

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PUC-SP

Luis Eduardo Pinto Tavares de Almeida

Distúrbios da Era Informacional:
conflitos entre a propriedade intelectual e a cultura livre

MESTRADO EM CIÊNCIAS SOCIAIS

Dissertação apresentada à Banca Examinadora
como exigência parcial para obtenção do título de
MESTRE em Ciências Políticas pela Pontifícia
Universidade Católica de São Paulo, sob a
orientação do Prof. Doutor Miguel Wady Chaia

SÃO PAULO
2010

Livros Grátis

<http://www.livrosgratis.com.br>

Milhares de livros grátis para download.

Banca Examinadora

Agradecimentos

Aos meus pais, Omar e Lucilla, pelo apoio de sempre.

À minha companheira Amanda, por me acompanhar nesse processo.

À meu orientador Miguel Chaia, pela generosidade, liberdade e dedicação com que conduziu o trabalho, sempre com observações precisas.

Aos meus companheiros de trabalho, Hamilton e Carolina, que ofereceram um ambiente profícuo para formulação das ideias contidas no trabalho e pelo espaço que me concederam para produzi-lo.

Resumo

O presente trabalho objetiva analisar as tensões decorrentes da transição do capitalismo industrial para o capitalismo informacional, sobretudo aquelas concernentes às possibilidades abertas pelas condições das tecnologias da informação, entre a livre circulação de informações e seu bloqueio privatista pelo capital. Para tanto, enfocamos a instituição da propriedade intelectual que expressa características importantes dessa transição e em torno da qual ocorrem importantes conflitos. O trabalho é constituído de pesquisa bibliográfica e verificação empírica, por meio de quatro experiências elencadas. Com isso avaliamos o processo de transição como irruptivo de possibilidades de construção de uma nova economia, porém condicionadas por forças conservadoras.

Palavras-Chave: Política, Internet, Propriedade Intelectual

Abstract

This paper aims to examine the tensions arising from the transition from industrial capitalism to informational capitalism, especially those concerning the conditions of the possibilities offered by information technology, between the free flow of information and its blockade by the privatized capital. To this end, we focused on the institution of intellectual property that expresses the important features of this transition and around the major conflicts which occur. The work consists of literature review and empirical verification through experience of four listed. Thus we evaluate the transition process as irruptive possibilities of building a new economy, but constrained by conservative forces.

Key-Words: Policy, Internet, Intellectual Property

Sumário

Introdução 1

PARTE I

Contexto

1. Revolução Informacional 5
2. Capitalismo Informacional 10
3. Trabalho Imaterial 14
4. Sobre a Tecnologia 20
5. A propriedade intelectual 28

PARTE II

Atores Emergentes

6. Cotidiano e Política 41
7. A ética hacker 42
8. Homebrew Computer Club 47
9. Free Software Foundation 49
10. Do software livre ao hardware livre 51
11. Pirate Bay 58

PARTE III

Política, Arte...

12. Procedimentos de apropriação e ressignificação 63
13. SUPERFLEX: arte relacional e pós-produção 69
14. MetaArte 77

...e Mídia

15. Ação Global dos Povos 80
16. Mídia Tática 84

PARTE IV

Institucionalidades Emergentes

17. Cultura Livre 88
18. Os Commons 97
19. Partido Pirata 99

Considerações Finais 106

Introdução

As transformações que ocorrem no mundo de hoje tem a característica de instaurar em nós a experiência de um estado de permanentes mudanças, decorrentes do nível de aceleração alcançado pelo ritmo das inovações tecnológicas. Esse efeito que sentimos no campo cognitivo foi particularmente grande na última década, prenunciando ser ainda maior nesta que se inicia. Ainda assim, no campo social, parece que estamos no limiar de algo que pouco a pouco vai realizando novas potencialidades e também sendo condicionado por forças conservadoras. Encontramo-nos em uma transição que vem sendo interpretada de diferentes formas, por diferentes ângulos e, como tal, nos impõe grandes dificuldades de análise pelo fato de lidarmos com o inacabado.

O que designa a profundidade das transformações em curso são mudanças no sistema de produção e a emergência de um novo marco tecnológico comparável com outros grandes marcos da história da civilização como a agricultura, a cidade, a escrita, a imprensa e a máquina automática, com a diferença de que este é tanto um meio de produção quanto um meio de comunicação, constituindo um conjunto maior de implicações, das quais apenas começamos a compreender. As novas tecnologias pós-mecânicas possuem atualmente um lugar preponderante em nossa vida cotidiana, mediando grande parte de nossas relações sociais e também com a natureza e, por isso, assumem um papel de destaque nas discussões sobre a sociedade contemporânea. As tecnologias da informação e comunicação também tem um papel de destaque nesta dissertação, porém sem uma abordagem reificada. As tecnologias são o instrumento e, portanto, são antes consequência do que causa, embora causem muitos efeitos. As revoluções tecnológicas são, todas, resultado da evolução das forças produtivas e é este o elemento principal que devemos compreender.

O que nos ajuda a entender o processo de transformação em curso e que, portanto, permeia todo este trabalho é a instituição da propriedade intelectual, enquanto um fenômeno sociológico que exprime importantes tensões do mundo atual. A propriedade intelectual que, ao longo da história, vem se transformando em conjunto com a economia capitalista, hoje se encontra na grande encruzilhada do capitalismo na sua fase informacional, no choque gerado entre o fluxo da informação no ambiente

constituído pelas novas tecnologias e os bloqueios privatistas que buscam o controle desse fluxo. Nesta encruzilhada estão elementos formadores de novas subjetividades que configuram movimentos sociais, projetos políticos, formas de repressão, criação e práticas cotidianas. Os rumos e soluções possíveis, pouco a pouco, vão se definindo no horizonte, sobretudo a partir das articulações e criações dos circuitos de produção constituídas fora da alçada capitalista, mas em grande parte capturados por ela. Essas encruzilhadas nos põem diante da iminência de uma nova economia, cuja realização mais ou menos efetiva de seus pressupostos depende das circunstâncias criadas no jogo entre os atores envolvidos no processo e, neste momento, muitas questões encontram-se ainda sem definição. São estas linhas de instabilidades que procuramos apreender no mundo atual, onde se confrontam formas de controle e transformação social, continuidades e rupturas com a ordem estabelecida, poder e liberdade.

Identificamos uma rede de atores emergentes que se colocam contrários à ordem vigente, protagonizando os conflitos em torno da propriedade intelectual, bem como o contexto que os envolve e forma seus projetos sociais. Mas damos destaque a quatro experiências distintas que tem em comum estarem neste mesmo campo de disputa. São elas a MetaReciclagem, que propõe a recuperação e reuso de computadores descartados e equipamentos eletrônicos de baixa tecnologia, como contraponto à obsolescência programada da indústria da informática geradora de desigualdades e externalidades ambientais; SUPERFLEX, coletivo de artistas dinamarqueses, cuja forma de arte relacional problematiza diretamente as questões envolvidas na produção com destaque às questões relativas à propriedade intelectual; Pirate Bay, site sueco de compartilhamento de arquivos, que resiste às fortes pressões da indústria fonográfica e cinematográfica hollywoodiana; e Partido Pirata, partido oficializado na Suécia, cuja plataforma consiste basicamente na reforma dos copyright, na abolição das patentes e no direito, na liberdade e na privacidade do acesso, compartilhamento e criação de bens culturais

A dissertação está dividida em quatro partes.

Na Parte I, que chamaremos de *Contexto*, buscaremos um panorama geral do cenário que constitui as problemáticas em questão. Nesta parte é descrito o processo de transformação em curso como uma Revolução Informacional, sucessora da Revolução Industrial, e da qual participam um novo sistema de produção - o Capitalismo

Informacional -, uma nova organização do trabalho - o Trabalho Imaterial Pós-fordista -, um novo complexo tecnológico de produção e comunicação, bem como as transformações cruciais na instituição da propriedade intelectual. Nesse contexto, ao expormos o novo cenário também apresentaremos as contradições que ele instaura e seus conflitos decorrentes.

Na Parte II – *Atores Emergentes*, procuraremos situar algumas vertentes onde se formam novos projetos sociais e de onde emergem novos atores contrários à ordem hegemônica, bem como suas formas de ação política e suscetibilidades a capturas por essa ordem. Nesse sentido, o destaque é para ética hacker, típica da sociedade informacional, e sua potência criadora neste contexto que a torna também política, mas uma política que está presente no cotidiano, no próprio trabalho e no lazer. A ética hacker é hoje amplamente disseminada nos movimentos de contestação, apresentando-se, inclusive, em nossos objetos de estudo MetaReciclagem e Pirate Bay que nos dedicaremos a expor nessa parte.

Na Parte III – *Política, Arte e Mídia*, exploraremos outras vertentes, onde se formam novos projetos sociais, seus atores e ação política. A convergência entre arte e mídia são um forte componente do sistema de produção informacional que se estende para além das demandas do capitalismo e, dessa forma, um componente forte da ação política. Procuraremos demonstrar essa questão investigando os procedimentos de apropriação e ressignificação presentes na arte e como servem de modelo para as lutas contemporâneas, por meio da exposição do coletivo SUPERFLEX e, mais uma vez, da MetaReciclagem. Em relação à mídia, ela também está cada vez mais impregnada nas práticas cotidianas e, conseqüentemente, na ação política de movimentos sociais que fazem pleno uso desses instrumentos de comunicação como foi o caso da Ação Global dos Povos ou, então, dos movimentos que atuam diretamente nesse campo, fazendo de suas ações políticas, ações comunicativas, como os movimentos de Mídia Tática.

Na Parte IV – *Institucionalidades Emergentes*, buscaremos mostrar a confluência dessas diferentes correntes no movimento da Cultura Livre, que irá buscar reformas concretas no sistema criando novas institucionalidades. Usaremos o caso do *Creative Commons*, da forma de propriedade coletiva chamada de *Commons*, distinta da privada e pública estatal, e da possibilidade de sua manutenção legal o que implica outra legislação. E, por fim, do Partido Pirata sueco, que recentemente elegeu dois

representantes para o Parlamento Europeu e inicia a sua investida em reformas significativas no campo da propriedade intelectual.

Quanto à metodologia de pesquisa, utilizaremos uma bibliografia diversificada para investigação do contexto atual e suas problemáticas aqui abordadas. E, para a investigação dos atores, em alguns casos houve a possibilidade de contatos diretos, sobretudo com a MetaReciclagem com cujos participantes realizamos entrevista e captamos conteúdos a partir de palestras. Com o SUPERFLEX, também foi possível um contato direto por ocasião de uma vinda do grupo para o Brasil, mas tanto quanto a eles como, principalmente, quanto aos demais, foi empregada uma ampla pesquisa na internet, acessando documentos, entrevistas, reportagens de jornais e outros materiais que nos permitiram pesquisá-los. Vale dizer, que a internet hoje possui excelentes recursos que nos permitem pesquisar em diversos idiomas, mesmo aqueles que não temos o mais leve conhecimento. Por meio do *google translator*, conseguimos pesquisar em sites suecos, dinamarqueses e alemães, obtendo valiosos dados que de outra maneira nos seriam completamente inacessíveis. A Wikipédia também é responsável por nos mostrar o caminho dessas valiosas fontes.

PARTE I

Contexto

1. A Revolução Informacional

A Revolução Informacional designa o conjunto das transformações em curso nos planos tecnológico, da organização do trabalho, das configurações sociais e nas faculdades perceptivas humanas. Este conceito foi formulado por Jean Lojkin, em meados da década de 1990, para estabelecer as distinções necessárias com as características do mundo emergido com a Revolução Industrial; situando, assim, o momento de transição em que nos encontramos. Dessa maneira, caracterizamos e destacamos as tendências atuais a serem observadas em nossos objetos de estudo, sobretudo em seus embates com a ordem vigente.

Ambos os períodos, da Revolução Industrial e da Revolução Informacional, os quais, numa análise mais ampla, correspondem respectivamente à entrada da Modernidade e da Pós-modernidade, são marcados por mutações no modo de produção capitalista, das quais participam revoluções tecnológicas. Assim, equiparar o processo atual com seu antecessor implica, em primeiro lugar, considerarmos os aspectos relativos àquele evento do final do século XVIII, a começar com o sentido de revolução embutido no conceito.

A palavra “revolução” designa uma mudança radical de amplo e profundo alcance social que altera as estruturas mesmas da sociedade. Desta forma, Eric Hobsbawm fala sobre a Revolução Industrial como sendo “provavelmente o mais importante acontecimento da história do mundo, pelo menos desde a invenção da agricultura e das cidades” (Hobsbawm, 2000: 45). Numa rápida perspectiva, foi constatado pela história que a Revolução Industrial inseriu um novo modo de produção, o sistema de fábrica; desencadeou uma revolução tecnológica de máquinas automáticas; iniciou, assim, um processo progressivo de substituição das habilidades humanas por dispositivos mecânicos, tendo a energia de fontes inanimadas (vapor, gás, carvão, petróleo, eletricidade) tomado o lugar da energia humana e animal; deflagrou uma aceleração contínua da produção e inovações tecnológicas; produziu novos atores sociais; alterou a balança de poder a favor de uma ascendente burguesia urbana;

modificou a relação entre os povos, a nossa relação com o planeta e a nossa percepção do tempo. Foram, portanto, profundas implicações, que comprovam o caráter revolucionário do processo, a partir das quais podemos pensar no processo atual e examinar em que medida este apresenta um grau de transformações semelhantes.

A Revolução Informacional – e isto veremos mais apuradamente ao longo da pesquisa – apresenta no mundo de hoje também um novo modo de produção denominado capitalismo informacional, donde se insere uma organização pós-fordista do trabalho, o trabalho imaterial; uma revolução tecnológica de máquinas pós-mecânicas que se afiguram agora, além de serem extensões de nossos músculos e membros, como extensões de nosso sistema nervoso, que passa a ser um sistema de informação. O ritmo das inovações tecnológicas se intensificou a ponto de adquirir uma “velocidade de escape” ou uma “aceleração da aceleração”, tal como salienta Laymert Garcia dos Santos (2003a: 141; 232) ao citar os pensadores da tecnologia, Mark Dery e Richard Buckminster Fuller. As tecnologias da informação medeiam grande parte das relações humanas, sobretudo pelo padrão da simultaneidade que amplifica a comunicação de cada indivíduo e a modifica substancialmente. Dessa forma, também medeiam uma nova relação nossa com o cosmos, alterando significativamente nossas faculdades perceptivas. No que se refere à produção de novos atores sociais e à balança de poder, veremos ao longo deste trabalho os conflitos estabelecidos entre atores emergentes e aqueles da ordem vigente.

Em geral, os efeitos apresentados pelo processo da Revolução Informacional são efeitos prolongados da Revolução Industrial que, após um alastramento global de duzentos anos, criou os suportes necessários à, exponencialmente mais veloz, disseminação da Revolução Informacional. Esses prolongamentos de efeitos podem se dar tanto como continuidades quanto como rupturas. O caráter mais geral do processo atual, e que o define em oposição ao antecessor, é a preeminência do tratamento de informações nas práticas sociais. Nas palavras de Jean Lojkin (2002: 14): “a transferência para as 'máquinas', de um novo tipo de funções cerebrais abstratas (o que propriamente caracteriza a automação) está no coração da revolução *informacional*, já que tal transferência tem como consequência fundamental deslocar o trabalho humano da *manipulação* para o tratamento de símbolos abstratos – e, pois, deslocá-lo para o tratamento de 'informações'”. A originalidade da Revolução Informacional desdobra-se

em inúmeras consequências, das quais se destacam as tensões geradas pela replicação e fluidez da informação nas atuais condições tecnológicas e o ímpeto capitalista em mercantilizá-las, o que constitui o principal elemento de nossa pesquisa.

Para Lojkine – assim como para os diferentes autores que trabalhamos na pesquisa – o período industrial está sendo suplantado pelo informacional, não significando, com isso, uma simples substituição, mas sim uma interpenetração na qual os aspectos informacionais tem um papel preponderante. Nas palavras deste autor: “a informação não substitui a produção, assim como a indústria não é substituída pelos serviços. Antes assistimos a uma nova interpenetração entre informação e produção [...]” (Lojkine, 2002: 15). Nesse sentido, a ideia de “informacional” representa um avanço no entendimento do processo contemporâneo em relação à vaga definição de “pós-industrial” utilizada por Daniel Bell, na década de 1970, momento em que importantes aspectos da nova ordem ainda não haviam emergido suficientemente e com maior clareza. Ao falar em “substituição inexorável” (*apud* Lojkine, 2002: 239) das atividades industriais fundadas na manipulação da matéria por atividades fundadas no tratamento da informação, Bell presume as mesmas formas de submissão do operário às máquinas mecânicas existentes no período anterior, mas agravadas com o que chama de “tecnologias do intelecto”, em que a ciência “abstrata” substituiria a experiência concreta dos saberes-fazeres produtivos. O operário alienado da fase industrial é tornado completamente desnecessário na fase pós-industrial, cujo ideal, para Bell, representa a construção de fábricas totalmente automatizadas, comandadas por um computador central, em que algoritmos embutidos nas máquinas tomam as decisões no lugar dos julgamentos intuitivos (Lojkine, 2002: 239-40). No entanto, o que a Revolução Informacional tem mostrado desmente estes prognósticos.

As novas tecnologias da informação não assumem as funções cerebrais do trabalho humano, pelo contrário, elas ainda requerem uma qualificação maior dos operários no tratamento da informação e combinam ciência e experiência. Vamos explorar melhor essa questão ao analisarmos o trabalho imaterial; por ora, vale apontar que Lojkine refuta a tese de Bell, do surgimento de um poder tecnocrático sem precedentes, com seu conceito de Revolução Informacional. Ele observa que “o instrumento informático pode permitir, conectado a novas técnicas de telecomunicação, a criação, a circulação e a estocagem de uma imensa massa de informações outrora

monopolizadas, e em parte esterilizadas, por uma pequena elite de trabalhadores intelectuais” (Lojkine, 2002: 15). Todavia, essa potencialidade é que entra em conflito com os padrões vigentes e põe em relevo o confronto entre duas concepções acerca dos usos destes instrumentos, como observado no caso das organizações: “de um lado, uma concepção elitista e tecnocrática, que reserva a informação estratégica a um pequeno grupo de dirigentes; de outro, uma concepção autogestionária, que visualiza, na revolução tecnológica atual, não o prolongamento das antigas tendências, mas ao inverso, uma verdadeira revolução organizacional, que implica o acesso de todos e todas as informações e, por consequência, o autogoverno os homens” (Lojkine, 2002: 149). Reside, portanto, nessas possibilidades de ruptura, o caráter revolucionário do processo atual, contrariamente à noção de pós-industrial que, embora se refira ao processo como “substituição inexorável” de modelos, aponta para o prolongamento exacerbado de certos aspectos do período industrial.

O conflito que se coloca em torno da informação é, portanto, fundamental em virtude do papel que esta assume no período atual. A Revolução Informacional, caracterizada pela preeminência da informação nas atividades produtivas, possui implicações que ultrapassam a ordem cultural, tendo em vista a cibernética que instituiu a noção de informação como substrato comum entre a matéria inerte, o ser vivo e o objeto técnico. E, como destaca Laymert Garcia dos Santos (2003b: 10-11), “selou a aliança entre o capital, a ciência e a tecnologia, e conferiu à tecnociência a função de motor de uma acumulação que vai tomar todo mundo existente como matéria-prima à disposição do trabalho tecnocientífico”. Há, contudo, um novo viés econômico aberto pela preeminência da informação. Considerando sua natureza imaterial, a informação impõe grandes dificuldades ao ser tratada nos mesmos padrões que os elementos de natureza material. O criador da cibernética, Norbert Wiener, já observara, há meio século, a dificuldade em tratar a informação como mercadoria, devido à sua capacidade de circulação e transparência, que tornam o seu “valor”, prioritariamente, não-mercantil. Procurou demonstrar a disfuncionalidade do monopólio privado da informação, especialmente das formas criativas (arte e ciência), considerando, por exemplo, que as inovações científicas não ocorrem senão a partir de um trabalho de equipe, mediante formas de cooperação. O conhecimento assim criado é assentado no trabalho coletivo e no compartilhamento de informações, as quais, guardadas, não teriam o mesmo valor

que a sua livre circulação (Wiener *apud* Lojkine, 2002: 17). Sendo, assim, “reencontramos aqui, em escala mundial, o desafio central da Revolução Informacional: *a partilha da informação, da qual a apropriação privada e o monopólio social são também uma fonte de ineficácia e de paralisia mesmo para aqueles que a monopolizam*” (Lojkine, 2002: 237).

A partir dessa problemática, observa-se no mundo emergente fortes potencialidades de se apagar importantes divisões estabelecidas pela modernidade, tais como a própria fronteira entre cultura e natureza, tendo em vista a cibernética (Santos, 2003b: 13) ou, do ponto de vista da organização social, como ressalta Lojkine, entre indústria e serviços, entre operadores e operários, entre tempo de trabalho “necessário” e tempo de trabalho “livre”, entre atividade profissional e atividade doméstica, entre espaço público e espaço privado. Potencialidades que, segundo este autor, apontam na direção de uma sociedade pós-mercantil e que estão em funcionamento, apesar das enormes pressões para conservar os padrões assentes. Ao longo deste trabalho, discutiremos essas questões levantadas pelo conceito da Revolução Informacional, ao abordarmos os diferentes pontos relativos ao processo, podendo observar em que medida aparecem nas experiências que formam os objetos empíricos da pesquisa. Os impasses provocados pela emergência da informação, enquanto principal insumo de produção, serão explorados a partir dos conflitos em torno da instituição da propriedade intelectual, conflitos esses que estão ligados às experiências dos grupos que formam o movimento da cultura livre, com destaque para MetaReciclagem, SUPERFLEX, Pirate Bay e Partido Pirata.

A Revolução Informacional é um processo que vai além de uma revolução tecnológica. Ela é a expressão da evolução das forças produtivas, ao conjunto de seus efeitos. A tecnologia é o instrumento e, dessa forma, é antes consequência do que causa, embora seja causadora de muitos efeitos. A expressão mais evidente da Revolução Industrial foi o modo de produção industrial que envolvia tanto uma certa organização do trabalho, quanto um certo tipo de tecnologia e que serviu principalmente ao capitalismo, mas também ao socialismo. Já o modo de produção que expressa a Revolução Informacional é, sobretudo, capitalista, o capitalismo informacional que veremos a seguir.

