excluído digitalmente como aquele que não possui um computador, os meios básicos para utilizá-lo e tampouco dispõe de acesso à internet. Nas regiões metropolitanas do país, apenas 20% da população está conectada à rede mundial de computadores; no país como um todo, são apenas 8%. Observa-se que quanto mais distante se está do centro, maior é o fosso entre possuidores e não-possuidores.

Dos dez milhões de habitantes da Megacidade de São Paulo, apenas 1,8 milhão possui computador (em casa ou no trabalho). 39,5% da população têm linha telefônica fixa que permite o acesso à internet e 49,2% não possuem nenhum dos dois equipamentos.

A concepção dos participantes, contudo, é que a questão da exclusão não pode se limitar àqueles que não possuem computador em casa nem nos locais de trabalho, os “sem-teto tecnológicos”, mas deveria estender-se àqueles que estão à margem da revolução tecnológica, moldada em bits e em informação. São pessoas que são excluídas até mesmo da seleção.

4. A política contra e a exclusão digital

O especialista brasileiro José Arthur Giannotti diz que, quando o sistema econômico apropria-se não apenas da tecnologia mas da capacidade de desenvolvê-la, então esse sistema já não é mais o mesmo: ele não se esgota nem se supera como queria Marx. O sistema capitalista depende do desenvolvimento tecnológico e o processo de exploração está ligado à invenção e à construção de novos produtos. E já não se trata mais do valor-trabalho marxista, mas de “pontos de poder no campo da ciência”. A

questão, para ele, é, então, como democratizar esse complexo de ciência e tecnologia; já que não podemos enfrentar esse complexo, temos que jogar na margem, diz ele.

A tecnologia é nosso destino, poder-se-ia dizer. Simon Nora e Alain Minc descreveram, há mais de 25 anos, a evolução do capitalismo como um sistema baseado em redes de processamento e comunicação de informações. Para a época atual, conforme Marcos Dantas, a informação seria a força produtiva dominante. A inclusão digital, portanto, implicaria também a apropriação da tecnologia da informação pelas comunidades e grupos socialmente excluídos.

Por isso, a opção pelos info e telecentros e a importância de São Paulo como a cidade que, segundo especialistas, está experimentando o maior plano de inclusão digital em software livre do mundo.

5. Os conteúdos na inclusão digital brasileira



Os jovens buscam os telecentros para pesquisas escolares, para correio eletrônico, para participar de salas de bate-papo e de sites de entretenimento. Já os adultos os buscam para procurar emprego, para fazer currículo vitae, enviá-lo via internet a empresas, além de pesquisa e notícias. Das pessoas que vão buscar um info ou telecentro, 60% não se acham preparadas para utilizar a internet e carecem de uma capacitação. Além disso, eles sentem que há, para eles, falta de conteúdo relevante, lamentam que boa parte do material está em inglês e que o que está em português volta-se mais às classes A e B.

Por isso, os organizadores não quiseram apenas abrir um lugar e instalar computadores. Era preciso, além disso, fazer a articulação com a comunidade, com sua história, sua cultura, suas necessidades e expectativas. O diferencial da Coordenadoria do governo municipal de São Paulo, por exemplo, foi a intenção de transformar o telecentro numa agência de desenvolvimento de programas livres, relacionados às próprias comunidades. Lá, os monitores dos centros atuam não exatamente “dando cursos de informática” mas identificando as necessidades e orientando usuários no uso da tecnologia para satisfazê-las. Assim, oferecem-se conteúdos e estimula-se, ao mesmo tempo, a criação de conteúdos pelas próprias comunidades. A idéia é a de resgatar aquilo que os monitores chamam de “riqueza” das comunidades: o conhecimento acumulado pelos seus membros. Há também discussões sobre a consciência ambiental e o estímulo dos usuários para que pratiquem pequenas ações como o cultivo de uma horta e a plantação de mudas de árvores. Isso ocorre através da confecção de sites locais e de jornais comunitários, assim como pela convocação dos mais velhos para o resgate da memória da comunidade.

No ACESSA São Paulo, do governo do estado, o conhecimento é um instrumento de solidariedade, onde estimula-se o princípio da doação: as

peças doam material mas também trocam informações, dão dicas de emprego, informações sobre saúde, sobre os direitos.

Júlio de Oliveira Campos, 72 anos, morador no Jardim Norma, a quatro quilômetros do Infocentro São Judas Tadeu. É aposentado e foi marmorista na época em que trabalhava. Seu vizinho, Jaime, vendo alguns de seus quadros, convidou-o para visitar o Infocentro, no qual ele inicialmente não acreditava. Através de fotos feitas pelo seu amigo, ele viu que era possível divulgá-las pela Internet. Foi conhecer o lugar e gostou. “Na minha idade, disse ele, eu pensei que tinha visto tudo, mas não tinha visto um projeto em que as próprias pessoas pudessem se ajudar através de uma máquina”.

No Infocentro Vila Conceição descobriu-se Angel Paes, uma jovem escritora que surpreendeu a todos com a qualidade de seu texto. As pessoas seguem ansiosas as publicações sucessivas que ela faz de seu “livro” na página da entidade na Internet.

A tecnologia é um instrumento de transformação. O primeiro impacto, segundo seus organizadores, está no resgate da auto-estima, depois vem a convicção de que é possível falar e ser ouvido, propor e ser atendido, unir-se e agir coletivamente e com essa ação mudar a realidade à nossa volta.

Por isso, os organizadores refutam a redução da inclusão eletrônica ao plano do “digital”. Para eles, a inclusão é também analógica. Robinson Tenório, da Faculdade de Educação da USP, defende a tese de que com a dicotomia analógico/digital, sugere-se uma superioridade do digital sobre o analógico. Os usuários, assim como os estudantes, estariam associando o digital automaticamente ao novo, preciso, lógico, em contraposição ao analógico, tido como antiquado, impreciso, emocional. De fato, cria-se uma tendenciosidade, que acaba por viciar os raciocínios, matematizando o saber e destacando aquilo que é menos significativo para as comunidades.

6. A questão do software livre

Na discussão sobre a quebra do monopólio da Microsoft aparece o Linux como o representante do código aberto na luta contra o império do código fechado no mundo digital. Trata-se, efetivamente, de uma das mais importantes batalhas no campo tecnológico, com sérias repercussões políticas, econômicas e sociais. É uma guerra subterrânea sem aviões destruindo torres, sem manifestos, sem confrontos diretos, uma guerra descentralizada, onde há multidões de pessoas trabalhando de graça para emancipar pessoas e sociedades. Para Hermano Viana, jamais houve um movimento semelhante em toda história da humanidade.

GNU/Linux, sistema operacional livre, completo e multifuncional, conta com o trabalho de mais de 400 mil desenvolvedores nos cinco continentes e mais de 90 países. Enquanto a Microsoft tem 30 mil funcionários para produzir seu sistema operacional, a GNU/Linux conta com cerca de 1 milhão de programadores. No telecentro Sapopemba de São Paulo, os operadores derrubaram o mito de que esse sistema seria intragável a um usuário não-técnico, demonstrando que lá os usuários não estavam levando mais do que dez minutos para começar a usar o sistema operacional tranquilamente.

Apesar de ter surgido já há algum tempo, foi só com a expansão da internet que o software livre ganhou espaço e autonomia. Diferente dos sistemas operacionais proprietários, este sistema instiga o conhecimento do indivíduo com base na necessidade de pensar e não somente de apertar. Além disso, seu uso gratuito facilita a adoção em comunidades muito carentes, que jamais poderiam de outra forma ter um sistema de qualidade. Por fim, o software livre propicia um sentido de comunidade impossível de se obter no sistema tradicional.

No município de São Paulo, a prefeitura está criando uma gigantesca rede de softwares livres com cerca de 90 mil usuários cadastrados nos telecentros da cidade. Em cada telecentro há dez a vinte computadores com acesso banda larga à internet e uso livre para a população de regiões periféricas. Pretende-se atender 300 mil pessoas ainda este ano.

7. Comentários

Todas as experiências comentadas podem evocar muitas reservas por parte de quem as recebe. Os relatos podem sugerir, por exemplo, um certo “encantamento” com os telecentros, como se o software livre, a criação de softwares e o copyleft fossem a grande solução para as comunidades carentes. É inevitável num relato linear dos sucessos dessas iniciativas públicas um certo tom de “estamos no melhor dos mundos” para as comunidades carentes mencionadas.

De fato, os depoimentos são de agentes envolvidos, alguns deles expressões dos próprios responsáveis pelo processo de inclusão digital, não podendo negar-se aí um certo tipo de oficialismo, de propaganda oficial das respectivas administrações públicas, tanto municipal como estadual.

Além disso, os relatos não deixam de incorporar um tema antigo nas investigações sociológicas, que é uma possível (e desejada) ressurreição do sujeito emancipado, o estilo habermasiano, que agora estaria recuperando suas capacidades de criar e produzir seus próprios softwares a partir de seu próprio *Lebenswelt*, que se sobrepõe aos sistemas técnicos abstratificantes.

Todas essas impressões são legítimas e não é minha intenção nesta exposição fazer as vezes do advogado desses governos e defensor incondicional de tudo que está sendo feito. Mas me cabe, por outro lado, avaliar em que medida a experiência dos telecentros evoca, discute e

atualiza as grandes questões que envolvem o uso da técnica em nossa sociedade atual e que novos caminhos ela abre para uma discussão da inclusão digital e das relações entre os atores desse processo e as grandes corporações que hoje comandam hegemonicamente a inovação tecnológica no planeta.

Basicamente, algumas considerações podem ser feitas em relação à inclusão digital e a forma que assumiu no Brasil:

1. A digital divide realiza aquilo que Jacques Ellul já havia previsto para a técnica, a saber, o fato que a universalidade da técnica provoca a ruptura do mundo humano, não sua unificação [Le système technique]. A mundialização do sistema proprietário sob a tutela de uma única empresa aumenta a distância social entre os incluídos e os excluídos digitalmente. Nesse sentido, iniciativas de quebrar esse monopólio e democratizar os usos e a criação de softwares são projetos de incentivos ao pluralismo digital.

2. Estimular não apenas o uso de computadores, os conhecimentos para seu uso e o acesso internet, mas também a produção de conteúdos, tanto na geração de novos softwares quanto na criação de narrativas, relatos e trocas entre as pessoas, integra o equipamento técnico à especificidade cultural, conserva e reforça as ligações sociais, estimula o espírito crítico e a autoestima.