2. O capitalismo Informacional

Denomina-se Capitalismo Informacional a etapa do sistema produtivo caracterizado pela produção de bens informacionais, que são aqueles bens de ordem imaterial, ao mesmo tempo produtos e insumos dos circuitos de produção baseados na informação. Podem ser a princípio *softwares*, imagens, músicas, textos, algoritmos matemáticos, fórmulas químicas, conhecimentos científicos em geral. Enfim, aquilo que é passível de ser convertido em informação pela codificação digital e capaz de gerar inovação. Além disso, sendo a informação o principal elemento do capitalismo, tanto as culturas, com seus saberes subjetivos e intersubjetivos, quanto a natureza, na sua forma mais elementar dos códigos genéticos, são capturadas pelo fluxo informacional dos circuitos produtivos, tornando-se bens informacionais agregadores de valores de uso e troca.

Esta etapa, que sucede a produção industrial enquanto sistema hegemônico na economia capitalista, é constituída pela organização do trabalho imaterial e pelas tecnologias da informação, as quais instauram novas contradições e, assim, novas formas de controle e resistência, poder e liberdade.

Em geral, um sistema de produção pode ser definido pelos elementos fundamentais à promoção da produtividade que o compõem. No sistema de produção agrário, as fontes de produtividade baseiam-se no aumento quantitativo de mão-de-obra e dos recursos naturais (em particular a terra), bem como na qualidade desses recursos. No sistema industrial, as fontes de produtividade baseiam-se na introdução de novos recursos energéticos e tecnológicos capazes de maximizar a produção. E no sistema informacional as fontes de produtividade baseiam-se na tecnologia de geração de conhecimentos, de processamento da informação e de comunicação entre os elementos envolvidos, visando a acumulação de conhecimentos e maiores níveis de complexidade do processamento da informação, num processo de retroalimentação ou *feedback*. O sistema informacional de produção, seguindo os paradigmas agrário e industrial, dá-lhes novas faces, definindo os traços distintivos da sociedade no início do século XXI.

Na atualidade, estes diferentes sistemas de produção coexistem e se interpenetram, mas sob a hegemonia do informacional. A ascensão do informacional não descarta a forma industrial, mas a reconfigura, assim como o sistema industrial em

ascensão não descartou a forma agrária, mas a transformou. Aquilo que se convencionou a chamar de *modernização* está associado à industrialização e, portanto, a chamada modernização econômica referia-se à passagem do paradigma econômico de preponderância agrícola para o industrial. A atual passagem do industrial para o informacional é, assim, um processo de *pós-modernização* econômica, segundo Hardt e Negri (2005a: 301). Com a modernização, a agricultura caiu sob o domínio da indústria ficando sujeita às suas pressões, o que implicou uma queda na produção agrícola (tanto na percentagem de trabalhadores empregados como na proporção do valor produzido) e, também, numa transformação da agricultura que se tornou industrializada. Sendo o sistema agrícola um modo de produção pré-capitalista, nos diversos lugares onde ele imperava funcionavam antigas formas de trabalho comunitário e propriedade coletiva que seriam dissolvidas pelo capitalismo industrial. Essa dissolução, elemento fundamental da modernização, levou o nome *enclosures*, devido ao cercamento e apropriação usurpativa, pelo capital, das terras comunais de uma coletividade, estabelecendo a propriedade privada. Hoje, com a pós-modernização, a indústria passa por mudanças semelhantes às que ela provocou na agricultura e ambas tornam-se sujeitas ao novo sistema produtivo, sendo informatizadas. Observa-se um novo processo de *enclosure* que procura transformar em propriedades privadas outras categorias de recursos coletivos, tais como as diversidades culturais e biológicas, vistas de maneira extremamente instrumental, pelo capitalismo, como bancos de dados informacionais que alimentam os circuitos de produção. Dessa forma, a informatização não apenas reconfigura as forças produtivas, mas leva o capitalismo para zonas até então marginais à economia e à política, com a tecnologia digital e a decifração do código genético. Apresenta-se, então, uma nova dimensão social, paradoxalmente e, ao mesmo tempo, molecular e global, como salienta Santos (2003a: 81): “Molecular porque é no nível ínfimo e invisível, no nível da informação digital e/ou genética que se produzem suas maiores realizações; global porque cada transformação molecular operada está destinada a ser incorporada e repercutida por uma rede de valorização planetária”.

O processo histórico, em que o desenvolvimento das forças produtivas ocorre, assinala as características da tecnologia e seus entrelaçamentos sociais. No caso do sistema informacional de produção, como apontado por diversos autores, ele ocorre num processo de crise e reestruturação do capitalismo, que lhe confere suas

características. De acordo com Manuel Castells (2006a: 55), “o fator mais decisivo para a aceleração, encaminhamento e afirmação do paradigma da tecnologia da informação e para a indução de suas conseqüentes formas sociais foi/é o processo de reestruturação capitalista, empreendido desde os anos 80, de modo que o novo sistema econômico e tecnológico pode ser adequadamente caracterizado como *capitalismo informacional*”. Castells se refere em especial aos fatos decorrentes do esgotamento do modelo keynesiano de crescimento capitalista que, no início da década de 1970, se manifestou sob a forma de inflação desenfreada, sobretudo com o aumento dos preços do petróleo em 1974 e 1979. Os esforços de reestruturação mediante a desregulamentação, privatização e desmantelamento do contrato social entre capital e trabalho, denominado *neoliberalismo*, que encontra seu auge na década de 1990, utilizaram as tecnologias da informação como suporte básico. “A inovação tecnológica e a transformação organizacional com enfoque na flexibilidade e na adaptabilidade foram absolutamente cruciais para garantir a velocidade e a eficiência da reestruturação. Pode-se afirmar que, sem a nova tecnologia da informação, o capitalismo global teria sido uma realidade muito limitada [...] Portanto, o informacionalismo está ligado à expansão e ao rejuvenescimento do capitalismo, como o industrialismo estava ligado à sua constituição como modo de produção” (Castells, 2006a: 55). Uma expansão não apenas territorial, mas, como vimos, também dimensional.

O processo de desenvolvimento dessas manifestações produtivas foi moldado pelos interesses do capitalismo avançado, mas isso não quer dizer que só pode se limitar às expressões desses interesses. O grau de ambivalência dessas tecnologias e a organização do trabalho associado a ela, como discutido mais adiante, permitem a construção de novos paradigmas econômicos, instalando confrontos no interior do capitalismo.

Características notáveis da passagem do industrialismo ao informacionalismo, ou pós-modernização econômica, são a descentralização, desterritorialização e desmaterialização da produção engendradas pelas condições tecnológicas contemporâneas. A instantaneidade da informação e da comunicação permite a circulação, sem custos, de bens informacionais para qualquer parte, assim como o controle à distância. O resultado foi a dispersão das fábricas e o esvaziamento das cidades fabris, mudanças de eixo geográfico na balança e poder econômico. A

reestruturação neoliberal do capitalismo, com a globalização da produção e do mercado, aproveitando as oportunidades das condições mais vantajosas para a realização de lucro em todos os lugares, serviu-se das potencialidades das novas tecnologias. As mesmas potencialidades que, no entanto, abrem caminhos para outros paradigmas econômicos.

Desde o início das formas pós-industriais, com a crescente importância do setor de serviços, ou terciário, o emprego da comunicação no processo produtivo gerou um sistema em circuito, de *feedback* entre produtores e consumidores, alterando substancialmente sua relação. O modelo fordista de produção em massa de mercadorias padronizadas não sentia a necessidade de se comunicar com o mercado. O modelo toyotista, na década de 1960, estabelece uma relação de comunicação constante, adaptando a produção às mudanças do mercado. No *just in time*, de estoque zero e produção na medida exata da demanda atual do mercado, a decisão da produção vem depois da decisão do mercado. Como disseram Michael Hardt e Antonio Negri (2005a: 311), “seria mais exato conceber o modelo como algo que busca uma contínua interatividade ou uma rápida comunicação entre a produção e o consumo. Este contexto industrial oferece um primeiro exemplo em que a comunicação e a informação desempenham um novo papel central na produção. Pode-se afirmar que a ação instrumental e a ação comunicativa tornaram-se intimamente interligadas no processo industrial informacionalizado, mas deve-se imediatamente acrescentar que esta é uma noção empobrecida da comunicação como mera transmissão de dados de mercado”.

O aperfeiçoamento das tecnologias e, conseqüentemente, do nível de comunicação no processo produtivo, consagra a *rede* como modelo pós-fordista de organização da produção sobre a linha de montagem. A rede não-linear e acêntrica interliga, simultaneamente, diferentes pontos em produção compartilhada, gerando um envolvente e complexo circuito de *feedback*, do qual a internet é a maior expressão. As redes de computadores, modelos arquetípicos da morfologia social das redes, apresentam dois tipos, cada qual exprimindo diferentes relações de poder: redes clientes/servidor e redes *peer-to-peer* (p2p) – *par-a-par* em português. No primeiro caso, existe um servidor ou computador central cuja finalidade é servir às necessidades de outros computadores (clientes). Trata-se da reprodução de uma estrutura piramidal, da produção industrial no contexto das redes informacionais. A rede p2p é uma arquitetura em que cada nodo, ou computador, está interligado aos demais e tem direitos

e obrigações equivalentes. Sua finalidade é facilitar o intercâmbio de informações entre um grande número de usuários da rede (Perrone e Zukerfeld, 2007: 172-3). O diagrama da produção e comunicação disposto pelas redes p2p tem grandes implicações, ele compartilha funções, funde papéis, nivela o poder entre os nodos da rede. A internet é uma rede global p2p e, portanto, estabelece essas funções para toda a sociedade, gerando uma forma de produção social, que pode ou não ser direcionada ao mercado, mas da qual todos os que estejam conectados são potenciais produtores. As relações entre produtores e consumidores, global e local, tornam-se opacas e conceitos como *prosumidores* e *glocal* são criados neste contexto. Entretanto, esses aspectos, embora reais, são uma tendência típica ideal, uma vez que não se realizam plenamente por funcionarem sob relações de poder encasteladas que lhes são contrárias e que os condicionam. Segundo Hardt e Negri (2005a: 318): “A descentralização e dispersão global dos processos e lugares de produção, características da pós-modernização e da informatização da economia, provocam uma centralização correspondente do controle sobre a produção. O movimento centrífugo de produção é equilibrado pela tendência centrípeta de comando”. Nesse ponto, reside uma grande questão: as tendências apropriativas dos recursos culturais e genéticos pelo capital manifestam a vontade de uma regulamentação internacional pela instituição dos Direitos de Propriedade Intelectual, dando margens a novos autoritarismos. Há, no momento, uma constante tensão entre a plena realização das potencialidades das redes p2p e o poder vigente, da qual o site de compartilhamento de arquivos Pirate Bay é um dos grandes protagonistas.

3. Trabalho Imaterial

A forma emergente de trabalho da Revolução Informacional é o trabalho imaterial, conforme designação de Maurizio Lazzarato e Antonio Negri, entre outros. O trabalho imaterial é a forma de trabalho pós-fordista que reúne as características da economia pós-industrial, baseada numa nova relação produção/consumo, presente na indústria e no terciário, seguindo uma curva ascendente dentro do capitalismo desde o período após a Segunda Guerra Mundial e da qual não resultam bens materiais duráveis, mas bens informacionais. Ele estabelece rupturas ao modelo fordista pela arquitetura da organização laboral baseada na rede e a dinâmica colaborativa que ela proporciona; pelo

deslocamento das funções manuais às funções cerebrais dos trabalhadores, implicando maior qualificação; e pela entrada do conhecimento e do saber enquanto principais forças produtivas. Configuram-se, nestas formas de organização e práticas laborais, correspondentes formas de ação política e resistência que desafiam o controle da produção e o bloqueio de seu principal insumo, a informação.

A formação de um circuito de *feedback* entre a produção e o mercado consumidor, bem como os produtos daí decorrentes tem o trabalho imaterial como interface. A produção cultural, seja audiovisual, moda e publicidade, a produção de *software*, a gestão do território e a pesquisa científica, relacionada a todas elas, são formas de produção imaterial que geram bens informacionais e que, por meio da comunicação em todo o processo produtivo, instauram uma dinâmica colaborativa, distinta da cooperação por tarefas parcelares, do trabalho taylorista/fordista. Sendo assim, “o trabalho imaterial se constitui em formas imediatamente coletivas e não existe, por assim dizer, senão sob forma de rede e fluxo” (Lazzarato e Negri, 2001: 50). Este processo comunicativo e colaborativo da produção é, também, um processo de produção de relações sociais cuja matéria-prima é a subjetividade e os saberes-fazeres da experiência própria dos agentes envolvidos. Ele não se satisfaz com mercadorias padronizadas, mas consiste em agregar valor à mercadoria por meio de conteúdos informativos e culturais singulares. “A produção de subjetividade cessa, então, de ser somente um instrumento de controle social (pela reprodução das relações mercantis) e torna-se diretamente produtiva” (Lazzarato e Negri, 2001: 46-47).

Enquanto que no trabalho industrial fordista, de produção padronizada em massa, a subjetividade do operário era expulsa do ambiente de produção, no trabalho imaterial pós-fordista, a subjetividade do operário é convocada ao ambiente de produção. “Os trabalhadores pós-fordistas devem entrar no processo de produção com toda a bagagem cultural que eles adquiriram nos jogos, nos esportes de equipe, nas lutas, nas disputas, nas atividades, musicais, teatrais, etc. É nessas atividades fora do trabalho que são desenvolvidas sua vivacidade, sua capacidade de improvisação e cooperação” (Gorz, 2003: 19). “É a alma do operário que deve descer a oficina” (Lazzarato e Negri, 2001: 25).

A estrutura organizativa do trabalho imaterial, que permite a intercomunicação geral entre os diferentes elementos da produção, incluindo os consumidores, é a

estrutura da rede, que ascende sobre a da linha de montagem. A organização do trabalho sob essas condições ultrapassa os padrões desencadeados pela Revolução Industrial, característicos da modernidade. Torna-se desnecessária a concentração dos trabalhadores nos espaços de confinamento das fábricas e a massa de trabalhadores das grandes indústrias do século XX dá lugar a pequenas equipes descentralizadas. A interconexão geral e seus processos comunicativos criam uma forma colaborativa de produção em que os conhecimentos são compartilhados e também as diferentes funções. A especialização de funções (em muitos casos extrema), resultante do parcelamento de tarefas que se complementam para formar o produto, é deslegitimada nas condições atuais em privilégio da versatilidade e multifuncionalidade dos trabalhadores. Antigas divisões de trabalho, tais como entre operadores e operários, podem tornar-se opacas nesse contexto e, mesmo, se fundirem. André Gorz (Gorz, 2003: 60), define o processo de trabalho da seguinte maneira: “Pessoas que cooperam, que se coordenam e se ajustam livremente umas às outras em projetos que definem juntas, terão tendência a individualmente se superarem”. E o resultado obtido não necessariamente se cristaliza num produto “fechado”; a potencialidade dos produtos informacionais – dos quais o *software livre* é o modelo mais emblemático – é a de manterem-se “abertos” à pós-produção, à novas significações, conservando-se em processo, em fluxo de alimentações interativas que Pierre Lévy denomina de “inteligência coletiva”, descrevendo-a como um “coro polifônico improvisado” (Lévy, 2007). Em contiguidade com este modelo, até mesmo objetos materiais acabados e, *a priori*, “fechados”, podem ser abertos a novos fluxos de significações, tal como demonstrado pela prática da MetaReciclagem que abordamos nesta pesquisa.

O acesso à rede pressupõe um novo instrumento de trabalho, o computador, ou instrumentos móveis multifuncionais como o celular. Hardt e Negri (2005a: 311-12) sugerem que o trabalho imaterial pode ser pensado em analogia ao funcionamento de um computador, operando na forma de rede e fluxo, tendo em vista que a Revolução Informacional fez das máquinas interativas e cibernéticas próteses integradas a nossos corpos e mentes, redefinindo as práticas e relações de produção juntamente com todas as práticas e relações sociais. As pessoas em geral, estando *full time* conectadas à rede, com seus dispositivos de acesso móveis, estão assim conectadas *full time* ao processo de produção e, com isso, mesclam o “tempo de trabalho” e o “tempo de vida”, o “trabalho

profissional” e o “trabalho doméstico”, tal como anunciado por Jean Lojkin. Aspecto esse do trabalho imaterial que favorece a subsunção das formas de vida culturais e a produção da subjetividade à produção do capitalismo informacional.

Além da arquitetura organizacional rizomática da rede, outra característica marcante e repleta de implicações da passagem ao trabalho imaterial pós-fordista é o deslocamento da prática de manipulação de objetos à prática de tratamento de símbolos abstratos, ou seja, de uma função mecânica a uma função cerebral do trabalho. O tratamento eficaz de uma imensa massa de informações, em fluxo na rede, depende de uma maior qualificação intelectual dos operários, antes exclusiva dos postos de trabalho mais altos. Essa qualificação deve manter-se em formação permanente, no ritmo das constantes inovações. Mas, além da qualificação formal do operário, o tratamento eficaz da informação também depende da qualidade de seus saberes, que caracterizam a subjetividade individual. Nesse sentido, é importante fazermos a distinção, tal como André Gorz (2003), entre os *conhecimentos* formalizados e objetivados da ciência, que são adquiridos pelo ensino formal, e os *saberes* não formalizáveis da experiência cotidiana, tradicionalmente vinculados ao tempo livre, e que são revalorizados nesse processo de informatização da produção como fontes geradoras de valor. A conjugação entre conhecimentos (ciência) e saberes (experiência), que opera também uma interpenetração entre trabalho e vida cultural, torna-se, portanto, a principal força produtiva do capitalismo informacional. Ela “recobre e designa uma grande diversidade de capacidades *heterogêneas*, ou seja, *sem medida comum*, entre as quais o julgamento, a intuição, o senso estético, o nível de formação e de informação, a faculdade de aprender e de se adaptar a situações imprevistas; capacidades elas mesmas operadas por atividades heterogêneas que vão do cálculo matemático à retórica e à arte de convencer o interlocutor; da pesquisa técnico-científica à invenção de normas estéticas” (Gorz, 2003: 29). Diferentemente do trabalho mecânico dos operários de fábrica do capitalismo industrial, essas habilidades requeridas pelo trabalho imaterial não podem ser pré-determinadas pelo comando da produção e, nesse sentido, embora capturadas pelo capital, podem constituir-se em espaços-tempos autônomos.

Conforme salientado em diversos estudos [Gorz (2003: 15), Lazzarato e Negri (2001: 28) e Negri (2003: 92)], a transformação do trabalho material em trabalho imaterial já havia sido assinalada como hipótese por Marx nos *Grundrisse*. Ele previa

que o trabalho tornar-se-ia progressivamente imaterial à medida em que dependesse cada vez mais de energias intelectuais e científicas, destruindo as condições sob as quais a acumulação anteriormente se desenvolvia. A consequência seria a transformação da força de trabalho em Intelectualidade de Massa (*General Intellect*) que não pode ser medida pelo tempo ou pela quantidade de trabalho empregado, pois depende da “potência dos agentes” envolvidos na produção e suas relações com o “estado geral da ciência e do progresso da tecnologia” (Lazzarato e Negri, 2001: 28). A força produtiva que hoje se constitui pelos conhecimentos e saberes coletivos formam um *General Intellect* ativado e organizado pelos processos comunicativos e colaborativos do trabalho, sempre em busca de novas conexões e relações. Como tal, ela torna o referencial taylorista da mensuração do trabalho, por unidades de tempo e movimento, ultrapassado.

O processo da Revolução Informacional expresso pelas transformações do trabalho, como aqui exposto, apresenta uma expansão do capital sobre áreas até então reservadas da vida cotidiana e da personalidade do trabalhador. Um novo paradigma de poder se revela nesta fase da produção capitalista. Por um lado, há uma grande nuvem de informações que envolve toda a sociedade interconectada em rede e estimula a designação de “sociedade da informação”. Entretanto, a força produtiva sob a forma de *General Intellect*, embora seja uma construção coletiva, encontra-se ao lado do capital, nas suas formas de propriedade intelectual, e é comandada por ele, designando a “sociedade de controle” identificada por Gilles Deleuze (2007, 219-226). Segundo o filósofo, o poder disciplinar que vigorou no período industrial funcionava por meio de espaços de confinamento dos quais participava a fábrica. O indivíduo passava a vida por entre espaços de confinamento que o moldava, mas estes eram descontínuos, havendo lacunas na passagem entre um e outro. Na sociedade de controle do período informacional, os espaços de confinamento deram lugar aos espaços abertos que são contínuos e o indivíduo, agora *full time* conectado à produção, mais do que moldado é, então, modulado – poder que se exerce no espaço-tempo contínuo. Seu processo de subjetivação das horas livres, ou seja, a dimensão cultural de sua vida é capturada e colonizada pelo processo produtivo e posta em funcionamento a favor dos interesses do capital. O *General Intellect* feito propriedade intelectual é bloqueado de forma a impedir atos criativos que produzam modelos sociais alternativos.

Todavia, este é um processo cheio de instabilidades, a começar pela ambivalência das tecnologias da informação, cuja flexibilidade permite diferentes apropriações, impossíveis à rigidez da tecnologia mecânica. A interpenetração e hibridização entre trabalho e vida, ciência e experiência faz da produção de subjetividade uma importante força de produção geradora de valor. Embora esta produção esteja, em grande parte, sujeita ao capital, ela o excede devido à sua dinâmica descentralizada e colaborativa e por suas múltiplas conexões, constituindo momentos de dessujeitamento, como potência criadora dos indivíduos e da coletividade. Trata-se da produção de novas formas de organização, de fruição e compartilhamento de informações, conhecimentos e saberes, enfim, de novas maneiras de viver. Processos esses que o capitalismo, para se manter, deve tentar a todo custo interromper e bloquear.

Neste sentido, é que Antonio Negri (2003) define a crise que se processa no interior do capitalismo. Desde que o capital passou a oferecer o instrumento ao trabalhador, os conhecimentos do processo produtivo se separaram do trabalho, tornando-se também capital. Uma vez que conhecimentos e saberes são bens abundantes, isto é, sua utilização não reduz o estoque deles, estes precisam ser bloqueados por meio da propriedade intelectual como forma de gerar valor monetário pela sua escassez artificial. Mas, quando o instrumento de trabalho, constituído pelas tecnologias da informação flexíveis, são reapropriados pelo trabalhador, então o capital não tem mais a possibilidade de articular o comando sobre o instrumento. Quando isto acontece, e “quando o trabalho constitui uma totalidade de conhecimentos, suportado e posto em produção pela intelectualidade de massa, então o controle político é exercido através da guerra. A guerra (e somente a guerra) é então a forma de controle exercida pelo capital parasitário, é a crise que se torna dispositivo de ordem capitalista” (Negri, 2003: 96).