3. É evidente que, num primeiro momento, procuram-se os telecentros para fins imediatos de aprendizagem, busca de emprego, busca de informações sobre saúde, etc. Mas, em seguida, com a capacitação e, mais ainda, com produção de conteúdos, atinge-se um outro patamar, não mais apenas “pragmático” dos centros, mas agora, “reflexivo”. A técnica não é inocente, bem o sabemos, a simples substituição de um processo tradicional pelas formas digitais altera a consciência, os mecanismos mentais, o sentimento

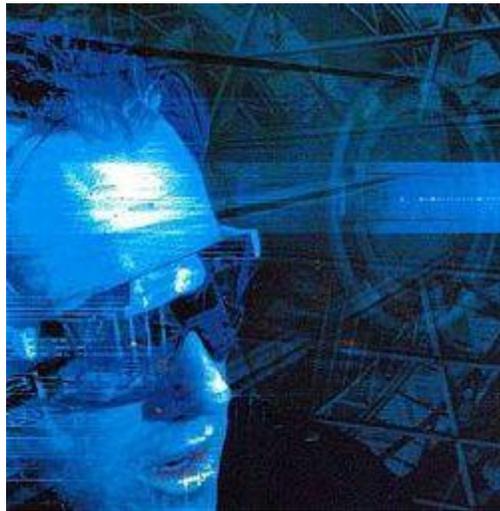
de inserção no mundo das pessoas. Até agora, isso só tem atingido os “incluídos” que se sentem, pelo próprio uso da tecnologia, cada vez mais separados dos “excluídos”. A questão colocada por Heidegger, de que “o ser está obscurecido por uma imensa capacidade organizativa da técnica” adquire aqui outro sentido quando imaginamos o ingresso das populações das periferias neste mundo e do que isso pode provocar em termos de alteração de consciência. A técnica, de fato, tem essa imensa capacidade organizativa, que “obscurece o ser”, inconscientemente o faz submeter-se a essa “armação” invisível. Mas, uma vez sabendo dos “furos” desse sistema, dos caminhos de ruptura desse complexo e podendo “jogar na margem”, como diz Giannotti, redescobre, pela porta dos fundos, uma discreta chance de participar desse mundo. E, se permitir o acesso aos equipamentos e à rede mundial de computadores já permite um salto de qualidade em seu sentimento de inserção no mundo, a capacitação de produção e a realização de conteúdos altera substancialmente esse seu estatuto de excluído.

* Ciro Marcondes Filho é jornalista, professor titular do Departamento de Jornalismo e Editoração da ECA/USP e coordenador do Núcleo José Reis de Divulgação Científica e do Núcleo de Estudos Filosóficos da Comunicação (FiloCom). nucleojosereis@eca.usp.br.

Fonte: Revista Espiral (www.eca.usp.br/nucleos/njr/espisal/).

SEDUÇÃO DOS ZUMBIS CIBERNÉTICOS

Hakim Bey



(Para Konrad e Marie)

Para começar, ajudaria se pudéssemos falar sobre redes em vez de sobre A Rede (Net). Apenas os mais extrópicos crentes na Net ainda sonham com ela como solução final. Pensadores mais realistas rejeitaram a cybersoteriologia, mas aceitam a Rede como ferramenta (ou arma) viável. Eles concordariam que outras redes devem ser configuradas e mantidas simultaneamente com "a" Rede - de outra maneira, ela se torna apenas outro meio de alienação, mais envolvente que a TV, talvez, mas de qualquer maneira mais total em sua hipnose.

As outras redes obviamente incluem - primeira e principalmente - padrões de convívio e comunicatividade. Empréstimo este termo da frenologia do século XIX - aparentemente existe uma saliência de comunicatividade em algum lugar no crânio - mas eu o uso para significar algo como o "diálogo" de Bakhtin transposto para o registro do social; onde o convívio implica presença física, a comunicatividade pode também incluir outras mídias. Mas - como o hermetismo nos ensina - o ato positivo do significado comunicativo, seja cara-a-cara (mesmo que sem fala), ou mediado simbolicamente (por texto, imagem, etc.), é sempre confrontado por sua negatividade. Nem toda a "comunicação" comunica, mapa não é território, e assim vai. "Programas interativos" em si mesmos não têm o menor sentido entre seres vivos, mas, de fato, nenhum meio é privilegiado ou completamente aberto. Como Blake poderia dizer, cada meio tem a sua forma e o seu espectro.

O que precisamos, então, é uma "análise espectral" blakeana da Net. Uma "análise fourierista" também poderia ser útil (não Fourier o matemático, mas Fourier o Socialista Utópico). Mas estes filósofos eram verdadeiros hermeticistas, enquanto nós podemos apenas empilhar alguns fragmentos sobre o que quer que seja.

A questão implícita: - a Net vai além do propósito de comunicatividade, e pode ser usada como ferramenta para "maximizar o potencial para o aparecimento" de situações de convívio? Ou existe um "efeito contraproducente paradoxal" (como Ilich diria)? Em outras palavras: a sociologia das instituições mostra que certos sistemas (e.g. educação, medicina) chegam a uma rigidez monopolizadora e começam a produzir o oposto do efeito pretendido (a educação estupidifica, a medicina faz adoecer). A mídia também pode ser analisada desta maneira. A mídia de massa, considerada como entidade paradoxal, se aproximou de um limite de enclausuramento total pela imagem - uma crise da estase da imagem - e do

completo desaparecimento da comunicatividade. O que se julgava que tornava a Net tão singular eram os seus padrões "de-muitos-para-muitos", tendo como implicação a possibilidade de uma democracia popular eletrônica. A Net é uma instituição, pelo menos no sentido amplo da palavra. Ela serve ao seu propósito "original", ou há um efeito contraproducente paradoxal?