Se o *General Intellect* pode ser convertido em informação digital para entrar nos circuitos de produção, a fluidez e replicação ontológica da informação digital podem socializar o *General Intellect*. Segundo André Gorz (2003: 10): “Hoje a capitalização do conhecimento se detém em uma nova fronteira. Todo conhecimento passível de formalização pode ser abstraído de seu suporte material e humano, multiplicado quase sem custos na forma de *software* e utilizado ilimitadamente em máquinas que seguem um padrão universal. Quanto mais se propaga, mais útil ele é a sociedade. Seu valor

mercantil, ao contrário, tende a zero: o conhecimento torna-se um bem comum acessível a todos. Uma autêntica economia do conhecimento corresponderia a um comunismo do saber no qual deixam de ser necessárias as relações monetárias de troca”.

As características do novo sistema de produção, a organização do trabalho imaterial e a natureza de seus produtos informacionais emergem na sociedade contemporânea enquanto ativações do processo de reestruturação global do capitalismo ao qual servem de suporte. Trata-se de um processo de expansão do capitalismo em que este se metamorfoseia juntamente com as formas de poder. Anda assim, abrem-se novas e potentes possibilidades de construções de modelos sociais alternativos que se expressam em diferentes grupos em suas práticas que tensionam a ordem estabelecida. Vimos como o principal foco desta tensão encontra-se na antinomia entre a livre circulação e compartilhamento da força produtiva informacional, constituída por informações, conhecimentos e saberes, e a economia capitalista da escassez em atrito com essa lógica. Sendo assim, é em torno da propriedade intelectual que se desenrolam as ações dos grupos que analisamos na pesquisa.

Também é nítido o papel da tecnologia da informação, ao mesmo tempo causa e consequência, texto e pretexto desse processo. Procuramos discutir melhor o papel dessas tecnologias a seguir.

4. Sobre a Tecnologia

Tendo em vista a presença cada vez maior da tecnologia no mundo contemporâneo, procuramos aqui situar o papel que ela exerce nas transformações em questão, a partir da delimitação de sua dimensão política, objetivando, com isso, evitar uma abordagem reificada da tecnologia nos processos analisados.

A tecnologia é um domínio social que abrange inúmeras formas, tais como um conjunto de técnicas, conhecimentos, regulamentos, métodos, ferramentas e objetos artificiais em geral. A tecnologia expressa a própria sociedade, suas habilidades e formas de aplicação do conhecimento. Seus entrelaçamentos com o social são de tal grau que a compreensão de uma dimensão política da tecnologia torna-se difusa ao passo em que se torna, também, relevante à medida da permanente progressão de sua presença e importância em todas as esferas de nossa vida. Considerando as

problemáticas das coletividades humanas e as relações de poder como especificidades da política, uma dimensão política da tecnologia deve aparecer nas suas relações com as formas de convívio e controle social, assim como com as possibilidades de resistência e transformação.

Seguindo os passos do filósofo alemão Martin Heidegger, encontramos os traços fundamentais da tecnologia naquilo que, em suas palavras, a determina do começo ao fim. São duas características levantadas pelo filósofo: a primeira é o caráter de “coisa, humana”, de ser inventada e dirigida pelo homem e para o homem; a segunda é o seu imperativo instrumental que “passa por qualquer coisa que o homem manipula, do qual ele se serve na perspectiva de uma utilidade” (Heidegger, 1999: 18). Os objetos tecnológicos mais díspares se igualam quando tomados nessas duas representações, como um machado de pedra paleolítico e um moderno satélite espacial de comunicação, para usar o exemplo do próprio filósofo. Essas duas características gerais, a antropológica e a instrumental, apontam para um mesmo propósito da tecnologia, o da extensão das habilidades humanas, isto é, a ampliação dos sentidos, das capacidades e da potência do sujeito que a cria e a manipula, tanto nas suas relações com a natureza quanto nas suas relações com outros homens. Revela, assim, os aspectos de uma dimensão política imanente da tecnologia, o fato delas agirem diretamente sobre nossas maneiras de pensar, nos modos de convivência e nas relações de poder. A existência de uma tecnologia política esta relacionada a seu campo de aplicação e o caminho que ela irá seguir dependerá da intencionalidade do *homo politicus* que a opera.

Ao longo da História, cada nova etapa do desenvolvimento produtivo põe em funcionamento tecnologias mais complexas, cuja extensão de sua aplicação corresponde a sua dimensão política. Testemunha este fato, a Revolução Industrial, pelo grau de complexidade das tecnologias deflagradas e o nível de seus entrelaçamentos sociais. Uma nova estrutura de poder cristalizada no sistema de fábrica torna definitiva a importância da tecnologia na sociedade industrial emergente, sendo o maquinismo sua maior expressão. Através da fábrica mecanizada, a mobilização das forças produtivas coordenadas pelo poder central do Estado Nação irá direcionar o desenvolvimento e a inovação tecnológica à reprodução, manutenção e ampliação da ordem vigente. Os objetos tecnológicos criados sob essas condições são inevitavelmente políticos, comportando ideologias e projetos de poder. Tecnofilia e tecnofobia são produtos dessa

época. A aceleração do ritmo das inovações tecnológicas, que se sucedem num lapso cada vez mais curto de tempo, reunindo e fazendo convergir um número crescente de técnicas, torna possível e visível a tendência à expansão ilimitada do domínio tecnológico que, por um lado, alimenta as utopias de progresso, advindas da filosofia das luzes e, por outro, gera distopias como as descritas pelo gênero literário da ficção científica, fundado no século XIX. As máquinas, substituindo a habilidade do artesão e a força humana e animal pela energia de fontes inanimadas, foram o alvo das primeiras revoltas de trabalhadores que atribuíam a elas a responsabilidade por seus malogros, como o movimento ludista de quebradores de máquinas, por volta de 1812. O caráter irresistível do avanço do domínio tecnológico abriu as cortinas para a iminente tragédia e, assim, para o surgimento de uma consciência que deseja impor limites a ele.

Foi, portanto, com a Revolução Industrial e a forte presença do maquinismo que se iniciaram as reflexões filosóficas sobre a tecnologia, sendo Karl Marx um dos primeiros a destacá-la no contexto de uma teoria social e econômica de longo alcance. Marx define o homem em relação aos outros animais como o único capaz de criar suas próprias ferramentas e condições de vida de forma imaginativa e consciente. Ele define as tecnologias como os instrumentos de trabalho, transformadores da natureza conforme objetivos coletivos humanos que geram produtos com valores de uso e troca e sendo elas próprias também esses produtos. Os instrumentos de trabalho desempenham um importante papel entre as forças produtivas, pois eles incorporam a capacidade transformadora das sociedades, bem como os usos que as sociedades, sempre em processos conflituosos, decidem dar a seu potencial tecnológico.

As tecnologias, como pode ser notado em diferentes casos demonstrados nesta pesquisa, influem sobre a organização social e econômica e as condiciona, mas, enquanto instrumento, ela é, primeiro, uma consequência. Como diz Deleuze (2005: 49), “as máquinas são sociais antes de serem técnicas. Ou melhor, há uma tecnologia humana antes de haver uma tecnologia material”. De acordo com esse autor, cada tipo de sociedade pode ser representada por um certo diagrama de forças e este seleciona os dispositivos que melhor o aprouverem. Os dispositivos entrelaçam os pólos do visível e do enunciável, fazendo-nos passar de um ao outro sem sentir. A tecnologia, portanto, reúne a arquitetura e o discurso, o mecanismo e o programa, a funcionalidade e a ideologia num mesmo agenciamento. Acontece, com isso, que, submersos na

contiguidade da ordem social e tecnológica, e naturalizados a ver nesta uma relação unívoca, os membros da sociedade perdem a capacidade de pensar e agir além do já dado. A produção de conhecimentos técnicos que não segue o diagrama dificilmente consegue se impor e estes são, assim, eliminados.

O maquinismo da Revolução Industrial fora selecionado e obedecia ao diagrama disciplinar do sistema de fábrica e não se conseguia imaginar outra aplicação para as máquinas automáticas. Elas atuaram na expropriação do controle da produção dos trabalhadores artesanais, convertendo seu ofício em uma série de movimentos adaptados e ritmados pela máquina. “O meio de trabalho convertido em autômato ergue-se perante o operário durante o próprio processo de trabalho, sob a forma de capital, de trabalho morto que domina e suga sua forma viva” (Marx, 1974: 244). Essas críticas foram retomadas por Herbert Marcuse no interior dos debates da Escola de Frankfurt sobre a “racionalidade instrumental”. Declarava ele que o homem fora condicionado aos padrões de comportamento ditados pela máquina, os quais foram pré-estabelecidos pelo comando da produção. A subjetividade do indivíduo é apagada tornando-se ele mesmo um instrumento da tecnologia. Para além da fábrica, Marcuse apontava a propagação dessa ordem aos diversos subprodutos da tecnologia no corpo social, ou seja, ao próprio funcionamento da sociedade. Ele ilustra esta constatação com a ideia de um homem que viaja de carro numa estrada: “Vários sinais e placas dizem ao viajante o que fazer e pensar; até chamam a atenção para as belezas naturais ou marcos históricos. Outros pensaram pelo viajante e talvez para melhor. Aquele que seguir as instruções será mais bem sucedido, subordinando sua espontaneidade à sabedoria anônima que ordenou tudo para ele” (Marcuse, 1999: 79-80). Contudo, ao definir a tecnologia, ele ainda chama a atenção para sua ambivalência, por estar associada a um tipo de sociedade que a utiliza: “a tecnologia é, ao mesmo tempo, uma forma de organizar, perpetuar (ou modificar) as relações sociais [...] ela pode promover tanto o autoritarismo quanto a liberdade, tanto a escassez quanto a abundância, tanto o aumento, quanto a abolição do trabalho árduo” (Marcuse, 1999: 73-74). A função da tecnologia, os objetivos para os quais ela será programada, suas implicações sociais são definidos e comandados por um conjunto de valores e verdades que formam uma racionalidade. A racionalidade instrumental, voltada para a máxima eficiência, adaptando todos os meios para um fim e geradora de uma padronização de pensamentos e comportamentos era a racionalidade identificada

pelos filósofos de Frankfurt como a dominante na metade do século XX. Podemos dizer que esta é a racionalidade do sistema de produção industrial fordista. Contudo, Marcuse contrapõe, à racionalidade dominante, outros valores e verdades que pensam a tecnologia como instrumento de libertação do homem, que ele os chama de “racionalidade crítica”. A racionalidade crítica cria situações de conhecimento capazes de interromper e inverter a ordem dominante e, portanto, é subversiva. Trata-se de uma manifestação de liberdade sob as tramas do controle social, embora muitas vezes sejam capturados pela ordem dominante, retirados de seus contextos originais e despotencializados. Dessa forma, ele frisa: “Uma racionalidade assim só pode se desenvolver totalmente em grupos sociais cuja organização não seja padronizada pelo aparato e suas formas dominantes ou em seus órgãos e instituições” (Marcuse, 1999: 87).

Estas reflexões de Marcuse deram-se no contexto da sociedade industrial e suas máquinas mecânicas rígidas, pouco afeitas à maleabilidade. Veremos como as possibilidades de manifestação da racionalidade crítica tornam-se muito maior na sociedade informacional e suas correspondentes tecnologias flexíveis e fluídas.

A partir das problemáticas da tecnologia industrial e seu caráter político irreduzível, vamos agora considerar as tecnologias informacionais. Vimos como a Revolução Informacional foi condicionada pelo processo de reestruturação global do capitalismo e, temos assim, que as tecnologias da informação foram selecionadas pelo diagrama de controle da produção pós-fordista. Porém, a ontologia dessa nova tecnologia traz em si um grau de ambivalência muito maior que as tecnologias da sociedade industrial. Antes, a ambivalência encontrava-se na técnica que podia ser aplicada para produzir máquinas com diferentes funções. Mas, estando uma máquina acabada e voltada para uma função específica, como uma fiadora de tecido movida a vapor, com tempos e movimentos pré-programados, dificilmente se poderia dar a ela outra função, outro significado. Diferentemente, com as máquinas informacionais como um computador, um software, um celular, é possível reprogramá-las e dar a elas usos distintos daqueles concebidos pelos fabricantes. São características típicas dos bens informacionais, de manterem-se “abertos” a novas possibilidades de significações, como apontamos anteriormente. Veremos como a experiência da MetaReciclagem demonstra isso.

A ontologia das tecnologias da informação que configuram sua dimensão política e ambivalência de maneira distinta das tecnologias mecânicas, foram descritas por Marshall McLuhan que, desde a década de 1960, anteviu uma série de implicações que hoje experimentamos. Para ele: “As tecnologias criam ambientes. Cada uma reorganiza imediatamente os padrões de associação humana e criam, na realidade, um novo ambiente que introduz uma mudança, talvez mais sentida do que percebida, nas relações e nos padrões sensoriais” (McLuhan, 2009: 72). Assim, os primeiros passos das contemporâneas tecnologias da informação deram-se com a domesticação da eletricidade, no século XIX, e sua aplicação nos meios de comunicação, começando com o telégrafo, cujo padrão de funcionamento veio romper com os modelos mecânicos. O padrão de funcionamento elétrico é o circuito e este introduz o *feedback*. Por mais que se continuasse a pensar como os padrões mecânicos de “organização linear e experiência num só plano” e se tentasse usar os novos instrumentos à maneira daqueles modelos, os padrões de “organização em circuito e envolvimento” contidos neles inevitavelmente emergiram. Vejamos como McLuhan descreve a passagem: “A tecnologia Gutemberg era extremamente mecânica. De fato, teve uma grande influência na revolução mecânica posterior da linha de montagem e da fragmentação das operações e funções, que constituiu o funcionamento da industrialização. [...] E, então, repentinamente surge a eletricidade ou o eletromagnetismo que parece baseada num princípio totalmente diferente, sendo, como consideram alguns, uma extensão do sistema nervoso e não apenas do corpo. Se a roda é uma extensão dos pés, as ferramentas das mãos, costas e braços, o eletromagnetismo afigura-se como uma extensão dos nervos, que passa a ser principalmente um sistema de informação. É, sobretudo, um sistema de *feedback* ou de retorno” (McLuhan, 2009: 76).

As grandes transformações no sistema produtivo e na organização do trabalho que ultrapassam os modelos lineares para estabelecer uma comunicação entre todos os agentes da produção e destes com o mercado são, assim, propiciados pelo padrão elétrico de funcionamento em circuito das novas tecnologias da informação e comunicação. A velocidade elétrica e a comunicação simultânea provocaram fraturas no diagrama de forças da sociedade industrial ao engendrar a participação, envolvendo o público consumidor no processo de produção, seja de bens econômicos ou de obras de arte Segundo McLuhan (2009: 40-41): “Quando a informação circulava lentamente, sob

a forma escrita, a especialização de carreiras e a hierarquia de funções em pirâmide eram normais e mesmo operacionais. O telefone e os instrumentos elétricos deles derivados tornaram os padrões habituais da organização tão obsoletos quanto as linhas de montagem. Estas últimas foram liquidadas pelo fluxo elétrico da informação em fita magnética, que coordena com precisão não apenas uma operação, mas um aglomerado de operações no seu conjunto. [...] O novo padrão consiste em pequenas equipes, dotadas de um conjunto de competências diversas, constituídas por pessoal habituado a transpor linhas funcionais, num perpétuo diálogo de saberes que se interpenetram”.

As relações entre emissores e receptores, que reflete a divisão do trabalho entre produtores e consumidores, ao serem reconfiguradas pelos padrões tecnológicos pós-mecânicos, geram tensões com a ordem social da era industrial, pois se tratam de relações de poder instituídas. Antes da internet e das redes p2p, a fotocopiadora revelou esta contradição: “A fotocopiadora é a aplicação do funcionamento elétrico em circuito a um mundo que era, anteriormente, apenas mecânico e fragmentado. A fotocopiadora permite ao leitor tornar-se editor” (McLuhan, 2009: 93). Nos padrões de uso que as sociedades industriais faziam dos meios de comunicação em suas relações de poder, donde a visão de George Orwell em “1984” exprimia um aterrador futuro possível, o efeito da fotocopiadora ao envolver o público nos processos de publicação possuía um potencial político explosivo. Sobretudo, na URSS de Andropov em que a fotocopiadora fora proibida por oferecer o risco de uma permeabilidade na rede de informações só aceita nos cargos diretivos mais altos, ou mesmo, no mundo capitalista ocidental, ainda nas décadas de 1960-70, através da propriedade intelectual da Xerox que a permitiu monopolizar a tecnologia com preços que impediam que as máquinas caíssem em “mãos equivocadas”, aparecendo onde se concentrava o poder econômico e político, como nos mostra Hans Magnus Enzensberger (1979: 55).

Este autor aponta para o potencial transformador das novas tecnologias, diante da contradição provocada entre forças produtivas e relações de produção. Ele chama a atenção para o fato de que a separação entre emissores e receptores nunca foi um problema técnico, pois qualquer rádio transistorizado é, pela natureza de sua construção, uma emissora em potencial. Assim, “a transformação de um mero meio de distribuição num meio de comunicação não nos oferece qualquer problema de natureza técnica. Essa transformação se evita conscientemente, justificada pelas boas razões de uma má

política” (Enzensberger, 1979: 45). Para perpetuar as estruturas de poder vigente, estas tecnologias precisam ser mantidas sob controle e seu potencial abafado, porém, as tentativas de se fazê-lo nos moldes dos regimes autoritários do século XX são conseguidas apenas às custas do estancamento tecnológico, de forma que a visão de George Orwell manifesta uma compreensão não dialética e obsoleta dos meios de comunicação.

Primeiramente, dado o grau de desenvolvimento das comunicações no interior da sociedade contemporânea, o exercício de um controle central torna-se impraticável. “Uma supervisão completa exigiria um sistema de controle que seria maior que o próprio sistema. [...] E um serviço de censura que desenvolvesse seu trabalho de forma extensiva, se converteria necessariamente no maior ramo industrial da sociedade” (Enzensberger, 1979: 53). As interferências no sistema de comunicação e produção, tais como o vírus e a pirataria, são inevitáveis e podem se propagar rapidamente, fazendo com que o regime ameaçado, para coibi-las, tenha de lançar mão de medidas policiais e militares. O estado de exceção, ou a “guerra” como afirma Antonio Negri, aparece como alternativa à permeabilidade da informação. De toda maneira, esses controles ainda são disfuncionais ao próprio sistema como afirma Enzensberger (1979: 54): “As sociedades de industrialização avançada dependem de um livre intercâmbio de informações: as 'necessidades objetivas', continuamente invocadas por seus controladores, voltam-se contra eles mesmos. Qualquer intento de suprimir os fatores *random*, qualquer diminuição de fluidez e qualquer deformação da estrutura de informação tem que conduzir, com o tempo, a uma espécie de embolia”. Por fim, o autor conclui ressaltando que o potencial transformador das novas tecnologias consiste em serem elas tanto meios de comunicação quanto meios de produção e “uma vez encontrando-se nas mãos das massas, são meios de produção socializados” (Enzensberger, 1979: 79).

Entretanto, vimos com Laymert Garcia dos Santos que a noção de informação e, consequentemente de tecnologia da informação, vai mais além dos aspectos culturais relacionados à estruturação entre emissor e receptor, abrangendo a matéria inerte, o ser vivo e o objeto técnico. Ou seja, sendo a informação o substrato comum entre cultura e natureza, podemos compreender o tamanho alcance da dimensão política das tecnologias da informação.

5. A Propriedade Intelectual

A instituição da propriedade intelectual adquire hoje um papel destacado na sociedade contemporânea. Acompanhando a marcha global e molecular do capitalismo em sua fase informacional, a propriedade intelectual expande seu espectro de ação na órbita do desenvolvimento das tecnologias da informação. Sua presença atual pode ser considerada impactante, uma vez que rapidamente se imiscuiu nas relações cotidianas do cidadão comum e no código genético dos organismos vivos, a partir de uma coordenação internacional e apresentando-se como algo natural. Esse processo, contudo, vem forjando seu oposto, pois as mesmas condições tecnológicas que engendram a expansão da propriedade intelectual, também criam caminhos alternativos a ela, constituindo uma encruzilhada crucial no capitalismo informacional e nos revelando importantes aspectos da nossa sociedade.

No campo hegemônico, estão os dispositivos da propriedade intelectual, ancorados em um modelo de desenvolvimento e acumulação capitalista, defendido pelo *establishment* das grandes corporações tecnológicas, do entretenimento, informacionais, farmacêuticas, alimentícias e químicas, e respaldado por tratados internacionais, órgãos de cooperação multilateral, bem como pelos Estados Nacionais signatários desses tratados. Um movimento global anti-propriedade intelectual, por seu turno, constrói um modelo alternativo que aponta para mudanças econômicas substanciais, disseminando-se planetariamente de forma exponencial pelas redes de organizações da sociedade civil e usuários da internet e vem ganhando cada vez mais espaço, a exemplo do que expressa o movimento internacional da cultura livre, do qual destacamos alguns grupos aqui.

Nessas disputas, reside um curioso paradoxo, como bem salienta Santos (2007), entre o postulado clássico dos que defendem a propriedade intelectual e a inversão deste mesmo postulado por seus detratores. Historicamente, a função da propriedade intelectual sempre se apresentou como um mecanismo de defesa da invenção na sociedade, protegendo e recompensando seu autor, de forma a assegurar novas invenções e, assim, o progresso da ciência e da cultura para o bem da humanidade. A crítica a esse discurso, por sua vez, argumenta justamente o contrário, de que a propriedade intelectual constitui um monopólio que beneficia seu proprietário e exclui outros da possibilidade de aperfeiçoarem a invenção, retardando e até travando o

progresso tecnológico contra o bem da humanidade. Hoje, por diversos exemplos, podemos constatar a veracidade da segunda tese, principalmente, diante de tentativas de uma expansão sem limites da propriedade intelectual que fortalece poderosos monopólios estabelecidos e joga na ilegalidade uma série de práticas criativas. Segundo Santos (2007: 44): “Isto porque a transformação da proteção em obstáculo se explicita como metamorfose da invenção-como-bem-da-humanidade em invenção-como-arma-de-competição, metamorfose que se dá no momento em que o valor tecnocientífico da invenção se 'traduz' como propriedade monopolizada pelas corporações, por meio da linguagem jurídica”.

A associação da propriedade intelectual com travamento de inovações, por sua vez, já vem de longe. Movimentos anti-patentes existem, ao que sabemos, pelo menos desde o século XIX, como movimentos liberais anti-monopólios. O próprio Walter Benjamim, em “Pequena História da Fotografia” relata uma questão notável nesse sentido: “Quando depois de cerca de cinco anos de esforços Niepce e Daguerre alcançaram simultaneamente esse resultado [fixar as imagens da *câmera escura*], o Estado interveio em vista das dificuldades encontradas pelos inventores para patentear sua descoberta, e, depois de indenizá-los, colocou a invenção no domínio público. Com isso, foram criadas as condições para um desenvolvimento contínuo e acelerado, que por muito tempo excluiu qualquer investigação retrospectiva” (Benjamim, 1985: 91).

Hoje é particularmente interessante a frase de Mark Getty, detentor do maior banco de fotografias do mundo, a *Getty Image*, que diz: “A propriedade intelectual é o petróleo do século XXI”. Frase que bem exprime a passagem entre dois sistemas de produção e suas respectivas tecnologias, energéticas no primeiro caso e informáticas no segundo, em que a propriedade intelectual assume um lugar central. Lazzarato e Negri, afirmam mesmo que “a 'economia da informação' tem, neste início de século o mesmo papel que nos 'trinta gloriosos'¹ foi assumido pelo automóvel” (2001: 75). Entretanto, Mark Getty, originário de uma família britânica que fez fortuna com o petróleo, também exprime com esta frase a visão de uma transição conservadora, em que um novo sistema de produção se estabelece sem mudança de base socioeconômica. E neste ponto, ressaltamos que não é apenas o crescente poderio que a propriedade intelectual adquire que a coloca na ordem do dia, mas também as próprias condições tecnológicas

1 Período imediatamente ao pós-guerra (entre 1945 e 1975) em que as economias do mundo experimentam um crescimento.

ambivalentes deste sistema de produção informacional e as tendências colaborativas do trabalho imaterial que engendram formas abertas de circulação de saberes, conhecimentos e informações contrárias a propriedade intelectual. Esses sistemas para desenvolverem-se requerem, no caso dos moderados, uma distensão da propriedade intelectual, ou para os mais radicais, sua dissolução. Seja um ou outro, o fato importante é que implicam na iminência de uma nova economia. De acordo com Ladislau Dowbor: “A realidade é que o conhecimento constitui uma grande riqueza, e como a sua disseminação se tornou virtualmente gratuita, liberar o acesso aumenta o estoque de riqueza de todos. A era do conhecimento leva naturalmente para a economia da colaboração, e esta aumenta as chances de democratização de uma economia que hoje anda travada pelos sistemas cada vez mais complexos e inúteis de cobrança de pedágios” (Dowbor, 2009: 21).

Para se ter a dimensão deste fenômeno contemporâneo, é importante que compreendamos as especificidades atualmente assumidas pela instituição da propriedade intelectual que já atravessa muitos séculos na história do ocidente. Como fenômeno social de ordem econômica, a propriedade intelectual, embora mantendo aspectos constantes, adquire características próprias de cada momento da evolução do capitalismo, uma vez que está atrelada às condições de produção. Procuraremos distinguir esses momentos, sobretudo a partir da Revolução Industrial, para identificarmos as principais questões que hoje estão em jogo.

Em primeiro lugar, tem-se que a propriedade intelectual é a propriedade sobre bens imateriais, pois se refere a ideias, conhecimentos e saberes (saberes-fazer) e não ao seu suporte material, o instrumento físico. Ela inclui aquelas formas que se denominaram propriedade industrial, como as patentes e as marcas registradas, e os direitos autorais (*copyrights*), referentes a bens culturais, como obras literárias, musicais, cinematográficas. Tanto a propriedade industrial quanto os *copyrights* tiveram trajetórias independentes até começarem a convergir no auge da industrialização, na segunda metade do século XIX e, enfim, serem regulamentados pelo mesmo código jurídico sob a égide do Direito de Propriedade Intelectual (DPI), no período da informatização, na última década do século XX.

Mas, se considerarmos a propriedade intelectual como parte da instituição maior

da Propriedade, podemos colocar a questão de em que momento passou a fazer sentido a apropriação de ideias, conhecimentos e saberes por uma coletividade ou por um indivíduo, proclamada e garantida como lei. Karl Marx (2001) nos fornece um bom esclarecimento em “A evolução da propriedade”, artigo originalmente presente nos “*Grundrisse*”. Segundo o filósofo, em sua origem, a propriedade foi efetivada pelas formas elementares de produção do homem. A terra, seus frutos, os animais e os produtos de seu trabalho pertenciam-lhe enquanto elementos inorgânicos da sua reprodução, eram parte de seu metabolismo com a natureza e, portanto, sua apropriação da natureza. Em suas palavras: “*Propriedade* não quer dizer originariamente nada mais senão comportamento do homem perante as suas condições naturais de produção como pertencentes a ele, como suas, como *pressupostos* da sua *própria existência*; o seu comportamento perante elas como *pressupostos naturais* de si mesmo, que por assim dizer formam apenas o seu corpo prolongado” (Marx, 2001: 341). Assim, sendo a propriedade efetivada pelas condições elementares da produção, há que se considerar que estas condições mudam, e mudam com elas o sentido da propriedade.

Nesta primeira situação, a propriedade – como a terra – era garantida ao homem enquanto membro de uma coletividade, sendo a propriedade comunitária. Mas, tal situação é dissolvida e alterada com o desenvolvimento das forças produtivas, impondo outra situação com o surgimento das cidades, da manufatura e do comércio. O trabalho manufatureiro, do artesanato urbano, insere outra relação de propriedade, a propriedade sobre o instrumento de trabalho e, ligado a isso, a organização por corporações segundo ofícios. Neste ponto, Marx (2001: 349) continua: “[...] a arte de se apropriar efetivamente do instrumento, de manuseá-lo como meio de trabalho, aparece como habilidade particular do trabalhador, a qual o põe como proprietário do instrumento. Em suma, o caráter essencial da organização de corporações por ofícios, do trabalho artesanal como constituindo o sujeito dele como proprietário – deve resolver-se no comportamento perante o instrumento de produção – instrumento de trabalho como propriedade – à diferença do comportamento perante a terra, perante o solo (perante a matéria-prima como tal) como próprio”.

Ora, é nesta fase artesanal urbana do desenvolvimento das forças produtivas que estão localizadas as primeiras manifestações da propriedade intelectual, na sua forma de *patentes*. Devaiah (2006) localiza já na Grécia antiga, na cidade de Síbaris, região de

intenso comércio, aproximadamente em 500 A.C., uma forma de patente na produção de pratos. Mas principalmente, na organização urbana medieval, em que se destacam as corporações de artes e ofícios, também chamadas de Guildas, é que as patentes vão surgir, por meio de concessões reais, como maneira de resguardar às Guildas de uma cidade ou região o uso de seu saber na produção de seus respectivos artigos (Devaiah, 2006). A propriedade de ideias, conhecimentos e saberes, portanto, passa a fazer sentido na medida em que estes são entendidos como instrumentos de produção. Assim como a propriedade da ferramenta, a propriedade dos conhecimentos e dos saberes necessários à produção é uma maneira de assegurar o que era preciso para viver como produtor nas cidades. Este sistema de propriedade não é mediado pelo simples fato do produtor ser membro da coletividade como na primeira situação, mas, tal como afirma Marx, é garantido pela habilidade particular do trabalhador em manusear o instrumento, por sua maestria. Nesta segunda situação, a propriedade não é de toda a coletividade, mas é ainda comunitária entre os produtores que formam uma Guilda, do mestre-artesão que compartilha com seus aprendizes. Além disso, é o trabalhador o proprietário do instrumento – o proprietário que trabalha – situação essa que vai mudar radicalmente num novo estágio das forças produtivas, com o desenvolvimento do capital e do trabalho assalariado. A partir daí o instrumento de produção e o trabalho são intermediados pelo capitalista.

Seguindo o raciocínio de Marx, é a fortuna gerada pela expansão do comércio marítimo e terrestre que irá pouco a pouco convertendo os meios de produção (matéria-prima e instrumentos de trabalho) em capital e desligando-os dos trabalhadores enquanto suas propriedades. Diz Marx (2001: 362): “A única acumulação pressuposta no surgimento do capital é a da fortuna em dinheiro, que considerada em si e por si é inteiramente improdutiva, tal como surge só da circulação e só pertencente a ela. O capital forma rapidamente um mercado interno aniquilando todos os ofícios industriais colaterais do campo, portanto fiando e tecendo para todos, vestindo todos, etc, em suma, trazendo na forma de valores de troca as mercadorias anteriormente criadas como valores de uso imediatos, um processo que resulta espontaneamente de os trabalhadores serem desligados do solo e da propriedade (mesmo que seja na forma servil) sobre as condições de produção”.

No período da modernidade, já nos primórdios do capitalismo industrial, o

estatuto geral da propriedade tem como principal mudança seu desligamento da tutela do trabalhador que passa a ter acesso aos meios de produção e reprodução de sua existência por meio da troca com o capitalista da única coisa que continua a dispor, a sua força de trabalho. As formas existentes de propriedade intelectual, referentes às ideias, conhecimentos e saberes, participam desse processo transformando-se em capital juntamente com os demais meios de produção, como matéria-primas e instrumentos de trabalho. Todavia, foi sempre nebuloso a forma como ocorreu esta paulatina expropriação do controle da produção do trabalhador artesanal e camponês, obrigando-os, por uma questão de sobrevivência, a entregar-se ao sistema de fábrica, onde realizariam operações simples e repetitivas em troca de um salário miserável. O próprio Marx (2001: 355) afirma: “Nem a história sabe algo acerca das cômodas ilusões segundo as quais o capitalista e o trabalhador estabelecem associação”. Stephen Marglin, por sua vez, ao colocar essa questão, atribui ao próprio parcelamento de tarefas o principal mecanismo desta associação nos moldes como ela se estabeleceu.

Marglin refere-se a esse processo, em que a divisão do trabalho avança para a separação de tarefas cada vez mais especializadas, até reduzirem todo trabalho do operário em uma ou duas tarefas simples – mostrada na célebre descrição da manufatura de alfinetes de Adam Smith – como sendo uma forma de parcelamento do próprio conhecimento da produção, gerando, assim, o sistema de fábrica, ainda antes do maquinismo. Segundo Marglin (1974: 17), “[...] para o capitalista, este era o único processo a tornar o seu papel indispensável. Se cada produtor tivesse podido combinar as diferentes tarefas que entram no fabrico de alfinetes, rapidamente teria descoberto que podia colocar-se no mercado do alfinete sem a mediação do *putter-outer* e embolsar ele próprio o lucro”. O conhecimento total da produção era somente o capitalista que detinha, era, pois, a sua propriedade industrial. Com esta hipótese, Marglin levanta para nosso presente estudo, uma função curiosa desempenhada pela propriedade intelectual nas origens da Revolução Industrial. Bem diferente da relação entre o mestre-artesão - que compartilhava do conhecimento da produção com seus aprendizes, os quais um dia se igualariam a ele - o capitalista, apropriando-se desse conhecimento que, em termos econômicos, significa um bem coletivo, impede que os operários possam aprender e imitar os segredos do ofício, fazendo com que cada um deles conheça somente uma parte do conjunto.

Mas Marglin, ainda, expõe mais uma questão interessante sobre a propriedade intelectual, ao demonstrar outra maneira como ela atuou na transferência da produção para dentro das fábricas. Uma vez que os direitos de patentes ainda eram frágeis, podendo ser fraudados em toda parte, a centralização da produção nos espaços de confinamento das fábricas, apresentava-se como uma boa solução, pois permitia uma aguda vigilância sobre o trabalho. O autor então escreve que: “Na prática, na medida em que a produção se fazia em casas dispersas, era difícil, senão impossível, detectar e punir as fraudes sobre patentes. Era muito mais fácil salvaguardar os direitos do inventor se a produção se concentrasse na fábrica, e este fato basta para orientar a atividade inventiva para o mercado mais compensador. Pela sua própria natureza, muitos aperfeiçoamentos não eram suscetíveis de serem patenteados e as vantagens só podiam ser postas em evidência e rentabilizadas no quadro da organização capitalista das fábricas” (Marglin, 1974: 33).

A tese geral de Marglin, na qual apontou estas diferentes questões, também nos interessa bastante. Para ele, esse processo de transição do modo de produção artesanal para o industrial, a despeito do grande avanço tecnológico que ele significou, não foi orientado pela sua eficácia produtiva, como historicamente se afirmou, sobretudo pelo liberalismo. Foi antes, e esta é sua finalidade escamoteada, condicionada pela acumulação por parte do capitalista. O extremo parcelamento do trabalho no sistema de fábrica, não foi adotado por ser mais eficaz e não pode explicar-se assim, mas porque atuava na transferência do controle da produção pelo produtor direto para o capitalista, donde a transferência do saber dos trabalhadores – sua *propriedade intelectual coletiva* – foi um fator determinante. Na exposição dessa tese, especificamente neste último ponto, Marglin (1974: 33) nos diz o seguinte: “Uma invenção, como o saber em geral, é um <<bem público>>: a utilização de uma ideia por uma pessoa não reduz o *stock* de saber do mesmo modo que o consumo de um bocado de pão reduz o *stock* de trigo. É evidente que os <<bens públicos>> não podem ser distribuídos eficazmente pelo mecanismo do mercado; por isso não se pode defender as patentes em nome da eficácia econômica.” Com essa tese, Marglin põe em xeque o principal postulado no qual se apoiam os direitos de propriedade intelectual, o de se atribuir a virtude de estimular a invenção. Ele questiona por que este se tornou o processo estabelecido para recompensar os inventores e não outro. E responde: “Se a instituição das patentes não

tivesse feito o jogo dos capitalistas mais poderosos, favorecendo os que dispunham de quantias suficientes para comprar licenças (e, incidentalmente, contribuindo para a polarização das classes produtoras em patrões e operários), não se teria tornado o principal modo de remuneração dos inventores” (Marglin: 1974: 34).

Se a propriedade intelectual, como vimos, foi um fator importante entre os mecanismos que engendraram a Revolução Industrial nos moldes com que se apresentou, com o desenvolvimento da economia industrial, ela teve sua importância aumentada. Cada vez mais passou a figurar entre os mecanismos tidos como fundamentais para o desenvolvimento de uma nação. Ainda em meados do século XIX, a transferência tecnológica entre nações tinha como principal meio a importação de mão-de-obra qualificada, tanto que a Inglaterra proibia a emigração desta mão-de-obra. Mas, na segunda metade do XIX, o grau de complexidade adquirido pelas tecnologias-chave tornou a importação de cérebros insuficiente para o domínio tecnológico de um setor, de forma que essa proibição foi abolida. A transferência ativa pelo proprietário do conhecimento, mediante o licenciamento de patentes passou a ser o principal meio de transferência tecnológica. Mas, sendo as instituições de proteção dos direitos de propriedade intelectual ainda frágeis, sobretudo sobre patentes estrangeiras, os países mais poderosos iniciaram uma empreitada para internacionalização destes direitos de proteção, pressionando os demais países a implementarem leis de patentes mais firmes. Uma série de encontros para discutir o assunto foi realizada, começando pelo Congresso de Viena, em 1873, e culminando com a Convenção de Paris sobre Propriedade Industrial, em 1883, e a Convenção de Berna, sobre Direitos Autorais, em 1886. Isto é o que nos mostra Ha-Joon Chang (2004).

O autor questiona o discurso ortodoxo atual, segundo o qual quanto mais forte for a proteção aos direitos de propriedade intelectual, tanto melhor para o desenvolvimento econômico, já que a proteção estimula a criação de riquezas. Chang revela que a Suíça alçou o posto de líder tecnológico mundial em setores industriais, como o têxtil de algodão, sem contar com uma só lei de patentes até 1907. A Holanda, que também se destacou no campo tecnológico, abandonou em 1869 sua lei de patentes de 1817. Há uma clara política anti-patentes sustentada por ambos os países que contribuiu para a disseminação e aperfeiçoamento tecnológico, inclusive pelo roubo (pirataria) de patentes estrangeiras. Segundo Chang (2004: 147), subjacente a essa

postura dos governos suíço e holandês, havia a influência de um movimento anti-patente que era estritamente relacionado com os movimentos livre-cambistas e condenava as patentes por não se distinguirem de outras práticas monopolistas. Vê-se aqui que o movimento anti-patentes era motivado por convicções liberais que entendiam as patentes como contrárias ao livre mercado. Também vale destacar a semelhança com o atual movimento anti-propriedade intelectual que classifica as patentes como monopólios que beneficiam os proprietários, em detrimento dos consumidores e da população em geral, baseando-se num liberalismo de mercado. Em outras palavras, não poderíamos também chamar o movimento da cultura livre de um movimento livre-*infocambista*?

Em suma, para Ha-Joon Chang, o benemérito da propriedade intelectual para o desenvolvimento econômico é um mito, tanto quanto uma série de outras versões ortodoxas da história da política econômica, sustentadas pelos países desenvolvidos.

Até o momento, nossas reflexões se detiveram principalmente sobre a Propriedade Industrial das patentes, mas cabe inserir na discussão os copyrights que, a despeito de uma trajetória distinta, possuem importantes paralelos, tendo, com a Convenção de Berna, sua associação à propriedade industrial aproximada, visto ambos serem formas de propriedade intelectual.

O surgimento da figura do *autor* é um desdobramento da figura do *criador* ou *inventor*, mas bem posterior a elas, pois está fortemente relacionado às configurações dos meios de comunicação da sociedade, isto é, às formas de transmissão da cultura. Pensar em manifestações culturais como bens e, mais ainda, como produto de um indivíduo é algo relativamente recente que soaria como um absurdo durante a maior parte da história humana. Em todo este período, em que valeu as relações elementares de propriedade coletiva, como descrito por Marx em “A evolução da propriedade”, um indivíduo só poderia se comportar perante manifestações culturais como sua própria, por ser membro da coletividade que as produziu. A cultura é tanto um produto da coletividade quanto a própria existência da coletividade que fala por si. Os mitos, os ritos, as formas plásticas, as músicas são imemoriais e são atribuídas a elas no máximo uma autoria mítica. Em geral, o que essas coletividades possuíam era o *intérprete* que adicionava elementos de sua subjetividade à transmissão. Até hoje subsistem em diferentes agrupamentos culturais, principalmente nas culturas populares e nas zonas

rurais, estes intérpretes, chamados de *mestres*. Eles não são os criadores das manifestações culturais que transmitem à comunidade, mas são os que detem um grande repertório de conhecimentos do universo cultural de que fazem parte e possuem grande habilidade em traduzi-los. Coisa que o fazem inevitavelmente integrando elementos próprios à transmissão, disseminando a manifestação cultural para que outros intérpretes também façam o mesmo. Na realidade, este é um procedimento típico de todas as formas culturais, das populares às eruditas, o procedimento de apropriação e ressignificação que o intérprete confere à obra no processo de sua decodificação e transmissão. Procedimento esse que, em cada etapa tecnológica dos meios de comunicação, ganha novas possibilidades e também constrangimentos.

Nesse sentido, a existência ou não do autor está condicionada às tecnologias de tradução e transmissão da cultura. Aonde imperam as formas de transmissão orais, a noção de autor é inexistente. Com a escrita, o criador de um texto original pôde ser reconhecido pela assinatura, mas o surgimento da figura do autor, como a conhecemos, foi engendrada pela tecnologia da impressão, cujas possibilidades alargadas de reprodução de uma obra ou trabalho intelectual produziram o estatuto econômico e jurídico do autor e, assim, os direitos autorais. Da invenção dos tipos móveis por Gutenberg, no século XV, à instituição do primeiro sistema de direitos autorais, há um lapso de, praticamente, 300 anos que reflete o tempo levado para o estabelecimento dessa nova tecnologia. Na Inglaterra, em 1710, o “Ato da Rainha Anne” conferiu aos escritores e editores de obras literárias, proteção sobre suas publicações e reproduções; e a esse direito foi dado o nome de *copyright*. O advento da filosofia iluminista faz despontar uma nova percepção sobre o indivíduo enquanto sujeito de direitos inalienáveis, e sobre essa base são acomodados os copyrights como proteção moral e patrimonial sobre a criação intelectual e inventos do gênio humano, rapidamente expandindo-se entre os ideais liberais (Sanches, 2009: 127). A consagração desse modelo se dá na Convenção de Berna, em 1886. Sua afirmação também consta na “Declaração Universal dos Direitos do Homem”, de 1948, no seu artigo 27:

I) Todo o homem tem o direito de participar livremente da vida cultural da comunidade, de fruir as artes e de participar do progresso científico e de fruir de seus benefícios.

II) Todo o homem tem direito à proteção dos interesses morais e materiais decorrentes de qualquer produção científica, literária ou artística da qual seja autor.

Observa-se na declaração que ao ser colocado o direito cultural no parágrafo I, insere-se imediatamente o direito autoral no parágrafo II.

Todavia, o controle do capital sobre os meios de produção e difusão também retiraram do autor o direito sobre sua obra. O enorme crescimento das indústrias culturais no século XX, principalmente com a emergência da sociedade e cultura de massa, provocou a transferência e acumulação dos direitos sobre as obras musicais, cinematográficas e literárias por parte das gravadoras, dos estúdios, das editoras que dominam o mercado. As organizações que representam as principais companhias cinematográficas como a *Motion Picture Association of America* (MPAA) e fonográficas como a *Recording Industry Association of America* (RIAA) são hoje as principais expoentes de defesa internacional dos copyrights, colocando-se contra as redes de compartilhamentos de arquivo na internet.