Outro padrão original dentro da Net é a sua descentralidade (sua herança "militar"); isto lançou a Net numa espécie de guerra com os governos. A Net "cruza fronteiras" como um vírus. Mas nisto a Net partilha certas qualidades com, digamos, as corporações transnacionais ("zaibatsus") - e com o próprio Capital nômade. O "nomadismo" tem sua própria forma e espectro. Como a Nação Islâmica dos Cinco Porcento (1) coloca, "nem todo irmão é um irmão". A molecularidade é uma tática que pode ser usada contra e a favor da nossa autonomia. Estar informado compensa. E podemos ter certeza que a Inteligência Global paga bem por sua informação; - certamente a Net já está completamente penetrada pela vigilância... cada bit de um e-mail é um cartão postal para Deus.

Os nossos exemplos favoritos do uso imaginativo e insurrecionário da Net - o Caso McLibel, o Caso da Cientologia, e acima de tudo os Zapatistas - provam que a estrutura descentralizada de muitos-para-muitos tem potencial de verdade [o McDonalds ganhou a batalha mas parece estar perdendo a guerra - as franquias caíram em 50%!]. Luditas que negam isto simplesmente estão se fazendo parecer desinformados - e muito mal dispostos na direção das boas causas. Os Luditas originais não eram quebradores de máquina indiscriminados - eles tencionavam defender seus teares manuais e o trabalho em casa contra a mecanização e centralização das fábricas. Tudo depende da situação, e a tecnologia é apenas um fator numa situação complexa e envolvendo diferentes valores. Exatamente o que é que precisa ser destruído aqui?

O Capital Global abraça abertamente a Net por que a Net parece ter a mesma estrutura do Capital Global. Ele anuncia a Net como o Futuro Agora, e protege os cidadãos virtuais desses governos velhos e maus. Ora, a Net é mesmo o paradigma de um Mercado Livre, não? O sonho de um Libertário. Mas secretamente o Capital Global [perdoem pela falácia patética - puxa, eu não consigo parar de reificar o Capital...]... secretamente, o Capital Global deve estar doente de preocupação. Bilhões de dólares de investimento foram tragados pela Net, mas a Net parece agir como um astro eclipsado: - há um efeito de penumbra, mas o planeta está negro. Talvez mesmo um buraco negro. Afinal, Hawking provou que mesmo buracos negros produzem uma quantidade mínima de energia - alguns milhões de pratos, talvez. Mas essencialmente não há dinheiro circulando na Net, nem dinheiro saindo dela. Parece que a Net pode agir metaforicamente como uma "feira livre" até certo ponto (possivelmente bem mais do que já age) - mas falhou em se desenvolver como um Grande Mercado. A WWW não parece estar ajudando muito neste ponto. A "Realidade Virtual" começa a se parecer com mais um futuro perdido. IntraNets, transmissão personalizada de dados e "televisão interativa" são as estratégias propostas pelos Zaibatsus para colonizar o que resta da Net. O *e-cash* não parece estar dando conta.

Enquanto isso, a Net toma o aspecto não apenas de uma feira livre sem corpo, mas também de uma favela psíquica. Avatares predatórios - desinformacionistas - dados sobre trabalho escravo nas prisões americanas - cyber-estupro (violação do corpo de dados) - vigilância invisível - ondas de pânico (Pedofilia, Nazistas-na-Net, etc) - invasões massivas de privacidade - propaganda - todo tipo de poluição psíquica. Sem mencionar a possibilidade de lavagem cerebral biônica, síndrome do túnel carpal, e a sinistra presença em cinza e verde das próprias máquinas, como nos cenários dos velhos filmes de ficção científica (o futuro como design ruim).

De fato, como Gibson previu, a Net já está virtualmente assombrada. Cemitérios na web para cyber-mascotes mortos - obituários falsos - Tim Leary ainda mandando mensagens pessoais - mestres ascensionados do "Heaven's Gate" - sem mencionar a já vasta arqueologia perdida da própria Net, os níveis da Arpa, velhas BBSs, linguagens esquecidas, páginas da web abandonadas. De fato, como alguém disse na última conferência da NETTIME em Liubliana, a Net já se tornou um tipo de ruína romântica. E aqui, no nível mais "espectral" da nossa análise, repentinamente a Net começa a parecer... interessante de novo. Uma pitada de horror gótico. A sedução dos Zumbis Cibernéticos. Fin-de-millennium, flores de estufa, láudano.

Como seja.

Vivemos num país em que 1% da população controla metade do dinheiro - num mundo onde menos que 400 pessoas controlam metade do dinheiro - onde 94.2% de todo o dinheiro se refere apenas a dinheiro, não a produção de qualquer tipo (exceto de dinheiro); - um país com a maior população carcerária per capita do mundo, onde "segurança" é a única indústria que cresce (fora a do entretenimento), onde uma insana guerra às drogas e ao meio-ambiente é concebida como a última função válida do governo; - um mundo de ecocídio, agronegócio, desflorestamento, assassinato de populações indígenas, bioengenharia, trabalho forçado - um mundo construído na afirmação de que o lucro máximo para 500 empresas é o melhor plano para a humanidade - um mundo em que a imagem total absorveu e sufocou as vozes e mentes de cada falante - em que a imagem da troca tomou o lugar de todas as relações humanas.