As convergências entre os mecanismos de proteção das propriedades industriais e copyrights remetem à Convenção de Viena, no século XIX, mas se consagram na segunda metade do século XX, num capitalismo pós-industrial em que as tecnologias de produção são também as tecnologias de comunicação. Em 1967, é criada a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI) pela ONU com a finalidade de unificar a administração dos diversos tratados internacionais sobre o assunto. Mas é, sobretudo, o Acordo TRIPS², em 1994, que marca um importante divisor de águas, atualizando para a economia informacional a legislação internacional da propriedade intelectual da era industrial, tornada inadequada para regular o assunto no atual contexto tecnológico e suas possibilidades. De um lado, as possibilidades de reapropriação pelo trabalho dos meios de produção e circulação de bens imateriais, implicam uma livre fruição e usufruição desses bens e apontam para um novo paradigma econômico que, por essa razão, precisa ser bloqueado. Por outro lado, as possibilidades de um controle e monopólio cada vez maior sobre esses bens imateriais, além da expansão dessa regulamentação privatista atingem dimensões até então inimaginadas, tais como as propriedades elementares da matéria viva. Duas faces das tecnologias contemporâneas que refletem sua ambivalência.

Com o TRIPS, regimes como propriedade industrial, copyrights, marcas registradas, segredos comerciais, entre outros, passam a ser regidos pela égide de um

2 *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (Aspectos do Direito da Propriedade Intelectual Relacionados com o Comércio)

único sistema denominado Direitos de Propriedade Intelectual que, além de unificá-los, amplia a sua abrangência. Mudanças ínfimas na estrutura genética de organismos com propriedades alimentares ou farmacêuticas permitem seu patenteamento, incluindo-os no rol das atividades inventivas e de aplicação industrial. Tornou-se possível, além da privatização da cultura, a privatização da natureza. A soberania dos países em manter suas próprias legislações sobre a propriedade intelectual também foi limitada, beneficiando os principais detentores de capital e tecnologia (UE, EUA e Japão) que acumulam cerca de 85% das patentes do mundo.

O campo alternativo a esse movimento dos atores hegemônicos, uma ampla articulação constituída a partir da sociedade civil, impõem-se no cenário com presença cada vez mais marcante e construindo novas institucionalidades a partir das práticas cotidianas de apropriação dos novos recursos tecnológicos. A adesão da sociedade a esse movimento é crescente em função do tolhimento de liberdades que uma regulação excessiva da propriedade intelectual acarreta na vida dos cidadãos comuns. Sobretudo, os jovens nascidos nesse ambiente altamente informacional e os maiores praticantes das possibilidades abertas ao compartilhamento de informações não veem sentido na criminalização dessas práticas que é também a sua própria criminalização.

Nessa perspectiva, o recrudescimento da propriedade intelectual pode ser parte de um momento transitório em que poderosos atores ainda não se adaptaram a uma nova lógica. Estes, embora tenham implementado duras leis de proteção à propriedade intelectual, também demonstram uma tendência adaptativa vislumbrando, a partir de distensões nos sistemas de propriedade intelectual, novos modelos de negócios rentáveis e mais eficazes pela mobilização da inteligência coletiva em processos de produção colaborativa. O livro *“Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything”*, de Don Tapscott e Anthony Williams, é um exemplo disso. Wikinomics, que significa economia da colaboração, faz referência ao sistema operacional aberto wiki que facilita essa dinâmica produtiva e demonstra sua eficácia por meio de sistemas como *Wikipedia*, *Linux*, *InnoCentive*, *Second Life*, *YouTube*, *MySpace*, *Flickr* e *Human Genome Project*. Na *Consumer Electronic Show* de 2008, feira de tecnologia eletrônica que ocorre todos os anos em Las Vegas, Bill Gates, no discurso de abertura do evento diagnosticou o momento e fez previsões³. Gates qualificou os últimos dez anos de “primeira década

3 <http://www.microsoft.com/Presspass/exec/bill/speeches/2008/01-062008CESBillGates.msp>

digital” que se caracterizou pelo grande desenvolvimento de aparelhos e aplicações, sendo isto apenas o princípio. Entramos agora na “segunda década digital” que será focada na interconexão entre pessoas e nas suas necessidades de usuários. Gates destacou que esta interconexão permitirá o compartilhamento de informações entre uma multidão de usuários sem a necessidade de intermediários. De maneira sintomática, acontecia na Suíça numa data muito próxima a esse evento, o Fórum Econômico em Davos, tendo como tema “O Poder Inovador da Produção Colaborativa”.

Estes fenômenos em que as grandes corporações parecem jogar em dois lados da mesma moeda podem ser observados a mais tempo se considerarmos que uma empresa como a Sony, que atua ferozmente na defesa dos copyrights que ela detém de obras artísticas musicais e cinematográficas, também é uma das principais fabricantes dos gravadores de CDs e DVDs, bem como dessas mídias graváveis que possibilitam as cópias tachadas de “piratas”. Parece que dessa forma evitam ser derrotadas qualquer que seja o desdobramento dessas dicotomias. Uma vez que a expansão do movimento de livre circulação da informação parece inexorável, haja vista que seu bloqueio implica o estancamento tecnológico, deve-se saber adaptar-se à nova lógica, mas sem deixar de extrair o máximo possível dos enormes lucros obtidos pelo monopólio da informação. Esta combinação parece ser o desdobramento que mais fácil tende a se realizar, pois mantém, em qualquer hipótese, o controle dos mesmo atores. Porém, aspirações muito maiores por parte da sociedade estão na arena e nenhuma conclusão está dada. É nesse âmbito que nos dedicamos neste estudo.

PARTE II

Atores Emergentes

6. Cotidiano e Política

No campo dos atores emergentes que se colocam contrários à propriedade intelectual, um rol de práticas cotidianas, que envolvem o trabalho imaterial colaborativo e a articulação em rede, inventa as alternativas que pouco a pouco vão rivalizando com a ordem vigente. Dessa forma, é na vida cotidiana, onde se desenrola a cultura ordinária, que procedimentos de apropriação e ressignificação estão presentes nas práticas do homem comum, anônimo, não de forma planejada e sistematizada, mas, como diz Michel de Certeau, como táticas do viver. A manifestação dessas táticas ocorre nos processo de consumo, entendido aqui num sentido ampliado, para além das relações de mercado. É, também, o consumo de produtos mercantis, mas, ampliadamente, trata-se de consumo ordinário da linguagem, dos espaços urbanos, das moradias, enfim de uma série de sistemas que lhes são impostos e que lhes vêm prontos, os quais ele se apropria e assimila no seu universo referencial subjetivo, dando-lhes novos sentidos, novos significados, novos usos, muitas vezes de maneiras criativas e surpreendentes. Trata-se, sim, de adequar um objeto ou sistema acabado às suas necessidades subjetivas, de poder transformá-los. Esses procedimentos relacionam diferentes diagramas de forças e articulam conflitos, se pensarmos numa microfísica do poder. E, volta e meia, legitimam ou deslocam a racionalidade dominante, guardando, assim, um certo potencial político. “As táticas do consumo, engenhosidades do fraco para tirar partido do forte, vão desembocar então em uma politização das práticas cotidianas” (Certeau, 2007: 45). Em Certeau, o consumo, longe da pura passividade a que geralmente é reduzido, executa uma série de operações clandestinas que são produtivas. Baseando-se nessas premissas, escreve Nicolas Bourriaud (2009: 21): “Usar um objeto é, necessariamente, interpretá-lo. Utilizar um produto é, às vezes, trair seu conceito; o ato de ler, de olhar uma obra de arte ou assistir a um filme significa também saber contorná-los: o uso é um ato de micropirataria, o grau zero da pós-produção”.

Esse potencial político, guardado nas relações cotidianas da cultura ordinária, passa a ser uma fonte de inspiração para movimentos sociais que querem trazê-lo à tona

em suas práticas, principalmente ao fazerem uso das novas tecnologias da informação e comunicação, para explorar sua potencialidade ambivalente e colocar em funcionamento novas racionalidades, novos diagramas de força. Assim, as investigações de Michel de Certeau, juntamente com os procedimentos no campo da arte, são um importante insumo para as práticas dos movimentos sociais que emergem na atualidade.

A noção de tática adquire importância aqui. Michel de Certeau diferencia *estratégias* de *táticas* para descrever as “operações quase microbianas que proliferam no seio das estruturas tecnocráticas e alteram seu funcionamento” (Certeau, 2007: 41). Segundo o autor, estratégias são cálculos (ou manipulações) operados por um sujeito de querer e poder (uma empresa, um exército, uma cidade, uma instituição científica) que postula algo dentro de um território que lhe é próprio onde se podem gerir as relações com seus alvos ou ameaças (clientes, concorrentes, inimigos, o campo em torno da cidade, os objetivos da pesquisa). A ação enquanto estratégia se define pela existência de um *próprio* que confere poder ao sujeito. As táticas, por outro lado, são ações calculadas determinadas pela ausência de um próprio, ou seja, por uma desvantagem. “A tática não tem por lugar senão o outro. E por isso deve jogar com o terreno que lhe é imposto tal como o organiza a lei de uma força estranha. [...] A tática é movimento 'dentro do campo de visão do inimigo', como dizia Büllow, e no espaço por ele controlado” (Certeau, 2007: 100). A tática está atrelada à astúcia que se converte em revanche ao poder dominador.

A seguir abordaremos alguns casos em que essas táticas cotidianas se fazem presentes, enquanto ações criadoras e de contestação

7. A ética hacker

O sentido do termo *hacker*, cuja significação literal é aquele (pessoa ou instrumento) que aplica um corte ou fenda (*hack*), enquanto um jargão da informática, possui diferentes definições em geral coincidentes no que se refere a pessoas com grandes habilidades em computação, mas controversas entre os que integram o meio e o senso comum. Isto porque o termo tornou-se comumente usado para se referir a cibercrimes como invasões de sistemas, roubo de informações e disseminação de vírus de computadores, embora, na realidade, o verdadeiro sentido de hacker seja bem

diferentes disso. O sentido original do jargão e as práticas que orientam suas definições são reveladoras para nossa pesquisa e por isso as abordarem aqui.

Eric S. Raymond, um dos mais populares hackers da atualidade, autor de “A catedral e o bazar”, ensaio sobre softwares livres que se tornou uma das maiores referências no assunto, também é responsável pelo glossário *Jargon File*, onde o verbete “ética hacker” é descrito da seguinte maneira: “A crença de que a partilha da informação é um bem poderoso, positivo, e que é um dever ético dos hackers partilhar os seus conhecimentos, escrevendo códigos de fonte abertos e facilitando o acesso à informação e aos recursos de computação sempre que possível. [...] Grandes redes de cooperação, tais como Usenet, FidoNet e a própria Internet podem funcionar sem um controle central por causa dessa característica que ambos dependem e reforçar um sentido de comunidade que pode ser o mais valioso ativo intangível dos hackers.⁴” Em seu artigo, “Como se tornar um hacker”, Raymond escreve sobre a atitude hacker como a de resolver problemas, construir coisas. Enfatiza ele que “os hackers acreditam na liberdade e na ajuda mútua” e são “naturalmente anti-autoritários”; “pessoas autoritárias prosperam na censura e no segredo e desconfiam da cooperação voluntária e do compartilhamento de informação. [...] Então, para se comportar como um hacker, você tem que desenvolver uma hostilidade instintiva à censura, ao segredo.⁵”

O emprego do termo hacker, todavia, vem de longa data. De acordo com o verbete *hacker* da Wikipédia⁶, sua aplicação original remonta à década de 1950, quando radioamadores entusiastas definiram o termo “*hacking*” como ajustes criativos para melhorar o desempenho dos aparelhos. Ainda nesse período, os integrantes do *Tech Model Railroad Club*⁷ (TMRC), uma organização de estudantes de engenharia eletrônica do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), também passaram a usar o termo para se referir às modificações inteligentes que faziam em dispositivos eletrônicos para aperfeiçoar suas práticas. Foi no TMRC, fundado em 1946 e subsistente ainda hoje⁸, reunindo estudantes que como *hobby* desenvolvem dispositivos eletrônicos para modelos de ferrovias em miniatura, que o sentido do termo passou a definir uma prática subjacente a uma certa ética e que encontraria ressonância em seguidas gerações.

4 <http://www.catb.org/esr/jargon/html/H/hacker-ethic.html>

5 <http://www.linux.ime.usp.br/~rcaetano/docs/hacker-howto-pt.html>

6 [http://en.wikipedia.org/wiki/Hacker_\(computing\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Hacker_(computing))

7 Clube de Ferrovia Modelismo

8 <http://tmrc.mit.edu/>

Em 1959, os integrantes lendários do clube, Jack Dennis e Peter Samson, este último a quem também se atribui a frase “*a informação quer ser livre*”, escreveram um bem-humorado dicionário das linguagens do TMRC, onde o termo *hack* possui as seguintes definições: “1) um artigo ou projeto sem finalidade construtiva; 2) trabalho realizado por maus auto-conselhos; 3) um reforço de entropia; 4) produzir, ou tentativa de produzir, uma intervenção⁹”. A ética subjacente advinda da atmosfera informal e anti-autoritária do clube, cujos membros ao compartilharem sua paixão em comum pela eletrônica aplicada, também compartilhavam informações e formas de solucionar problemas, encontradas em suas experimentações ou *hacks*. Nos anos sessenta, com o desenvolvimento da microeletrônica, a partir de uma nova geração de circuitos integrados, uma nova linhagem de computadores menores, o TX-0 e PDP-1, chegou ao mercado e rapidamente adentrou no TMRC. Seus membros, então, começaram a utilizar o mesmo jargão para descrever suas realizações na programação dos computadores. Em 1963, uma revista especializada em eletrônica, produzida por estudantes do MIT, chamada *The Tech*, empregou pela primeira vez o termo no contexto da informática nascente: “Muitos serviços de telefonia foram reduzidos por causa dos chamados *hackers*, de acordo com o Prof. Carlton Tucker, administrador do sistema telefônico do Instituto. [...] Os *hackers* tem feito coisas como amarrar todas as linhas de ligação entre Harvard e MIT, ou fazer chamadas de longa distância, a partir de uma instalação de radar local. Um método envolvendo conectar um computador PDP-1 num sistema de telefone para procurar linhas até um tom de discagem, indicando uma linha externa, foi encontrado. [...] Por causa do '*hacking*', a maioria dos telefones do MIT estão '*presos*'¹⁰”.

Observando esses casos, pode-se entender a prática hacker, a partir de seu significado literal de abertura de um corte ou fenda, enquanto o estabelecimento de uma intervenção num determinado processo que interrompe uma lógica original para por em funcionamento outra lógica, visando aperfeiçoar ou não um dispositivo, mas obter resultados distintos do previsto inicialmente. Trata-se de uma astúcia convertida em um não-saber, pois não encontrado nos manuais oficiais, de uma da ativação da racionalidade crítica. Vemos aqui como este não-saber da racionalidade crítica demonstrado pelos hackers é forjado no tempo livre, na atividade casual de um *hobby*, de um brincar de forma séria. Para isso, nada mais adequado que o espaço de um clube,

9 <http://tmrc.mit.edu/dictionary.html>

10 <http://imranontech.com/2008/04/01/the-origin-of-hacker/>

a semelhança de uma comunidade, onde a norma é o compartilhamento de informações e caracteres comuns, a ajuda mútua. Lembrando Maurizio Lazzarato e Antonio Negri (2001:52): “Os elementos criativos, de inovação, são estritamente ligados aos valores que somente as formas de vida produzem. A criatividade e a produtividade na sociedade pós-industrial residem, de um lado, na dialética entre as formas de vida e os valores que elas produzem; e de outro, na atividade dos sujeitos que as constituem”. Assim, funda-se uma ética e uma cultura hacker, cuja presença será responsável pelas maiores inovações no campo da informática.

A ética hacker está intimamente ligada às atividades laborais, ou melhor, a uma concepção alternativa de atividades laborais. Participa de fato do rol de características do trabalho pós-fordista, nas suas dinâmicas colaborativas de processos compartilhados e das interpenetrações entre tempo de trabalho e tempo livre. Pekka Himanen, nesse sentido, observa a ética hacker como uma índole de caráter geral que põe em questão a ética protestante do trabalho. Em seu livro, “A ética hacker e o espírito da era da informação”, Himanen compara a ética protestante, que definiu o mundo do trabalho e a relação com o tempo no capitalismo industrial e que ainda segue exercendo influência em nossas vidas, com a maneira dos hackers lidarem com o trabalho e o tempo, características da sociedade informacional. A ética protestante do trabalho sempre se caracterizou pela austeridade e sobriedade, pois era distinta do tempo livre e do lazer. O trabalho impõe-se aos indivíduos como uma obrigação, não no sentido antropológico de ser o trabalho uma condição natural da existência – assim como é para todas as espécies vivas –, mas como um dever transcendente que se traduz com uma missão na terra. Aos olhos de Deus, não basta que os homens rezem e pratiquem o amor ao próximo, eles devem ser vistos trabalhando. Mesmo com o advento do tempo livre nas sociedades de industrialização avançada no século XX, há uma divisão rígida entre o tempo de trabalho e o tempo livre que será rompida com o trabalho imaterial pós-fordista. Nessa categoria se insere a ética hacker do trabalho, cuja característica é a mescla de trabalho e lazer.

Himanen salienta a postura dos hackers em relação a seu ofício, em geral de programação de computadores, como um entretenimento, uma diversão à qual se dedicam com afinco e entusiasmo: “Um bom exemplo disso é o modo como a hacker irlandesa de dezesseis anos Sarah Flanery descreve seu trabalho no chamado algoritmo

de encriptação Cayley-Purser; *'me toma uma sensação de total entusiasmo... Trabalhava constantemente dias inteiros até terminar, e era estimulante. Havia momentos em que não queria parar'* (Himanen, 2004: 14). Contudo, mesmo encarado com ludismo e despojado da austeridade da ética protestante, o trabalho é um ofício levado a sério: “Neste sentido, Linus Torvalds¹¹ há descrito seu trabalho com Linux como uma combinação de *hobby* agradável e trabalho sério: *'Linux tem sido em grande medida um hobby (ainda que do melhor tipo: um hobby sério)'*” (Himanen, 2004: 24).

A maneira de lidar com o tempo é outra característica peculiar da ética hacker. Como diz Himanen, a extensão de uma ética protestante à sociedade pós-industrial tem levado à formas de otimização do trabalho a tal ponto em que as pessoas planejam o ócio. “Dentro desta mentalidade, outro modo de passar o tempo livre consiste em dedicar-se a práticas de habilidades importantes para trabalhar ou, senão, em desvincular-se ao máximo do trabalho, a fim de poder continuar realizando-o da melhor forma possível” (Himanen, 2004: 29). Os hackers, no entanto, desenvolvem formas de escape desta lógica, organizando seu tempo de forma livre, constituindo intermitências entre trabalho e ócio durante um dia. “Na versão hacker do tempo flexível, as diferentes áreas da vida, como o trabalho, a família, os amigos, os *hobbys* e demais, se combinam com muito menor rigidez, de modo que o trabalho nem sempre está no centro do mapa. Um hacker pode reunir-se com seus amigos ao meio dia para comer e passar horas, ou sair com eles para tomar uma cerveja mais tarde, e logo retornar ao trabalho na última hora ou no dia seguinte. As vezes decide de forma espontânea passar todo o dia fora para fazer algo completamente distinto. A opinião do hacker é que o uso das máquinas para a otimização e flexibilização do tempo deve conduzir a uma vida humana menos maquinal: menos otimizada e rotineira” (Himanen, 2004: 33).

A contribuição dos hacker para importantes inovações no campo da informática, a partir de sua maneira lúdica e criativa de conduzir o trabalho, é notória e repercutem globalmente nos modos de vida. Como diz Eric Raymond (1998), tédio e trabalho repetitivo são nocivos: “Hackers (e pessoas criativas em geral) não podem ficar entediadas ou ter que fazer trabalho repetitivo, porque quando isso acontece significa que eles não estão fazendo o que apenas eles podem fazer -- resolver novos problemas. Esse desperdício prejudica a todos. Portanto, tédio e trabalho repetitivo não são apenas

¹¹ Hacker finlandês, criador do sistema operacional Linux.

desagradáveis, mas nocivos também”. Contrário à ética protestante do trabalho e atestadamente eficaz, esse estilo hacker do fazer laboral é capturado pelo capitalismo, e posto para funcionar estritamente como gerador de inovações para o capital, como podemos observar em empresas pós-modernas como Google. De qualquer maneira, vejamos a seguir dois casos de históricas inovações hackers que tiveram destinos antagônicos e que nos provocam importantes reflexões sobre nosso objeto de estudo, o *Homebrew Computer Club* e a *Free Software Foundation*.

8. Homebrew Computer Club

No Vale do Silício, na Universidade de Stanford, o *Homebrew Computer Club*¹² (HCC) foi um agrupamento de hackers que fez história, pois a partir dele foi concebido o modelo de computadores pessoais que ganhou o mundo e uma das maiores empresas de informática, a Apple, foi fundada pelos integrantes Steve Jobs e Steve Wozniak.

Os clubes de computadores começaram a surgir em centros universitários de tecnologia à medida que entrou em marcha o progressivo processo de miniaturização dos circuitos integrados, gerando computadores de menor porte e mais acessíveis. Até então, os computadores, produtos da Segunda Guerra Mundial, eram máquinas muito grandes, complexas e caras e, por isso mesmo, de uso restrito aos militares e grandes corporações. Quando chegaram ao mercado, pelo advento da microeletrônica, ainda eram incompreensíveis ao cidadão comum, eles se resumiam apenas a um gabinete como uma grande caixa retangular com luzes que acendiam e, exceto a especialistas ou amantes da eletrônica, não serviam para nada. Além da série PDP, havia o Altair 8800, com processador Intel 8080, que abriu o caminho para os computadores pessoais. Nos clubes de computadores, essas máquinas eram dissecadas e, por meio de bricolagens eletrônicas (hackings), buscavam-se diferentes aplicações e as soluções eram compartilhadas. Wozniak nos conta que o HCC era totalmente informal, isto é, não existia juridicamente e seu mote era “dá para ajudar os outros”¹³. Nas reuniões, os integrantes apresentavam seus experimentos, trocavam-se e vendiam-se componentes, programas, ideias de todos os tipos, ninguém tinha segredos para ninguém.

12 Clube do Computador Caseiro

13 Homebrew and how the Apple came to be:

http://www.atariarchives.org/deli/homebrew_and_how_the_apple.php

Mas, o que tornava o HCC distinto dos outros clubes era sua localização. Sobre isso escreveu Pierry Lévy (2004: 43): “O Vale do Silício, mais do que um cenário, era um verdadeiro meio ativo, um caldo primitivo onde instituições científicas e universitárias, indústrias eletrônicas, todos os tipos de movimentos *hippies* e de contestação faziam confluír ideias, paixões e objetos que iriam fazer com que o conjunto entrasse em ebulição e reagisse”. Por estarem no olho do furacão, os integrantes do HCC sabiam melhor do que o resto do mundo que havia uma revolução do computador acontecendo¹⁴ e, imbuídos de um espírito utópico, projetavam instituir novas bases para a informática e, com isso, revolucionar a sociedade. “A paixão pela bricolagem eletrônica se misturava então a ideias sobre o desvio da alta tecnologia em proveito da 'contracultura' e a slogans tais como *Computers for the people* [...] Foi deste ciclone, deste turbilhão de coisas, pessoas, ideias e paixões que saiu o computador pessoal. [...] a potência de cálculo arrancada do Estado, do exército, dos monstros burocráticos que são as grandes empresas e restituídas, enfim, aos indivíduos” (Lévy, 2004: 44-45).

O modelo de computador pessoal, constituído por gabinete, teclado e monitor, que se popularizou no mundo, transformando-se numa mídia de massa, foi concebido nesta comunidade de jovens californianos à margem do sistema. Jobs e Wozniak foram os visionários que empreenderam os primeiros modelos de sucesso, trabalhando em oficinas improvisadas na garagem de Jobs, mas não teriam conseguido sem o HCC. Esta que é uma das maiores inovações tecnológicas da história fora concebida inicialmente como um *hobby*, para diversão do clube, não para ser um produto de uma empresa. Wozniak tinha um emprego seguro na Hewlett-Packard (HP), ele adorava frequentar as reuniões do HCC, mostrar suas ideias e trocar com os outros membros e estava disposto a fazer isso de graça pelo resto da vida, não fosse Jobs tê-lo convencido a fundar a empresa. Ele conta que o desenvolvimento dos modelos Apple I e II eram demonstrados no clube, obtendo *feedbacks* que ajudavam a solucionar problemas e mantinham o desenvolvimento, ou seja, tratou-se já de uma criação colaborativa em processo compartilhado. Mas, tão logo eles ganharam o mercado, a ética hacker foi substituída pela ética capitalista. Nas palavras de Wozniak: “Hoje é bastante óbvio que se você estiver construindo um produto de um bilhão de dólares, você tem que manter isso em

14 *Ibidem*

segredo, enquanto ele está em desenvolvimento, em virtude de um milhão de pessoas que vão tentar roubá-lo¹⁵”.

9. Free Software Foundation

Outra experiência hacker fundamental é a que gerou o software livre, talvez a mais importante, pois sempre se manteve hacker. A história do software livre começa com Richard Stallman, fundador do movimento e de importantes preceitos que o envolvem. Engenheiro eletrônico, graduado na Universidade de Harvard, em 1971, Stallman ingressou como hacker no Laboratório de Inteligência Artificial do MIT para colaborar numa comunidade que desenvolvia sistemas operativos para computadores PDP-10. Nessa época, os sistemas operativos eram todos abertos e o compartilhamento dos códigos fonte era uma prática comum entre os desenvolvedores que dessa maneira modificavam e otimizavam os programas. Segundo Stallman (2005: 160), “O ato de compartilhar software não estava limitado a nossa comunidade em particular; é tão antigo como os computadores, da mesma maneira que compartilhar receitas é tão antigo como cozinhar.”

Entretanto, as rápidas transformações da informática já nesse período iriam alterar esse estado de coisas. O computador pessoal, apto a se inserir na vida cotidiana das pessoas, já era uma realidade no final da década de 1970. Impulsionadas pelo sucesso comercial do Apple II, a IBM e diversas outras companhias entravam no mercado de computadores pessoais, cada vez mais competitivo. Nesse contexto, os *softwares*, principais responsáveis pela interface com os usuários, foram adquirindo uma importância cada vez maior, tornando-se privatizados e difundidos mediante o pagamento de licenças. Para obter uma cópia executável dos programas, aqueles que trabalhavam com *softwares* precisavam firmar o *nondisclosure agreement* (acordo de não revelar o código), de tal forma que as comunidades colaborativas tornaram-se praticamente proibidas. Vendo-se despojado de sua liberdade, Stallman se recusou a aderir à nova lógica privatista e em 1984, quando a Apple lançava o *Macintosh*, e fundou a *Free Software Foundation* (FSF) e iniciou o projeto GNU. Este projeto pôde funcionar somente em 1992, com o desenvolvimento do sistema operacional Linux, por Linus

15 *Ibidem*

Torvalds.

O termo *software livre*, surge e passa a fazer sentido a partir do momento em que se estabelece o software proprietário, protegido por *copyright*, como padrão universal. O projeto GNU tinha como meta, portanto, restabelecer essa liberdade aos usuários que aumentavam em número pelo advento do computador pessoal. Para ter sucesso, o projeto precisava assegurar que versões derivadas do GNU continuassem livres e, para isso, foi criado um novo conceito de licenciamento denominado *copyleft*. Vale ressaltar que o termo surgiu numa brincadeira, segundo Stallman (2005: 167): “Em 1984 ou 1985, Don Hopkins (um companheiro muito imaginativo) me enviou uma carta por correio. Sobre ela, escreveu vários ditos divertidos, entre eles este: *Copyleft--all rights reversed* [todos os direitos reversados]. Utilizei a palavra *copyleft* para denominar o conceito de distribuição que estava desenvolvendo na época”. A ideia central do copyleft é a permissão para qualquer um rodar, copiar, modificar e distribuir versões modificadas do programa, mas sem a permissão de agregar restrições próprias. Dessa maneira, as liberdades cruciais que definiam o software livre tornavam-se direitos inalienáveis. A implementação específica de copyleft usada por Stallman e a FSF para a maioria dos programas GNU é a *General Public License* (GPL). Há outras classes de copyleft que usam em circunstâncias específicas.

Subjacente ao conceito e a filosofia do software livre desenvolvido por Stallman e pela FSF, encontra-se mais ou menos formulado um projeto político que tentamos decodificar. O tema central apregoado pelo movimento é a ideia de liberdade, mas que tipo de liberdade? A resposta de Stallman seria: a liberdade que cada usuário tem de fazer uso do software. Liberdade de executar o programa com qualquer propósito; liberdade de modificar o programa para adaptá-lo às suas necessidades, o que pressupõe o acesso ao código fonte; liberdade de redistribuir cópias de um programa livre, tanto grátis quanto pelo preço que queira; liberdade de distribuir versões modificadas do programa de tal forma que a comunidade possa se beneficiar das melhorias. Como o software livre se refere à liberdade e não ao preço, não existe contradição na venda de cópias. A liberdade para vender cópias é crucial para a comunidade obter fundos que gerem aperfeiçoamentos no software livre.

Tais liberdades juntas compõem um sistema de ética que pode se estender para além do software livre, o que inevitavelmente acontece e é praticado como pode ser

demonstrado em diferentes experiências. O *creative commons*, criado por Lawrence Lessig, estende essa lógica para os diferentes bens culturais e artísticos, de caráter imaterial, como filmes, músicas, livros, fotografias. O coletivo SUPERFLEX testou o conceito em uma cerveja, FREE BEER e licenciou-a em *creative commons*. Da mesma forma, esta lógica pode ser aplicada em diferentes setores da produção, no que se refere à propriedade intelectual de uma maneira mais ampla, incluindo as patentes industriais.

Stallman entende a liberdade como um direito natural e, por isso, qualifica o *copyright* de anti-social e não-ético; “o *copyright* não é um direito natural, mas sim um monopólio artificial imposto pelo governo que limita o direito natural dos usuários à cópia. [...] Segundo a filosofia do software livre, os usuários de computadores devem ter liberdade para modificar os programas, para ajustá-los às suas necessidades, e liberdade para compartilhar o software, porque a base da sociedade está em ajudar outras pessoas.” (2005: 162). Dessa forma, o software livre pôde se tornar uma causa política, inicialmente para os hackers, que foram se tornando mais politizados, mas, em seguida, para uma grande comunidade de usuários e, até mesmo, participando como pauta em movimentos de radicalização democrática.

10. MetaReciclagem: do software livre ao hardware livre¹⁶

A genealogia de uma ética hacker, ao associar-se a uma relação aberta com o conhecimento e esta, inevitavelmente, acompanhada de formas de produção colaborativas, perde-se na história humana por múltiplas e incontáveis ramificações. Entretanto, uma potência contida nestas práticas vem à tona na era informacional, caracterizada por tecnologias flexíveis, afeitas a manipulações, e constituída por uma forte dimensão política por apresentar-se como alternativa viável aos padrões hegemônicos forjados na era industrial e, principalmente, por ser essas tecnologias instrumentos de produção reapropriados pelo trabalho. Já dissemos, como Deleuze, que as tecnologias são antes sociais que materiais e, portanto, são essas formas de apropriação e ressignificação de tecnologias flexíveis e ambivalentes que põem em funcionamento novas racionalidades e novos diagramas de força corporificados de maneira exemplar nas dinâmicas de produção do software livre. O software livre, que

16 <http://rede.metareciclagem.org/>

também é a corporificação da ética hacker, torna-se o grande modelo propagador dessas alternativas, servindo à diferentes contextos. A experiência da MetaReciclagem demonstra essas possibilidades, expandindo para a camada física e a camada social o que se faz numa camada lógica.

Incorporando os diversos elementos da era informacional, a experiência da MetaReciclagem¹⁷ não se apresenta afeita a definições unívocas. Pode ser definida tanto como uma rede, quanto como uma metodologia, tanto como substantivo, quanto como verbo. Ela surge no início da década de 2000, aproximadamente 2002, a partir de uma lista de discussão na internet, funcionando no *@yahoogroups*, com o nome de Projeto Meta:Fora e reunindo “um grupo de cento e cinquenta lusófonos espalhados pelo mundo criando projetos baseados no conhecimento livre e uma série de subprojetos abertos” (Fonseca *apud* Dimantas, 2006: 33). Este grupo era em geral formado por jovens antenados ao processo da revolução informacional em curso e suas tendências, usuários perspicazes das novas tecnologias e com pensamento crítico, ansiosos por intervir nessa realidade. Dentre os diferentes projetos concebidos nesse ambiente fértil, a MetaReciclagem foi o que encontrou maior ressonância, propagando-se para diferentes localidades, sendo adotada em políticas públicas e projetos do terceiro setor, unindo o virtual e o real, o material e o imaterial.

De forma sucinta, podemos descrever a MetaReciclagem como um processo compartilhado de apropriação tecnológica numa rede de aprendizagem colaborativa, gerando circuitos abertos de *feedback* entre o desenvolvimento de projetos e sua replicação. Na prática, envolve a recuperação de computadores obsoletos, em geral descartados por empresas e lares e postos para funcionar em ambientes coletivos ou, então, transformados em qualquer outra coisa que não seja lixo eletrônico acumulado. Essa prática envolve experimentações tecnológicas, na forma de bricolagens eletrônicas ou com quaisquer outros materiais e linguagens, muito se aproximando de procedimentos da criação artística, geradores de saberes alternativos, não convencionais, não previsíveis, não-saberes sobre a tecnologia e suas formas de uso, baseados e direcionados a uma nova relação entre tecnologia e sociedade. Insere-se, assim, de maneira crítica num contexto contemporâneo marcado pela centralização de um poder tecnocientífico, cuja privatização e monopólio de conhecimentos e

17 A grafia peculiar respeita as formas utilizadas pelos integrantes e praticante da experiência.

informações geram ciclos cada vez mais acelerados de inovações e obsolências que perpetuam desigualdades e acarretam crescentes externalidades ambientais.

Os precursores do movimento que deu origem à MetaReciclagem eram ligados à cultura *hacker*, estimulados com a difusão do Manifesto Cluetrain, em 1999, – também abordado nesta pesquisa no capítulo 18 da Parte IV – buscando explorar o potencial da internet de juntar pessoas numa conversação global e, dessa forma, os primeiros a utilizarem os blogs no Brasil, com este objetivo. Segundo Felipe Fonseca, um dos fundadores da experiência: “O Manifesto Cluetrain foi meio que um tapa na cara, falando que internet não é comércio, que são pessoas falando com pessoas, que o *hiperlink* subverte a hierarquia e uma série de afirmações todas elas mostrando ou dando sinais desse novo paradigma que é a internet ser usada como ferramenta para juntar pessoas¹⁸”. Dalton Martins, em palestra proferida no Instituto Pólis, disse “O MetaFora era uma junção de blogueiros brasileiros e, nessa época, os *blogs* eram uma coisa muito nova no Brasil, poucas pessoas mexiam com *blogs*, estavam começando a fazer experiências. E o MetaFora se constituiu como uma proposta de juntar essas pessoas numa lista de discussão para conversar e ver no que dava. Foi um período extremamente criativo, muito intenso e muito rico de conversas, todos tinham muitas coisas para falar e não havia muitas pessoas para ouvir¹⁹”. E Hernani Dimantas (2006: 4), em sua dissertação sobre a experiência que participou: “O ambiente dos blogs e dos primeiros projetos da internet brasileira foi o caldo de cultivo de projetos nos quais foi possível não apenas dar forma a novas maneiras de lidar com o conhecimento e a informação como também a novas práticas no que diz respeito à produção”.

A ideia de reciclagem de computadores descartados começou a surgir no fluxo das conversações on-line e, a partir de uma parceria com ONG Agente Cidadão que, a princípio captava doações de roupas velhas na cidade de São Paulo e encaminhava para projetos sociais, numa chamada “logística cidadã”, foi dado início à captação de computadores velhos²⁰, dentro dessa logística. A MetaReciclagem sai, assim, do plano virtual para intervir diretamente no real, conseguindo espaço para armazenar os computadores e montar oficina, onde diversos hackers trabalham no recondicionamento

18 Entrevista concedida em 14/02/2007, no SESC Av. Paulista, São Paulo.

19 Palestra “*Os Usos da Tecnologia e a Cidadania Cultural: Políticas de Apropriação e Resignificação Simbólica*”: Instituto Pólis, São Paulo, 01/11/2007. Além de Danton Martins, compunham a mesa Lúcia Leão, professora e pesquisadora da PUC-SP, e Bjorn, do coletivo de artistas SUPERFLEX.

20 Felipe Fonseca, *Metáfora 1.0*

das máquinas através de software livre. A parceria com o poder público logo é estabelecida, como a prefeitura de Santo André e em seguida o Ministério da Cultura, e os computadores recondicionados são destinados a telecentros comunitários e cooperativas populares.

Desde o início, há uma postura crítica ao conceito de inclusão digital, tão em voga no momento e ao qual naturalmente a MetaReciclagem foi associada. Consideravam as ideias propaladas de inclusão digital, visando o acesso e qualificação para o mercado de trabalho, muito limitadas às possibilidades que a apropriação social da tecnologia pode alcançar. Segundo Felipe Fonseca: “Acho que essa história de inclusão digital tem uma distorção, uma miopia muito grande ao pensar em estar fora ou estar dentro e apesar de muita gente estar na MetaReciclagem por causa da ideia de inclusão digital, o que me interessa não é levar acesso e informação para quantas pessoas forem possíveis. Me interessa encontrar aquelas pessoas que podem se tornar inventores, mas que por um motivo ou por outro ainda não tem o acesso, a liberdade e a autonomia para exercer esse potencial²¹”. Dalton Martins analisa quatro fases das ideias de inclusão digital no Brasil como camadas que avançam uma sobre a outra, mas que, em geral, todas ainda podem ser encontradas por aí. A primeira, mais elementar, é aquela de cursos de informática, como da SOS Computadores, voltados às demandas do mercado; a segunda já com a chegada da internet, em que surgem os telecentros como locais de acesso à informação, porém sem critérios críticos; a terceira, em que se começa a discutir o uso de software livre, a liberdade de compartilhamento e a democratização da produção de conteúdos, momento em que os telecentros também passam a oferecer oficinas a seus usuários; e finalmente a quarta, em que o usuário se apropria efetivamente da máquina em todas as suas dimensões, transformando-as e adaptando-as às suas necessidades e subjetividades. “A apropriação da tecnologia, nesta quarta fase, promove a imaginação criativa e o combate ao crescente lixo eletrônico que abunda nas grandes cidades. Para onde vão os computadores que os bancos e as grandes empresas descartam? Pode-se recicla-los e reutilizá-los. Nós entendemos que esses equipamentos que são descartados são ferramentas potenciais de processos pedagógicos de construção de conhecimentos, de circulação da informação²²”.

Esta quarta fase, na qual a MetaReciclagem se situa, se baseia num conceito

21 Entrevista no SESC Av. Paulista, São Paulo, 14/02/2007.

22 Dalton Martins, palestra no Instituto Pólis, São Paulo, 01/11/2007.

utilizado pelo grupo de “tríade da informação livre” que identifica três estratos de intervenção da experiência, a infraestrutura física, a infraestrutura lógica, e as ações. A pedagogia da MetaReciclagem promove, assim, a desconstrução da tecnologia, tanto física quanto conceitualmente, e sua reconstrução de acordo com os parâmetros do usuário. Na infraestrutura física, os computadores podem ser pintados e relacionados a outros objetos inesperados, algumas vezes ressurgindo em conformações totalmente distintas da convencional interface monitor – gabinete – teclado – mouse, e dando um uso permanente para que não se torne lixo. Na infraestrutura lógica, é tanto a geração de conhecimentos alternativos sobre as máquinas que possibilitam novos usos, novas interfaces e apontam novas relações entre sociedade e tecnologia, quanto o emprego de software livre que mantém abertas as possibilidades de apropriações. E como ações, há todo um complexo metodológico que vai desde a captação e triagem de sucatas eletrônicas à formação de redes de desenvolvimento compartilhado de projetos para criação de núcleos descentralizados e auto-organizados, chamados de esporos, e por meio dos quais a MetaReciclagem se dissemina em todo o país. Os metarecicleros documentam o que fazem e usam o ciberespaço para compartilhar, discutir e aperfeiçoar esses saberes de forma integrada entre os diferentes esporos. As estruturas de MetaReciclagem criadas por cada esporo, muito além do modelo de telecentros de inclusão digital, são laboratórios de experimentação tecnológica e geradores de saberes conhecimentos alternativos e, por isso também chamados de ConecTaz²³.

O movimento da MetaReciclagem é intrinsecamente um movimento hacker, seus atores, como já mencionamos, são usuários habilidosos das tecnologias informacionais, naturais compartilhadores da informação e críticos dos padrões tecnológicos dominantes. Desde o início, foi o uso das ferramentas interativas e colaborativas na internet como os blogs, wikis e todo complexo de hipertexto e código-aberto que preparou a metodologia a ser aplicada no tratamento de máquinas e replicação de experiências. Ainda em 2002, nas primeiras discussões do que seria a MetaReciclagem, foi cogitada uma parceria com o Comitê de Democratização da Informação (CDI)²⁴,

23 Referência às “Temporary Autonomous Zone” (TAZ) de Hakim Bey.

24 A CDI foi criada em 1993 no Rio de Janeiro por Rodrigo Baggio a partir de uma BBS (*Bulletin Board System*) com a intenção de fomentar o uso das tecnologias de informação como meio de integração social junto da população desfavorecida do Rio de Janeiro. Em 2005, possuía cerca de 1000 Escolas de Informática e Cidadania espalhadas por 19 estados brasileiros, bem como em mais 10 países, contando com 1800 educadores, mais de meio milhão de educandos formados, seis mil computadores instalados e 1200 voluntários (Mutirão da Gambiarra, 2009: 40). <http://www.cdi.org.br>

uma ONG pioneira no campo da inclusão digital, mas rapidamente refutada pela parceria que esta mantinha com a Microsoft. Os fundadores da MetaReciclagem sabiam que esse desprovemento de senso crítico diante da questão fundamental que envolvia softwares livres e proprietários era determinante para o tipo de ação que se configuraria ao final. Numa mensagem de Felipe Fonseca à lista de discussão no momento desse debate, em 5 de julho de 2002, ele escreve: “No site do CDI consta 'apoio Microsoft'. Pode parecer meio idealista demais, mas qualquer tipo de ação social envolvendo computadores, pra mim tem que usar o Pinguim²⁵” (Mutirão da Gambiarra, 2009: 33-34). A opção pelo software livre era ao mesmo tempo ideológica e funcional, segundo Dimantas (2006: 27): “Cabe dizer que a utilização de software livre impõe uma sobrevida ao hardware, possibilitando que computadores com mais de 10 anos de uso possam retornar ao mercado via projetos de inclusão digital”.

A MetaReciclagem é um processo que envolve múltiplas questões, mas a sua característica mais distintiva, que forma a imagem que temos dela, é a prática de intervenção na máquina física, verdadeiros *hacks*, que se constituem em explorar sua potencialidade e redirecionar sua finalidade para além das finalidades predeterminadas pelo fabricante, “manter aberta a 'caixa preta' para recriação continuada²⁶”. Trata-se da aplicação dos conceitos do software livre no hardware. Uma prática possibilitada pela flexibilidade destas máquinas informacionais, constituídas por agenciamentos de metal, vidro e silício, bem diferente das máquinas mecânicas, rígidas em suas estruturas e que dificilmente permitem intervenções. Como disse Pierry Lévy (2004: 58): “A 'máquina', maciça e fascinante, foi substituída por um agenciamento instável e complicado de circuitos, órgãos, aparelhos diversos, camadas de programas, interfaces, cada parte podendo, por sua vez, decompor-se em redes de interfaces. Na medida em que cada conexão suplementar, cada nova camada de programa transforma o funcionamento e o significado do conjunto, o computador emprega a estrutura de um hipertexto, como talvez seja o caso de todo o dispositivo técnico complexo. E os usos do computador constituem ainda conexões suplementares, estendendo mais longe o hipertexto, conectando-o a novos agenciamentos, reinventando assim o significado os elementos conectados”.

Mas, para além do computador, a lógica do software livre podia ser aplicada ao

25 O Pinguim, chamado Tux, é o mascote e símbolo do Linux.

26 Tirado do site <http://rede.metareciclagem.org/>

conjunto das ações de MetaReciclagem, sobretudo no compartilhamento dos conhecimentos produzidos, onde também se evidencia sua ética hacker. “Não só pelo lado da sustentação de um modo de produção colaborativo, mas pelo espelho virtual que o software livre reflete nas mentes das pessoas. Lembre-se que o software livre é apenas a ponta do iceberg do conhecimento livre” (Dimantas, 2006: 45-46). Os ciberespaços da MetaReciclagem são grandes enormes repositórios de conhecimentos livres sobre suas experiências, técnicas e invenções, que são compartilhados na rede. Podem-se encontrar além de textos, fotos e vídeos com demonstrações de suas intervenções nas máquinas para que possam ser replicadas e aperfeiçoadas.