Em vez de resmungar clichês liberais sobre tudo isto - ou levantar a perturbadora questão da "ética" - permita-me simplesmente comentar como um anarquista stirneriano (um ponto de vista que ainda acho útil

depois de todos estes anos): - presumindo que o mundo seja a minha ostra, eu estou em guerra pessoal contra todos os "fatos" acima, por que eles violam os meus desejos e me negam os meus prazeres. Portanto, procuro aliança como outros indivíduos (numa "união de independentes") que partilham de minhas metas. Para os stirnerianos de esquerda, a tática favorita sempre foi a Greve Geral (o mito soreliano). Em resposta ao Capital Global nós precisamos de uma nova versão deste mito que possa incluir estruturas sindicalistas mas não se limitar a elas. O velho inimigo dos anarquistas sempre foi o Estado. Ainda temos o Estado para nos preocupar (seguranças no Shopping universal), mas claramente os inimigos reais são os zaibatus e bancos (o maior erro na história revolucionária foi a falha em dominar o Banco em Paris, 1871). Num futuro muito próximo haverá uma "guerra" contra a estrutura OMC/FMI/GATT do Capital Global - uma guerra de desespero claro, alimentada por um mundo de indivíduos e grupos orgânicos contra as corporações e "o poder do dinheiro" (i.e., o próprio dinheiro). De preferência uma guerra pacífica, como uma grande Greve Geral - mas realisticamente cada um deve se preparar para o pior. E o que precisamos saber é, o que a InterNet pode fazer por nós?

Obviamente uma boa revolta precisa de bons sistemas de comunicação. Neste momento no entanto eu preferiria transmitir meus segredos conspiratórios (se eu tivesse algum) pelos Correios em vez da Net. Uma conspiração realmente bem-sucedida não deixa rastro em papel, como a Revolução Líbia de 1969 (mas na época, os grampos telefônicos ainda eram bastante primitivos). Mais do que isto, como poderíamos ter certeza que o que vimos na Net era informação e não desinformação? Especialmente se nossa organização existe apenas na Net? Falando como stirnerista, eu não quero banir assombrações da minha cabeça apenas para encontrá-las de novo na tela. Luta de rua virtual, ruínas virtuais. Não parece uma proposição vantajosa.

Mais perturbador para nós seria a qualidade "gnóstica" da Net, sua tendência à exclusão do corpo, sua promessa de transcendência tecnológica da carne. Mesmo que algumas pessoas tenham "se conhecido através da Net", o movimento geral é rumo à atomização - "caído sozinho em frente à tela". O "movimento" hoje presta muita atenção à mídia em geral por que o poder virtualmente nos iludiu - e dentro do speculum da Net o seu reflexo zomba de nós. A Net como substituto ao convívio e à comunicatividade. A Net como uma má religião. Parte do transe midiático. A mercantilização da diferença.

À parte a crítica da Net do ponto de vista da Soberania Individual, nós poderíamos também lançar uma análise de uma posição Fourierista. Aqui no lugar de indivíduos nós consideraríamos a "série", o grupo básico Passional sem o qual cada ser humano permanece incompleto - e o Falanstério, ou Série completa de Séries (mínimo de 1620 membros). Mas a meta permanece a mesma: - o agrupamento ocorre para maximizar os prazeres ou o "luxo" para os membros do grupo, Paixão sendo a única força viável de coesão social (de fato, nesta base nós poderíamos considerar uma "síntese" de Stirner e Fourier, em aparência polarmente opostos). Para Fourier, a Paixão é por definição incorporada; todo o "*networking*" é mantido via presença física (apesar dele permitir pombos-correio para comunicação entre Falanstérios). Como um místico dos números, Fourier bem que teria gostado do computador - na verdade ele inventou o "namoro por computador", de certa forma - mas ele provavelmente desaprovava qualquer tecnologia que envolvesse a separação física (eu creio que foi Balzac quem disse que para Fourier o único pecado era almoçar sozinho). O convívio no sentido mais literal - idealmente, a orgia. A "Atração Passional" funciona por que cada um tem Paixões diferentes: a diferença já é "luxo". O corpo de dados, o corpo na tela, é apenas metaforicamente um corpo. O espaço entre nós - o "medium" - deve ser preenchido com Raios Aromais, zodíacos de luz brilhante (novas cores!), profusões de frutas e flores, os

aromas da cozinha gastrosófica - e finalmente o espaço deve ser fechado, curado.

Outra crítica da Net poderia ser feita de uma perspectiva proudhoniana (Proudhon foi influenciado por Fourier, apesar de fingir que não foi. Ambos eram de Bezançon, como Victor Hugo). Proudhon era mais "progressista" quanto a tecnologia do que nossos outros exemplos, e seria interessante ver que tipo de papel ele teria para a Net em seu futuro ideal de Mutualismo e anarco-federação. Para ele "governo" era meramente uma questão de administração da produção e troca. Os computadores poderiam se mostrar ferramentas úteis sob estas condições. Mas proudhon assim como Marx sem dúvida modificariam sua visão otimista da tecnologia se fossem consultados hoje da sua opinião: - a máquina como poluição social, a própria tecnologia (e por implicação o Trabalho) como alienação. Este argumento foi obviamente feito por Marxistas libertários, anarquistas Verdes, etc. - descendentes legítimos de Marx e Proudhon, como Marcuse ou Ilich. Não seria justo considerar a InterNet (nem a bioengenharia) fora desta crítica da tecnologia. O trabalho de Benjamin, Debord e mesmo Baudrillard (até que ele tenha caído exausto) torna claro que a imagem total - "a mídia" - tem um papel central nesta crítica. Proudhon questionaria a Net quanto a justiça, e quanto a presença.

Mas eu preferiria focar mais estritamente na questão da imagem. Aqui nós poderíamos retornar a Blake como nosso "martelo filosófico" (Nietzsche realmente queria dizer com isso uma espécie de diapaseão), uma vez que estamos falando do ídolo, da imagem. Eu argumentaria que estamos sofrendo uma crise de superprodução da imagem. Estamos, como Giordano Bruno colocou, "acorrentados", hipnotizados pela imagem. Em tal caso nós precisamos ou de uma dose saudável de iconoclastia, ou então (ou também) um tipo mais sutil de crítica hermética, uma liberação da imagem pela imagem. Na verdade, Blake nos supriu com ambos - ele era tanto um

destruidor-de-ídolos quanto simultaneamente um hermetista que usava imagens para a libertação, tanto política quanto espiritual. Hermetistas entendem que o "hieróglifo", a imagem/texto ou comunicação mediada (simbólica), tem um efeito "mágico", ultrapassando a consciência racional linear e influenciando profundamente a psiquê. É por isso que Blake dizia que uma pessoa deve fazer seu próprio sistema ou então ser escravo do sistema de outros. A autonomia da imaginação é um alto valor para o hermetismo - e a crítica da imagem é a defesa da imaginação. A tela é um aspecto da imagem que não pode escapar desta "análise espectral" - a mídia como "moedores satânicos".

No final das contas, parece que não há mesmo como fugir da tecnologia ou da alienação. A própria techné é prótese da consciência, e portanto inseparável da condição humana (linguagem inclusa aqui como techné). A Tecnologia como a fusão óbvia de techné e linguagem (a ratio ou "razão" da techné) tem sido simplesmente uma categoria da existência humana pelo menos desde o Paleolítico. Mas - podemos perguntar em que ponto o próprio coração será substituído por um órgão artificial? Em que ponto uma determinada tecnologia "surta" e começa a produzir uma contraproduzitividade paradoxal? Se pudéssemos alcançar um consenso nisto, ainda existiria algum motivo para falar de determinismo tecnológico, ou do maquinismo como destino? Neste sentido, os antigos Luditas merecem alguma consideração. A techné deve servir ao ser humano, não definir o ser humano.

Precisamos (aparentemente) aceitar a inevitabilidade da consciência, mas apenas na condição de que não será a mesma consciência. Suspeitamos que a consciência racional, maquínica, linear, universal, da aufklärung, gozou durante muito tempo de uma tirania - ou "monopólio". Não há nada de errado com a razão (na verdade nós poderíamos usar bem mais dela) mas o racionalismo parece uma ideologia fora de moda. A razão deve dividir o

espaço com outras formas de consciência: consciência enteogênica, ou consciência xamânica (que não tem nada a ver com "religião" como é usualmente definida) - bioconsciência, o discernimento sistêmico do ideal hermético da terra viva - consciência étnica ou cultural, modos diferentes de ver - povos indígenas - ou os Celtas - ou o Islã - consciências de "identidade" de todos os tipos - e consciências de trans-identidade. Uma variedade de consciências parece ser a única base possível para a nossa ética.

Então, e quanto à consciência da InterNet? Ela tem seus aspectos não-lineares, não tem? Se pode existir uma "racionalidade do maravilhoso", não há um lugar para a mente da Net no banquete?

No fim devemos nos contentar com a ambiguidade. Uma resposta "pura" é impossível aqui - iria feder a ideologia. Sim e não.

Mas - "Entre o Sim e o Não, estrelas caem do céu e cabeças voam do pescoço", como o grande sufi Shayk Ibn Arabi disse ao filósofo Aristotélico Averróes.

Uma imagem adequada para uma ruína romântica...

1. Facção dissidente da Nação do Islam, também conhecida como The Nation of Gods and Earths, Five Percent Nation ou Five Percenters, é um movimento social/religioso afro-americano fundado no Harlem nos anos 1960 por Clarence 13X. Combina ensinamentos de Malcolm X e da Nação do Islã e busca justiça, liberdade e igualdade social. Em que pese a aura de mistério e reputação escusa como acusações de assalto a bancos ou outros tipos de ação direta, reza a lenda que seus membros são preparados para morrer na luta contra a supremacia branca. Dela fazem parte muitos rapprs famosos, como Rakim, Brand Nubian, Nas, AZ, Nine, os Wu Tang Clan, etc. (Nota do Rizoma)

Hakim Bey

NYC

18 de agosto, 1997.

Tradução de Danieli Moreira

Fonte: Descartável (<http://descartavel.com/>).

CIBERESPAÇO: USINA DE APRENDIZAGEM

Carolina Borges

Ultimamente se debate muito sobre inclusão digital, alfabetização digital e toda uma preocupação social de estar incluindo populações de baixa renda na sociedade da informação. Estas definições -de medidas abstratas - necessitam de muitos diálogos, debates e pesquisas para direcionar seus objetivos, já que em alguns casos conceitos de alfabetização digital são aplicados como cursos de iniciação à práticas de informática.