Como típica da cultura hacker, a MetaReciclagem funciona em comunidade, como os antigos clubes TMRC e HCC, onde ninguém tem segredos sobre o que estão desenvolvendo e onde grande parte das atividades se constitui nas horas livres, como um *hobby* sério, assim como Torvalds descreve o Linux. Na prática de desconstrução e reconstrução de computadores, pode-se notar uma semelhança com o que faziam os integrantes do HCC, donde surgiu o computador pessoal. Os integrantes desse clube também eram utópicos, movidos por ideais de democratização da informação e da tecnologia. Mas sua maior invenção acabou deturpando os ideais de seus autores que passaram a viver do segredo industrial. Pensando nisso, quando entrevistei Felipe Fonseca, ainda em 2007, no Sesc Avenida Paulista, fiz esta comparação entre a prática da MetaReciclagem com a daquele clube no Vale do Silício, no final dos anos setenta, e perguntei como eles se veem diferentes disso, ao que ele me respondeu: “os caras que viriam a se tornar expoentes da indústria de software, principalmente dos computadores pessoais, eram jovens que estavam na garagem de casa, compravam esses kits e faziam as suas invenções. Aquilo do arquétipo do inventor que nós da MetaReciclagem gostamos, mas eles estavam presos, condicionados à busca do sonho americano. Eles usavam aquele amadorismo, aquela aproximação que eles tinham com a máquina, mas mesmo que fosse inconsciente o que estava por trás é aquela história de um dia se tornar rico, porque esse é o modelo norte americano de que o que se deve fazer na vida é se tornar rico e gastar muito dinheiro e deixar herança para os filhos. Nós aqui temos uma busca diferente, temos muito menos acesso à tecnologia, estamos muito mais longe de onde é feita a tecnologia. Nossa busca é por trazer a possibilidade do amadorismo, de trazer essa possibilidade de abrir a tecnologia, ver o que tem por dentro, reconstruir,

propor outras coisas. Tem essa característica de criar espaços de acesso coletivo, de convivência, de interação, de troca de conhecimento. É uma coisa muito mais brasileira da escola de samba, da galera tramando de graça o ano inteiro para fazer uma coisa que na verdade elas não vão ganhar dinheiro, uma celebração e uma experiência coletiva. As culturas populares brasileiras tem essa coisa da produção coletiva, a própria ideia de ética hacker, dos sincretismos e descentralização, a antropofagia, tudo isso tem um caráter de coletivismo, de apropriação, como a remixagem, miscigenação cultural tudo tem a ver com produção coletiva e construção coletiva de conhecimento. Temos a pirataria, o plágio, as redes informais de troca de conhecimento, de troca de cultura. O Tecno Brega no Pará tem aparelhagem na rua, a galera põe a música, copia, distribui e ganha dinheiro fazendo shows.

Nossa formação cultural é totalmente diferente da do norte americano médio, que tem aquele sonho de *self-made man*. Mesmo que haja uma aproximação com os caras pela nossa prática de pessoas tendo acesso a tecnologia e colocando as mãos na massa, há um contexto social diferente. Tem pessoas que estão com a gente 4, 5 anos e eram pessoas que chegaram por motivos técnicos, aprenderam um monte de coisas e ao invés de ir para o mercado para ganhar dinheiro os caras trabalham com a gente em um outro projeto e conseguem tirar um pouco e tem a oportunidade de aprender cada vez mais e de ensinar cada vez mais. Tem outras coisas que não é só a busca do sucesso, dinheiro, fama, herança e sacanagem que vem com o poder. Existe uma aproximação, mas eu acho que o contexto é diferente.²⁷

11. Pirate Bay²⁸

O site sueco Pirate Bay é hoje um dos principais sites de compartilhamento de arquivos da internet, estando atualmente classificado como o 100º site mais popular do mundo, segundo *ranking* da Alexa Internet²⁹. Em consequência, é também um dos maiores protagonistas dos conflitos em torno da propriedade intelectual, decorrentes do crescente fluxo de materiais protegidos por copyright na rede mundial. Além de enfrentar diversos processos e inúmeras tentativas de fechamento por poderosas

27 Entrevista, Sesc Av. Paulista, São Paulo, 14/02/2007

28 <http://thepiratebay.org/>

29 <http://www.alexa.com/siteinfo/thepiratebay.org>

corporações da indústria fonográfica e cinematográfica, sobretudo estadunidenses, o Pirate Bay segue com diferentes investidas ousadas que apontam caminhos tanto para contornar a legislação em defesa da propriedade intelectual, como para superá-la, buscando evidenciar sua improficuidade. Sua posição neste contexto é bem definida, o Pirate Bay foi criado em novembro de 2003 pelo grupo sueco anti-copyright Piratbyrån³⁰ (Escritório Pirata), mas passou a ser gerido como uma entidade separada a partir de outubro de 2004, sendo atualmente dirigida pelos hackers Gottfrid Svartholm (Anakata), Fredrik Neij (Tiamo) e Peter Sunde (Brokep).

O site funciona como um indexador de arquivos *BitTorrent* – um protocolo de compartilhamento de arquivos que permite transferências grandes e rápidas e diretamente de usuário para usuário, ou *peer-to-peer* (p2p) – não dispondo, assim, dos arquivos intercambiados em sua base de dados. Esta é uma questão importante, pois apesar de deter os protocolos de compartilhamento que representam o maior repertório de músicas, filmes, jogos, textos, softwares de toda a internet, estes não são materiais protegidos por copyright e por esta razão o site consegue permanecer em atividade, mesmo com toda a pressão das corporações do entretenimento. No próprio site, seus administradores escrevem: “Apenas arquivos *torrent* são salvos no servidor. Isto significa que nenhum conteúdo com copyright ou ilegal é armazenado aqui. Assim, não é possível prender nosso pessoal, nem responsabilizar-nos pelo material veiculado pelo tracker. Qualquer queixa de organizações, de lobbys e/ou copyrights serão ridicularizadas e publicadas no site³¹”.

Diversos incidentes, polêmicas e ações judiciais já envolveram o Pirate Bay desde que está on-line. Em 2006, o escritório do site em Estocolmo foi invadido pela polícia sueca, por meio de um mandado impetrado por entidades como MPAA e *International Federation of Phonographic Industry* (IFPI). Os servidores foram confiscados, tirando o site do ar e a ação foi celebrada publicamente pelas organizações detentoras de copyrights como uma vitória. No entanto, os servidores não contendo nenhum material que infringisse os copyrights, foram rapidamente restituídos e o site voltou a funcionar em apenas três dias após o incidente. Na época, o Piratbyrån montou

30 O Piratbyrån se define como um grupo de teóricos, artistas, consultores, ativistas e brincalhões preocupados com o impacto da abundância de informação digital sobre a criação de significado cultural, produção cultural e as economias da vida urbana. Também se definem mais como uma conversação do que uma organização. <http://www.piratbyran.org/>

31 <http://thepiratebay.org/about>

um *blog* para noticiar o caso que ainda pode ser acessado para obter informações³². Em 2007, foi a vez do Pirate Bay entrar na justiça contra os clientes da empresa anti-pirataria Media Defender, quando e-mails internos dessa empresa vazaram, por ação de um hacker anônimo, e revelaram conteúdos que discutiam a contratação de *crackers* para executar ataques nos servidores do Pirate Bay e poluir seu banco de dados. E em 2009, finalmente as empresas conseguiram levar os membros do Pirate Bay à julgamento, sob acusação de assistência à violação de copyrights. Mesmo não veiculando diretamente o material protegido, sua ação em tornar possível a veiculação desses materiais pôde ser incriminada. Peter Sunde, Fredrik Neij, Gottfrid Svartholm e Carl Lundström, um empresário investidor do site, foram considerados culpados e condenados a um ano de prisão e pagamento de uma multa de 30 milhões de coroas suecas (cerca 3 milhões de euros). Os réus recorreram da sentença e o processo corre em aberto. Contudo, até que uma conclusão seja dada, o site permanece em atividade fazendo com que as empresas adotassem mais uma estratégia para bloqueá-lo, atacando seu provedor, o Black Internet, por meio de um processo que os obrigou a desligar o Pirate Bay. Este, porém, migrou, em outubro de 2009, para um provedor de nome CyberBunker, situado em território da OTAN no interior da Holanda e, ainda, imune à estas ações judiciais.

Algumas ações dos membros do Pirate Bay denotam certos elementos performáticos e um caráter político, pois visam o direito à comunicação e livre circulação de informações. Em 2007, quando o microestado Sealand foi colocado à venda, o Pirate Bay criou uma campanha internacional para arrecadar dinheiro para comprá-lo. O Principado de Sealand, auto declarado como tal, está instalado numa base marítima da Segunda Guerra Mundial, de 550 m², a 11 km da costa da Inglaterra, que em 1966 foi usada por seu proprietário Roy Bates para transmissão de uma rádio pirata, nada mais adequado hoje para sediar os servidores do Pirate Bay. Também em 2007, os integrantes do site conseguiram o domínio ifpi.com, na internet, criando um site batizado com o nome de “*The International Federation of Pirates Interests*” numa paródia e provocação à organização anti-pirataria IFPI que usa na internet o domínio ifpi.org. Em 2008, o site foi temporariamente renomeado para Beijing Bay, quando o Comitê Olímpico Internacional (COI) enviou uma carta ao ministro da justiça da

32 <http://piratbyran.blogspot.com/>

Suécia, pedindo ajuda para evitar que vídeos das Olimpíadas de Pequim fossem distribuídos via Pirate Bay.

O financiamento do site é um assunto polêmico. Além de donativos, a principal receita vem de anúncios, cujo montante da arrecadação não se sabe ao certo, mas segundo especulação do jornal sueco *Svenska Dagbladet*, em 2006, geravam aproximadamente de 600.000 coroas suecas por mês (cerca de 60.000 euros)³³. Durante o julgamento de 2009, o Ministério Público da Suécia estimou o valor dos anúncios em torno de 10 milhões de coroas suecas ao ano (cerca de 1 milhão de euros), informação essa que contribuiu no cálculo da multa a ser imputada aos réus, mas os advogados do grupo alegaram que as receitas se aproximam de 725.000 coroas suecas anuais (cerca de 73.000 euros)³⁴. Em 2007, durante um *talk-show* sueco, o representante do Piratbyrå e co-fundador do Pirate Bay Tobias Andersson, confirmou o rumor de que o site fora financiado pelo empresário de direita Carl Lundström, conhecido por financiar organizações de extrema direita como o *Sverige Bevara Svenskt* (Mantenha a Suécia Sueca). Lundström, que também foi julgado e condenado com o grupo em 2009, é CEO e principal acionista da Rix Telecom e os motivos de sua contribuição permanecem nebulosos. No programa de *talk-show*, Andersson ao ser interpelado por Bert Karisson, um ex-político e figura à frente do Partido Nova Democracia, respondeu apenas “acho que ele gostou do compartilhamento de arquivos”, mas afirmou que a maior parte do dinheiro foi para a aquisição de servidores e banda e reconheceu que “sem o apoio de Lundström, o Pirate Bay não teria sido capaz de começar³⁵”.

Desde sua inauguração o site não parou de crescer. Em 15 de Novembro de 2008, o Pirate Bay anunciou que havia chegado a mais de 25 milhões de pares únicos e, a partir de dezembro 2009, contava com mais de 4 milhões de usuários registrados³⁶. Ao sofrer diversos processos e estando sob ameaça de ser definitivamente fechado, o site vem ganhando um número significativo de apoiadores em diversas partes. Em função do julgamento de 2009, o Partido Socialista Norueguês lançou uma campanha global no site fileshering.org onde usuários do mundo inteiro enviavam fotos suas que ficavam postadas na página principal sob o título “*Isto é o que um criminoso se parece*”. O

33 http://www.svd.se/nyheter/inrikes/pirate-bay-drar-in-miljonbelopp_334410.svd

34 <http://sydsvenskan.se/sverige/article417153/Forsvaret-verksamheten-ar-laglig.html>

35 <http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,480972,00.html>;

http://www.theregister.co.uk/2007/05/07/pirate_bay_accepted_right_wing_money/ e

http://www.youtube.com/results?search_query=pirate+bay+talkshow

36 <http://thepiratebay.org/blog/138>

Partido Pirata sueco também é um de seus apoiadores, buscando por meios institucionais uma nova legislação para o copyright. A posição dos artistas sobre o site pode variar, Bjorn Ulvaeus, ex-integrante do grupo sueco de música pop ABBA, declarou na imprensa que a liberdade de que fala o Pirate Bay é a de ser “preguiçoso e mediano³⁷”, já o escritor brasileiro Paulo Coelho diz apoiar o site e afirma que “desde o início dos tempos as cabeças humanas tem a necessidade de partilhar coisas umas com as outras – desde alimentos à arte. Um homem que não compartilha não é apenas egoísta, mas também amargo e solitário³⁸”

37 <http://www.newsmill.se/artikel/2009/02/17/ska-det-vara-sa-forbannat-besvarligt-att-belata-sig&rurl=translate.google.com.br&twu=1&usg=ALkJrh3RwdLzq0gy9qyHfEWayichja6Dw>

38 http://www.svd.se/kulturnoje/nyheter/paul-coelho-jag-stoder-pirate-bay_2739669.svd;
<http://paulocoelhoblog.com/2009/04/13/from-pirate-coelho-central/>

PARTE III

Política, Arte...

12. Procedimentos de apropriação e resignificação

A produção informacional do trabalho imaterial é essencialmente criativa e ocorre mediante uma organização em rede e uma dinâmica colaborativa, condições essas que, para se desenvolverem plenamente, requerem a liberdade no tratamento de informações; entretanto, geram impasse dentro de uma economia da informação baseada na propriedade intelectual. Este tipo de produção, cujo principal modelo de referência é a do software livre, apresenta uma potencialidade subversiva que a faz adquirir um caráter político e seus agentes tornam-se mais politizados. Ressaltamos, contudo, que certos procedimentos criativos, envolvidos nessa produção, tais como formas de apropriação e resignificação, que hoje podem ser barrados sob o nome de pirataria ou roubo por infringirem o Direito de Propriedade Intelectual, são procedimentos que apontam novas formas de ver e de sentir que sempre estiveram presentes nas dinâmicas culturais, sob o nome de sincretismo, hibridismo ou “antropofagia” e, no campo da produção artística como a paródia, o pastiche, o plágio (apropriação de autoria). Tais procedimentos convertem-se em formas de ação política de movimentos sociais que contestam a ordem econômica baseada na propriedade intelectual e cuja prática cotidiana inventa modelos econômicos alternativos. Vamos examinar a seguir como o trabalho imaterial e a produção pós-fordista, por ser também uma produção cultural de subjetividade, em muitos aspectos se aproxima das formas de criação artística e, nesse sentido, como a arte pode contribuir com estas reflexões, haja vista que esta relação está presente em nossos objetos de estudo.

Esta aproximação do atual sistema de produção com a criação artística está presente em diferentes análises. Ao tratar da dinâmica colaborativa do trabalho imaterial, André Gorz (2003: 60) faz a seguinte comparação: “Ao modo de um conjunto de *free-jazz*, cada um se sentirá solicitado pelos outros a desenvolver suas capacidades, sua receptividade, a voltar suas atenções para o resultado obtido”. Maurizio Lazzarato e Antonio Negri (2001: 48) classificam como “produção estética” o aspecto de produção de subjetividade desse trabalho: “São, ao mesmo tempo, os elementos criativos e sociais

que nos fazem propor a noção de 'modelo estético'. É interessante ver como se pode chegar a este novo conceito de trabalho partindo da atividade 'artística' (os situacionistas) e da atividade tradicional da fábrica (os *pós-operaístas* italianos), apoiando-se sobre conceitos bastante marxianos de 'trabalho vivo'. Da mesma maneira, se podemos tomar a produção pós-fordista como modelo de arte, também podemos tomar a arte como modelo de produção pós-fordista. Para o crítico de arte Brian Holmes, a experiência de vanguarda de Andy Warhol torna-se um modelo para a produção social contemporânea, conservando seu potencial subversivo, mas de forma atualizada ao contexto atual. “A 'Factory' de Andy Warhol, lugar mítico de criação coletiva, procurou subverter a cultura normativa do período fordista de produção artística a partir de baixo, das 'subculturas'. Mas hoje, a fórmula warholiana é perfeita para o regime de produção semiótica do pós-fordismo, que promove a interpretação subjetiva, a fim de individualizar o produto de massa” (Holmes, 2003). O autor vê nesta experiência elementos para a resistência ao sistema de produção hegemônico de imposições normativas de cima a baixo, a partir da inserção dos elementos ordinários da cultura cotidiana, muitas vezes marginais (subculturais) no processo de produção.

A arte e as práticas artísticas muitas vezes nos ajudam a discernir os fenômenos ao nosso redor e antecipar tendências. Marshall McLuhan considerava essa questão e inseria em suas colocações a ideia do “artista como o sistema de pré-aviso dos novos meios de comunicação” (2009: 82). Citamos no capítulo 4 da Parte I, sua referência à criação de ambientes pela introdução de novas tecnologias e novos meios. Para ele, o ambiente humano possui uma espécie de natureza invisível, ele é o conjunto das regras básicas, uma força envolvente pouco percebido como forma, exceto pelo artista. “O artista está habitualmente empenhado em explicar apaixonadamente a natureza dos novos ambientes, as novas estratégias de cultura necessárias para lidar com eles” (McLuhan, 2009: 79). Dessa maneira, a arte eleva a consciência do ambiente para depois dedicar seu engenho para fazer do próprio ambiente uma obra de arte. O artista é um programador do ambiente.

Tendo em vista essas considerações, podemos recorrer a outros exemplos na arte que dizem respeito à nossa discussão. Vamos tratar dos procedimentos de apropriação e ressignificação artísticas, tão presentes hoje no trabalho pós-fordista e na ação política de movimentos sociais, devido a seu potencial subversivo. A arte construiu sua trajetória

no século XX questionando a tradição que tinha a pintura como meio privilegiado de representação. Diferentes suportes materiais, entre eles objetos do cotidiano, passaram a ser utilizados pelos artistas como fontes de novas significações. Segundo Michael Rush (2006: 1), “No início do século, a determinação de Braque e Picasso de incorporar em seus quadros material do cotidiano, como papel de jornal, franjas de toalhas de mesa, ou corda, expressava sua luta para que o conteúdo da tela fosse além da tinta”. *Papier Collé*, *Merz* e *Ready Made*, foram alguns termos cunhados na história da arte para identificar a prática da apropriação de objetos de uso cotidiano para levá-los ao interior do discurso artístico. As técnicas de *papier collé* desenvolvidas por Picasso e Braque no cubismo podem ser consideradas o marco inicial desse tipo de procedimento. Essa técnica consiste numa variedade de bricolagens de tiras de papel cortado ou rasgado de diversos tipos que são assimilados ao sistema da obra de arte. Mais tarde, no dadaísmo, Kurt Schwitters inventou o termo *merz* para se referir a uma forma de arte a partir do aproveitamento de lixo e sucata, revelando a potencialidade expressiva de materiais que haviam perdido sua função, tais como velhas passagens de bonde ou bilhetes de metrô e todo um conjunto de sucatas que habitam um ferro velho. Mas, a principal referência, nesse sentido, são os *ready mades* de Marcel Duchamp que reformularam a noção e o conceito de arte ao transpor, para o universo artístico, diferentes objetos como um urinol, uma roda de bicicleta, um porta chapéus, etc. Duchamp foi ainda mais longe que Picasso e Schwitters, pois sua técnica consistia no puro deslocamento, sem uma produção.

São incontáveis os exemplos na arte desse tipo de procedimento, todos em geral apresentando-se como formas de subversão, como uma manifestação de um questionamento sobre a criação artística ou sobre o próprio conceito de arte. Tais procedimentos consistem no deslocamento de objetos ou signos de um sistema de referência para outro, alterando-lhes o significado, ao mesmo tempo em que se conserva certos elementos originais. Trata-se de uma prática de intervenção e uma forma de brincar com o próprio ambiente, alterando a posição e o lugar dos elementos que o compõem. Evidentemente, que tais procedimentos pressupõem um livre acesso dos artistas a esses objetos e signos, o que num contexto de recrudescimento da propriedade intelectual pode infringir certos direitos de exclusividade e constituir-se numa prática ilegal.

Ao longo do século XX, o surgimento de novas tecnologias da informação e da comunicação, inspirou os artistas em busca de novas expressões a tomarem-nas como novos materiais de criação. Artistas e movimentos artísticos da década de 1960, tendo por influência Duchamp e McLuhan, realizaram diversos experimentos usando as novas mídias de massa. Na arte pop, Andy Warhol deu continuidade à proposta do *ready made*, reinventando-o a partir de apropriações de símbolos da indústria cultural de massa para o universo da arte, gerando imagens serializadas dos mesmos e provocando, ainda, reflexões sobre a relação entre o original e a cópia. John Cage e o grupo Fluxus realizaram experimentações multimídias e performances em que integrantes do público são envolvidos como participantes (ou co-inspiradores) dos eventos, não mais como observadores passivos. Dessa forma, cumprem com a máxima de Duchamp, quando dizia: “A arte é um produto com dois pólos; há o pólo de quem faz uma obra e o pólo de quem a vê. Eu dou àquele que vê a mesma importância daquele que faz” (*apud* Duve, 1989). E, também as observações de McLuhan sobre as dinâmicas em circuito instauradas pela era eletrônica que envolvem o público na produção. Sobre essas formas de arte, McLuhan (2009: 100) escreveu: “Penso que este é um fenômeno eletrônico, pois só numa era de imediatismo e totalidade eletrônicas, se pode sonhar com abraçar todo o ambiente humano como uma obra de arte”. Este “abraçar todo o ambiente” é o parâmetro que define a arte relacional, a partir dos anos noventa.