Desde quando pessoas capacitadas em informática são necessariamente incluídas na sociedade da informação? Na verdade são incluídas em mais um banco de currículos de pessoas "com conhecimentos de informática". Sociedade da informação – como o próprio nome já define - compreende trocas de informações, portanto, troca de conhecimento.

Neste sentido a alfabetização digital para a inclusão na sociedade da informação, seria capacitar populações a conhecer e interagir com a rede planetária chamada internet. Inclusão no ciberespaço e alfabetização da utilização da rede como potência de conhecimento , interação e produção de conteúdo.

A prática da inclusão digital associada à prática da informática é contraditória na medida em que se busca uma igualdade social do acesso à informação; já que conhecimentos de informática se não estiverem associados à internet nada mais são do que ferramentas técnicas de auxílio no cotidiano da população.

Considerando a inclusão/alfabetização digital um processo de apropriação do ciberespaço como um universo de conhecimento, de infinitas possibilidades de interação, produção e pesquisa de conteúdo, cabe ressaltar outro aspecto relacionado à este "método" de aprendizagem. A questão é: como definir uma metodologia de "educação digital" tomando o ciberespaço como ferramenta de ensino?

Se pensarmos nos métodos de aprendizagem e educação utilizada no século passado , onde aprendizes eram limitados ao conhecimento do educador, não há resposta para esta questão; tamanha a dimensão da incompatibilidade da comparação entre "um" educador e o ciberespaço.

Surgem outras formas de aprendizagem, uma vez que a cada conexão ao ciberespaço um universo de possibilidades é apresentado. A aprendizagem vai depender da curiosidade, capacidade criativa, inteligível de cada indivíduo e não mais de um educador para transmitir conhecimentos. O papel do educador é direcionar conteúdos e navegações variáveis ao trabalhar temas e interesses.

Está ocorrendo praticamente uma reversão no processo de aprendizagem ,já que antes o conhecimento era de um para todos e agora é de todos para um. (Educador- aprendizes / ciberespaço – indivíduo conectado.)

O processo de aprendizagem já se transformou, e a educação acompanhou esta transformação? Já é hora da inclusão/alfabetização digital deixar de ser uma prática social para tornar-se uma prática educacional. Eis o futuro da educação e da sociedade do conhecimento.

UTOPIAS PIRATAS

Hakim Bey

OS PIRATAS E CORSÁRIOS do século 18 criaram um “rede de informação” que atravessava o mundo : primitiva e devotada primariamente a negócio sujo, a rede entretanto funcionava admiravelmente. Espalhadas por toda a rede estavam ilhas, remotas tocaias onde navios podiam se abastecer de água e provisões, muamba comerciada com luxos e artigos de primeira necessidade. Algumas destas ilhas sustentavam “comunidades intencionais”, mini-sociedades completas vivendo conscientemente fora da lei e determinadas a manterem-se assim, mesmo se apenas por uma curta mas alegre vida.

Alguns anos atrás eu pesquisei um monte de material secundário sobre pirataria esperando encontrar um estudo destes enclaves - - mas parecia que nenhum historiador ainda tivesse achado eles válidos de análise. (William Burroughs já mencionou o tema, assim como o fez o anarquista britânico Larry Law - - mas nenhuma pesquisa sistemática tem sido levada a cabo.) Eu recuei para as fontes primárias e construí minha própria teoria, alguns aspectos da qual vão ser discutidas neste ensaio. Eu chamei os povoamentos de “Utopias Piratas”.

Recentemente Bruce Sterling, um dos principais expoentes da ficção científica Cyberpunk, publicou um romance num futuro próximo baseado na premissa de que a decaída dos sistemas políticos vai levar à proliferação descentralizada de experimentos na maneira de viver : corporações gigantes possuídas pelos trabalhadores, enclaves independentes dedicados à “pirataria de dados”, enclaves Verde-Social-Democratas, enclaves de Zerotrabalho (Zerowork), zonas anarquistas liberadas, etc. A economia da informação que sustenta esta diversidade é a chamada Rede; os enclaves (e o título do livro) são *Ilhas na Rede (Piratas de dados)* (1).

Os medievais *Assassinos* fundaram um “Estado” que consistia de uma cadeia de remotos vales montanhosos e castelos, separados por milhares de milhas, estrategicamente invulneráveis à invasão, conectadas pelo fluxo de informação de agentes secretos, em guerra com todos os governos, e devotados unicamente ao conhecimento. A tecnologia moderna, culminando no satélite espião, faz desse tipo de *autonomia* um sonho romântico. Não mais ilhas piratas! No futuro a mesma tecnologia - - liberta de todo controle político - - poderia tornar possível um mundo inteiro de *zonas autônomas*. Mas por enquanto o conceito permanece precisamente como ficção científica - - pura especulação.

Estamos nós que vivemos no presente condenados a nunca experimentar a autonomia, nunca a estar por um momento num pedaço de terra governado unicamente pela liberdade? Estamos reduzidos ou a nostalgia pelo passado ou nostalgia pelo futuro? Devemos esperar que o mundo inteiro seja liberado de controle político antes mesmo que um de nós possa clamar conhecer a liberdade? Lógica e emoção se unem para condenar tal suposição. A razão pede que não se lute por algo que não se conhece; e o coração se revolta com um universo tão cruel de conceder tais injustiças em *nossa* geração por causa da humanidade.

Para dizer que “eu não estarei livre até que todos os humanos (ou todas as criaturas sencientes) estejam livres” é simplesmente sucumbir a um tipo de estupor-nirvana, para abdicar nossa humanidade, para definir nós mesmos como perdedores.

Eu acredito que ao extrapolar de estórias passadas ou futuras sobre “ilhas na rede” nós devemos coletar evidência para sugerir que um certo tipo de “enclave livre” é não só possível em nosso tempo mas também real. Toda minha pesquisa e especulação tem cristalizado em torno do conceito da ZONA AUTÔNOMA TEMPORÁRIA (TEMPORARY AUTONOMOUS ZONE, mais

adiante abreviada TAZ). Apesar de sua sintetizante força para meu próprio pensamento, no entanto, eu não pretendo que a TAZ seja tomada como mais que um *ensaio* (“experimento”), uma sugestão, quase uma fantasia poética. Apesar do ocasional entusiasmo meio Ranterista(2) de minha linguagem, eu não estou tentando construir um dogma político. De fato, eu tenho deliberadamente evitado definir a TAZ - - Eu circulo em torno do tema, acendendo faróis exploratórios. No fim a TAZ é quase auto-explicativa. Se a expressão se tornasse corrente ela poderia ser compreendida sem dificuldade...compreendida na ação.

1. *Islands in the Net*, no Brasil traduzido como *Piratas de dados*, Ed. Aleph, 1990.

2. Nota do trad. - Os Ranters foram uma revolucionária seita herética medieval.

Trad. Ricardo Rosas

(Arquivo Rizoma)

WSIS? NÓS ADERIMOS!

Durante os últimos meses, ativistas e artistas com diferentes propósitos, Centros Indymedia, movimentos pelo Software Livre, grupos de Hackers, têm discutido como intervir dentro, fora, perto, ou como uma alternativa à agenda do Encontro Mundial sobre a Sociedade da Informação (World Summit on the Information Society - WSIS) que acontecerá entre os dias 10 e 12 de Dezembro em Geneva, Suíça.

O QUE É WSIS?

WSIS é o primeiro de dois encontros globais tratando da informação e comunicação organizado pelas Nações Unidas em Geneva. Mas o encontro é uma cortina de fumaça. Enquanto fala sobre inclusão digital, disseminação do conhecimento, interação social, engajamento político, mídia, educação e saúde, utiliza essa linguagem para mistificar o contínuo uso da informação com o propósito de proteger o avanço dos interesses do Capital Global.

GENEVA-03

Geneva-03 é uma livre, aberta e temporária associação de grupos e indivíduos que estão preparando uma série de eventos em torno do WSIS. A meta comum é criar espaços físicos e de rede autônomos para a ação e discussão da diversidade tática, grassroots, ativistas e mídia comunitária em torno dos encontros do WSIS.

Os encaminhamentos que temos em mãos são muitos:

- * formando e subvertendo a tecnologia da informação que é agora parte da vida cotidiana.
- * Recusando a guerra e a guerra da informação.
- * Contrariando a exploração do trabalho imaterial e informatizado.
- * Resistindo ao controle das fronteiras e dos direitos digitais.
- * Defendendo nossas idéias comuns, incluindo o conhecimento indígena, científico, o software livre, os sistemas de educação e a criativa expressão contra a pressão intensa das privatizações.
- * Lutando por liberdade de movimento e liberdade de comunicação para todas as pessoas, não apenas para aquelas que promovem e beneficiam o capital.

As ações que ocorrerão no WSIS? WE SEIZE! promoverão novas formas de comunicação, por quem e para quem: criar novas formas sociais que possam dirigir-se contra os sistemas de dominação que cercam e informam nosso mundo.

A luta contará com uma estrutura local, regional e global (rádio e TV, acesso wireless, cabos de fibra ótica, conexão via satélite) para incluir aqueles que trabalham com essas estruturas. Estas redes poderão ser utilizadas e enriquecidas por todas as pessoas do mundo, organizadas para nutrir e sustentar a cooperação social.

WSIS? WE SEIZE!

O evento trabalhará com as seguintes áreas:

- * Uma convenção estratégica antes do encontro das Nações Unidas em Geneva, incluindo discussões, painéis e apresentações.
- * Um laboratório polymedia para compartilhar ferramentas, habilidades, experiências e conhecimento.
- * Um terceiro dia de esforço em rede que seguirá a revolução da terra, disseminando o ativismo da mídia independente e os projetos de mídia comunitário por todo o globo.

Geneva-03 convida a todos os interessados que se envolvam nessa iniciativa. Estamos trabalhando para estabelecer locações e agendamentos, bem como opções de acomodação e sobrevivência na caríssima cidade de Geneva.

A lista aberta para todos os interessados no projeto Geneva-03 é: <http://lists.emdash.org/mailman/listinfo/prep-l> e o site (www.geneva03.org/) funciona como um fórum aberto onde você pode publicar suas propostas, idéias e contribuições.

Será uma breve preparação para o encontro no Fórum Social Europeu em Paris, Novembro.

Mais informações em www.hubproject.org

Fonte : Centro de Mídia Independente (www.midiaindependente.org).