Por meio dos procedimentos de apropriação e ressignificação dos novos meios, os artistas também geram novos conhecimentos sobre esses instrumentos. “Como outros artistas que trabalham com tinta, madeira ou aço, estes exploram, e quase sempre subvertem, tanto o potencial crítico quanto o tecnológico dos novos meios de expressão. O fato de que os avanços tecnológicos originaram-se de alguns dos artistas que investigaram os usos de meios de comunicação de massa em sua obra é, em si, um subproduto interessante” (Rush, 2006: 3) Pode-se dizer que esses saberes emergentes a partir de apreensões alternativas da tecnologia que alteram suas formas de uso originais aproximam-se da ideia de racionalidade crítica de que fala Marcuse, pois seguem valores e verdades alternativos aos da racionalidade dominante e, dessa maneira, podem ser pensados politicamente. A emergência desses saberes que interrompem uma lógica preestabelecida de identificação social são, assim, não-saberes que afetam a percepção de mundo e podem produzir novos projetos sociais. Como a singela e esclarecedora

definição desses procedimentos, por John Cage (1985): “nos preocupamos diariamente em encontrar meios práticos de virar o telescópio ao contrário para olhar pelo outro lado”.

Adentrando completamente na era da informática, a digitalização torna cada vez mais o material artístico imaterial e, portanto, fluido. Estas mesmas condições que provocam o endurecimento das leis propriedade intelectual, também engendram formas de criação artística que reforçam os procedimentos de apropriação e ressignificação de materiais preexistentes. Os conceitos de arte relacional e pós-produção inseridos por Nicolas Bourriaud referem-se a esse campo aberto à arte pelas atuais condições tecnológicas. Ambos os conceitos denotam a existência de uma “obra aberta”, como sendo a nova realidade da obra de arte, aberta ao fluxo permanente de novas significações. A ideia de arte relacional (ou estética relacional) refere-se às práticas artísticas que tomam como ponto de partida o conjunto das relações humanas e seu contexto social, ao invés de um espaço privado e independente. Pós-produção é, originariamente, um termo técnico usado no mundo do audiovisual que designa o conjunto de tratamentos dados a um material registrado, tais como a montagem, o acréscimo de outras fontes visuais ou sonoras, as legendas, as vozes *off*, os efeitos especiais. Um conceito que se propaga às demais formas de arte, porque também define o caráter da produção pós-fordista, geradora de produtos imateriais “abertos” a diversas formas de apropriação. A arte da pós-produção já não utiliza matéria-prima ou materiais brutos, mas sim materiais preexistentes, objetos e signos diversos que povoam nossa cultura, para dar a eles outras formas possíveis, tal como fazem o DJ, o VJ e o programador de software. “A *estética relacional* tratava do aspecto convivial e interativo dessa revolução (as razões pelas quais os artistas dedicam-se a produzir modelos de sociabilidade para serem inseridos na esfera inter-humana), enquanto a *pós-produção* apreende as formas de saber geradas pelo surgimento da rede: em suma, como se orientar no caos cultural e como deduzir novos modos de produção a partir dele” (Bourriaud, 2009: 8-9).

Apesar de ser um conceito recente a ser aplicado na produção artística, o *hip-hop* e a música *rap*, nasceram a partir da pós-produção. Este é um bom exemplo de experiência emergida num ambiente subcultural e de carência de direitos políticos, a partir da reconfiguração do uso de instrumentos de baixa tecnologia (*low-tech*). Jovens

negros moradores do Bronx, afetados pela decadência industrial na passagem dos anos setenta para os oitenta, recolhiam do lixo velhos aparelhos de toca-discos abandonados pela chegada ao mercado dos leitores de CDs e transformavam essa sucata em instrumentos capazes de gerar sonoridades novas e originais, completamente distintas daquelas às quais eram previamente destinados a gerar. O *rap* sempre foi uma arte da recombinação de elementos sonoros e objetos tecnológicos; através do *sampler* tornou-se possível copiar qualquer som, reproduzi-lo, modificá-lo, alterar a frequência, fragmentar, editar, colar, encadear, e assim por diante. “As regras estéticas que o governam são pressupostas em uma dialética de apropriação, de resgate e recombinação que cria prazeres especiais e não se limita ao complexo tecnológico no qual se originou” (Gilroy, 2001: 211).

As práticas de pós-produção geram obras que questionam o copyright. De acordo com Bourriaud (2009: 110): “Diante dessa abstração econômica que desrealiza a vida cotidiana, arma absoluta do poder tecnomercantil, os artistas reativam as formas, habitando-as, pirateando as propriedades privadas e os *copyrights*, as marcas e os produtos, as formas museificadas e as assinaturas de autor”. Nesse sentido, o grupo de arte ativista Critical Art Ensemble traz para a discussão a prática do plágio, convencionalmente conotada de forma negativa como roubo de linguagens, ideias e imagens pelos menos talentoso em proveito próprio, e a apresenta como um elemento inevitável das condições atuais, mas que favorece a criação coletiva e o enriquecimento cultural. “Numa sociedade dominada por uma explosão de 'conhecimentos', explorar as possibilidades de significado naquilo que já existe é mais premente do que acrescentar informações redundantes (mesmo quando produzidas por meio da metodologia e da metafísica do original)” (Critical Art Ensemble, 2001: 84). O grupo lembra que o plágio é uma antiga prática cultural que no período anterior ao Iluminismo foi perfeitamente aceitável, de acordo com a estética clássica da arte como imitação. Porém, mais do que o fortalecimento da estética clássica, o valor do plágio estava na disseminação da obra para regiões onde, de outra forma, ela provavelmente não teria aparecido. Eles citam escritores como Chaucer, Shakespeare, Spenser, Sterne, Coleridge e De Quincey como plagiadores que são uma parte vital da tradição inglesa e do cânone literário mundial. Segundo o grupo, a conotação negativa atribuída ao plágio vem da classe burocrática, daqueles que apóiam a legislação sobre a representação e privatização da linguagem.

Contudo, o plágio não é simplesmente um elemento de enriquecimento cultural, ele pode ser também a manifestação de uma racionalidade crítica que rompe com padrões de pensamento estabelecidos pelas tiranias do paradigma. “O plágio historicamente se colocou contra o privilégio de qualquer texto fundado em mitos espirituais, científicos ou quaisquer outros mitos legitimadores. [...] Aqui temos uma epistemologia da anarquia, de acordo com a qual o plagiador sustenta que se a ciência, a religião ou qualquer outra instituição impossibilita a certeza além do domínio do privado, então é melhor dotar a consciência de tantas categorias de interpretação quanto possível. [...] Ele não injeta somente ceticismo para ajudar a destruir sistemas totalitários que paralisam a invenção: ele participa da invenção, e dessa forma também é produtivo” (Critical Art Ensemble, 2001: 88-89).

A manifestação de uma relação entre arte e política está presente em diversas maneiras em nossos objetos de estudo, assim como nos diferentes grupos atuantes nessa zona de tensão entre a emergência de novas formas de produção e a manutenção de estruturas. Mesmo o site de compartilhamento de arquivos Pirate Bay é definido por seu parceiro mais próximo e também aquele que o criou, o grupo Piratbyrå, como uma arte performática. “O Pirate Bay não é apenas um site. Não é apenas uma rede de compartilhamento de arquivos. Não é apenas um movimento. É também arte. É uma performance. É um projeto de arte de longa duração. Muito longa³⁹”. Não apenas porque a arte está diretamente implicada nestes conflitos em torno da propriedade intelectual, entre a liberação ou proibição do compartilhamento de obras musicais, cinematográficas e literárias, mas, como vimos, pelas transformações que a arte passa durante o século XX, incorporando elementos de outras esferas, como a produção econômica, por exemplo, ao mesmo tempo em que as transformações na produção econômica também incorporam características da criação artística. E, mais do que isso, porque a arte trabalha o ambiente, experimentando novos mundos possíveis.

13. SUPERFLEX: arte relacional e pós-produção⁴⁰

SUPERFLEX é um coletivo de três artistas dinamarqueses, Bjørnstjerne Reuter

39 <http://thepiratebay.org/blog/101>

40 <http://www.superflex.net/>

Christiansen (ou Bjorn), Jakob Fenger e Rasmus Nielsen, que produzem trabalhos em diferentes países. Os três artistas estudaram na *Royal Danish Academy of Fine Art*, em Copenhague, e formaram o coletivo em 1993, trabalhando juntos desde o início de suas carreiras. O coletivo tem como principal característica uma arte relacional que cria ambientes conviviais durante as exposições e encenações que envolvem o público em práticas sociais que intencionam promover, seja de processos de produção colaborativa, de procedimentos de cópia, de auto-organização, ou do *faça você mesmo*. Suas criações tomam por objeto os sistemas de produção econômicos, a partir dos quais fazem experimentações buscando estabelecer diferentes vínculos entre a arte, a economia, a política e a sociedade, levantando questões e propondo novos modelos que desafiam os padrões vigentes, principalmente aqueles referentes à propriedade intelectual. Para tanto, utilizam diferentes materiais e mídias em seus projetos que podem variar entre um refrigerante, uma cerveja, uma luminária, um livro, um biogás, um vídeo, um pudim ou uma performance, entre outros. De acordo com Bjorn, em sua palestra no Instituto Pólis: “Pensamos em nossos trabalhos como ferramentas, que podem ser vistas como um objeto estético e, ao mesmo tempo, usadas para transformar algo. A arte que desenvolvemos é um conceito que pode ser visto, mas que também interfere como modelo a ser usado pelos espectadores à sua maneira⁴¹”.

Suas ferramentas, como gostam de chamar seus projetos, são desenvolvidas em processos colaborativos com especialistas nos assuntos em questão em cada projeto, os quais também adicionam seus próprios interesses. Depois de prontos, podem ser apropriados e ressignificados pelo público que, no caso, são também usuários, conforme seus contextos. Como escreve Will Bradley (2001), “Eles usam os recursos financeiros, os locais, os colaboradores que o mundo da arte lhes dá acesso a fim de desenvolver ideias em projetos que, em seguida, assumem uma vida própria, nas mãos dos outros.⁴²”

Entre seus trabalhos estão um rol diversificado de produtos como o SUPERGAS, um processador de biogás que gera energia para o cozimento e iluminação elétrica para famílias rurais, a partir de fezes de gado, humanas e outros materiais orgânicos. Levado para países como Tanzânia, Camboja e Tailândia, o processador é produzido em colaboração com organizações locais e visa a auto suficiência energética dos moradores destas zonas. SUPERCHANNEL é uma rede de estúdios de webTV com

41 Palestra, Instituto Pólis, São Paulo, 01/11/2007.

42 *The local channel for local people*: http://www.superflex.net/text/articles/the_local_channel.shtml

recursos de transmissão ao vivo e interação direta entre espectadores e produtores, projetada como uma tecnologia que possa ser difundida para qualquer pessoa que tenha uma câmera e um computador. O primeiro canal começou em 1999, época em que estes recursos eram quase desconhecidos e, em alguns anos, vinte estúdios SUPERCHANNEL funcionavam em países distantes como EUA, Japão e Tailândia, além da Europa. Atualmente, o projeto está parado, sendo reformulado no contexto de novos recursos tecnológicos disponíveis.

Tornar-se um produtor independente de energia ou um produtor independente de TV, em ambos os casos é a auto-organização e o empoderamento local que está sendo visado, e há um componente de capacitação, de transferência tecnológica (ou, poderíamos dizer, de compartilhamento de conhecimentos) que faz com que se assemelhem a uma ONG ou uma organização de cooperação internacional típica de países nórdicos, que também subvencionam o coletivo. Tais características certamente levam a questionamentos sobre o papel de sua arte, mas é nesta intersecção entre criações artísticas, criações tecnológicas, produção econômica e interação social que buscam gerar novas formas de pensar, agir e imaginar.

Dentre as performances relacionais realizadas pelo SUPERFLEX, destacamos aqui algumas que mais dialogam com nossa pesquisa. Uma delas é o *Social Pudding*, desenvolvido aproximadamente em 2003, em conjunto com Rirkrit Tiravanija. *Social Pudding* é mais um evento que uma exposição, em que o público que comparece é convidado a fazer gelatinas em pequenos copos de plástico e compartilhar da experiência com outros participantes. Os autores se dizem interessados no pudim da sociedade, que se trata de uma trama narrativa, a partir da qual se forma a realidade, a convergência de serviços sociais, negócios e atividades diárias que são recriadas no ambiente do evento⁴³. O sentido da exposição de acordo com Nicolas Bourriaud (2009: 52), “constitui-se conforme ela é usada pelas pessoas que comparecem, tal como uma receita culinária só tem sentido quando é executada por alguém e, depois, apreciada pelos convidados”. O *Social Pudding* também é elaborado como um produto que imita marcas famosas. Usamos este trabalho aqui porque ele sintetiza de uma maneira geral a estrutura desse tipo de manifestação artística praticada pelo SUPERFLEX em seus projetos.

43 <http://www.superflex.net/projects/socialpudding/>

Ainda em 2003, na cidade de Prato, na Itália, o coletivo organizou uma gincana – experimento social – com o nome de *Mercado Aberto, reorganizando o mapa das estruturas de produção global em código-fonte aberto*. Nesta proposta, as pessoas se reuniam e dividiam-se em grupos para pensar durante três dias como desenvolver uma unidade de produção de cópias locais mais baratas, de produtos globalizados como chocolates *Bacci* e pasta de dente Colgate. Os métodos de produção e organização da estrutura dessa unidade de produção deveriam ser visíveis e compartilhados durante a oficina e depois tornados públicos⁴⁴. Além da construção do ambiente convivial e interativo com o público que retrabalha algo inicialmente oferecido pelo grupo, há uma socialização do produto final. Simulações essas que nos fazem refletir sobre os sistemas de produção, em geral lançando modelos alternativos aos padrões vigentes, ainda marcados por um fordismo de produção padronizada em série e relação unilateral do produtor para consumidor.

Os diversos aspectos com que o SUPERFLEX trabalha os sistemas de produção, levando ao compartilhamento do conhecimento e à produção colaborativa para gerar obras abertas a livres apropriações e ressignificações, incidem criticamente sobre a propriedade intelectual e aos padrões estabelecidos pelos regimes de produção fordista de produtos padronizados, bem como das relações sociais associadas a ele. Dessa forma, exprimem conflitos presentes nesta transição que vivemos hoje e que trabalhamos ao longo da pesquisa.

No final dos anos noventa, quando tiveram contato com uma produção “pirata” de cópias baratas de roupas da Calvin Klein no Camboja, local onde a grife original tem uma fábrica, os integrantes do SUPERFLEX tomaram este fenômeno da cópia como um elemento inspirador. Como conta Nielsen: “Copiar as marcas internacionais produzidas no país consistia numa tática cultural contra as pressões econômicas e ficamos inspirados a elaborar trabalhos que usavam a estrutura das cópias. Isto gerou reações violentas por parte das empresas que copiávamos o que muito nos estranhou e sentimos nossa liberdade de expressão prejudicada⁴⁵”. Ao aprofundarem suas observações e interesse no fenômeno da cópia, logo se aproximaram desses aspectos presentes no mundo digital, onde isso ocorre com maior eficácia, sobretudo da produção do software

44 <http://www.superflex.net/tools/supercopy/openmarket.shtml>

45 Debate com Superflex por ocasião da exposição FREE BEER: Galeria Vermelho, São Paulo, 01/12/2007.

livre que passou a ser um modelo importante em suas criações.

O SUPERCOPY consiste numa série de projetos que tem como foco a cópia e suas possibilidades. Além de algumas performances interativas em galerias de arte abordando esse tema, há o projeto COPYSHOP, uma franquia aberta de lojas, cujo objetivo é contestar a propriedade intelectual e descobrir meios de se libertar dela. Nestas lojas só são encontradas cópias e produtos modificados de marcas famosas, o freguês pode comprar e também copiar os produtos disponíveis. “Se tem valor, então copie” é o mote usado nas COPYSHOPS. No site do projeto pode ser lido: “Desafiar o império da propriedade intelectual nem sempre é uma tarefa fácil, porque o império contra-ataca. Ao juntar forças na comunidade, podemos desenvolver produtos e ideias com maior impacto, imitar e melhorar o que já foi desenvolvido. Nós podemos produzir em escalas maiores e sempre contar com o apoio e a experiência dos nossos colegas⁴⁶”.

Em *Copy Light* outra exposição-evento que “visa contestar a propriedade e o controle excessivo das ideias e da cultura visual por meio de direitos autorais, marcas registradas e legislação de propriedade intelectual” a proposta é problematizar o que acontece com o valor de uma invenção, um objeto, conceito ou design quando é copiado. A grande questão a ser investigada aqui é se esse valor é reforçado, promovido ou simplesmente dissolvido. *Copy Light* é uma oficina, onde imagens copiadas de famosos *designs* de luminárias como *A338 Billberry* e *Bubble* são executadas pelo público e penduradas para iluminar a galeria. As cópias são feitas em fotocópias das imagens das luminárias transferidas para transparências e grudadas do lado de fora de estrutura cúbica com uma lâmpada dentro⁴⁷.

Ao tensionar diretamente com a propriedade intelectual em seus trabalhos, SUPERFLEX enfrenta problemas de censura com sua obra mais polêmica, o Guaraná Power. Em 2003, viajaram para Amazônia, na cidade de Maués, município onde está localizada a propriedade do Guaraná Antártica e onde muitos pequenos agricultores produzem a fruta, para lá fazerem uma residência artística. Nesta ocasião, estes agricultores estavam muito insatisfeitos, pois a grande produção da AmBev havia feito o preço da semente cair em 80% e não podiam sobreviver com este valor. O SUPERFLEX começou a trabalhar com a ideia de criarem seu próprio refrigerante e chegou ao conceito do Guaraná Power. O conceito baseou-se num refrigerante criado

46 <http://www.superflex.net/projects/copyshop/franchise.shtml>

47 <http://superflex.net/>

por uma organização islâmica da Tunísia com o nome de Mecca-Cola com a finalidade de se contrapor aos ideias estadunidenses disseminados com a Coca-Cola nos países árabes e, com as vendas, ajudar a causa palestina. Junto com os agricultores, foram feitos exercícios com a apropriação de marcas famosas com a inserção das características locais como o Mauescafé, em referência ao Nescafé. Bjorn conta que antes de chegarem ao nome Guaraná Power, foram pensados nomes como Guaraná Ártica e Guaraná Amazônia.⁴⁸

O resultado a que chegaram com o Guaraná Power foi um protótipo de refrigerante com uma embalagem que usava um esquema de cores e letras que ecoava a embalagem do Guaraná Antártica. Uma tática do plágio fora usada como provocação às vendas da multinacional Ambev, ao mesmo tempo em que o produto afirmava claramente não ser o Antártica. O rótulo trazia um pequeno texto contando os antecedentes do projeto e como o monopólio da AmBev prejudicava a cooperativa de produtores de guaraná. Tendo como referência o Mecca-Cola, que destina 10% dos lucros a projetos humanitários em território palestino e outros 10% nos territórios dos países em que é vendido, as vendas do Guaraná Power são totalmente revertidas à Power Foundation, fundação criada para a cooperativa receber o dinheiro. Na produção do Guaraná Power foi estabelecido o valor de 15 reais o preço do quilo de guaraná, em contrapartida aos 7 reais pagos pela AmBev, graças ao seu monopólio⁴⁹. Dessa forma, e por todos os problemas acarretados com a AmBev, o Guaraná Power só é vendido na Europa, na Dinamarca, Suécia e Alemanha.

Em sua primeira exposição na 50ª Bienal de Veneza, em 2003, participaram da “*Utopia Station*” com curadoria de Rirkrit Tiravanija. O processo de fazer o Guaraná Power, desde a bebida, passando pelo engarrafamento e rotulagem era demonstrado ao público a fim de transmitir a ideia de que é possível criarmos nosso próprio produto, e houve uma boa repercussão. O trabalho fora selecionado pela curadoria da 27ª Bienal de São Paulo, em 2006, que trazia o tema “*Como Viver Junto*”, e estava tudo certo para a exposição quando foram vetados pela Fundação Bienal, a partir de protesto da AmBev. O grupo então organizou protestos durante a Bienal levando placas com os dizeres: “*o direito autoral não deve destruir a cultura colaborativa*”; “*parem de registrar produtos*”

48 Palestra, Instituto Pólis, São Paulo, 01/11/2007

49 “*Projeto envolve a criação de um guaraná 'alternativo'*”, Caderno Ilustrada, 05 de outubro de 2006: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0510200616.htm>

naturais como marcas”; “*a liberdade de expressão é mais importante que marcas registradas*”; “*se vale, então copie*”. E produziram um documento intitulado “A obra de arte que os brasileiros não terão permissão de ver na Bienal” para distribuir à imprensa, acusando o presidente da fundação Manuel Francisco Pires da Costa de intervir diretamente no trabalho da curadoria e censurar a obra. “Eu jamais interfeirei no mérito das obras selecionadas. Aliás, acho-a de muito mau gosto e, se não julguei, estou julgando agora. Foi o departamento jurídico da Bienal quem informou que essa obra não estava de acordo com as regras da legislação brasileira”, respondeu o presidente em resposta. O co-curador Adriano Pedrosa, afirmou: “Nós tínhamos interesse na obra, mas trabalhamos na Fundação e fomos orientados pelo departamento jurídico. Por mais autonomia que tenhamos, não podemos ir contra a lei”⁵⁰. A partir desse episódio o Guaraná Power passou a levar uma tarja preta cobrindo seu rótulo, bem como o texto explicativo que o acompanhava e mencionava a AmBev. A tarja preta passou a acompanhar tudo aquilo que é relacionado ao Guaraná Power, inclusive o site⁵¹. Tanto para evitar implicações jurídicas, quanto para sinalizar um protesto com a censura, a tarja preta também assinala uma transformação na obra, denotando um caráter plástico que está presente em todos os seus trabalhos, características daquilo que pode ser chamado de pós-produção.

O trabalho seguinte foi uma cerveja inspirada no conceito de código-aberto do software livre, a FREE BEER cuja receita é licenciada em copyleft e aberta no site www.freebeer.org, para que qualquer um possa produzi-la, modificá-la e aperfeiçoá-la. Segundo Bjorn⁵², o grupo estava há algum tempo pensando em algo que discutisse a propriedade intelectual e o copyleft, mas que fosse um produto físico e não uma mídia digital. Em colaboração com estudantes da Universidade de Copenhague, elegeram a cerveja, devido a uma prática de produção caseira que vem crescendo na Europa e EUA. Entre estes produtores é comum o compartilhamento de receitas, fórmulas e técnicas para fazer cerveja e existem grandes produtores como a Carlsberg, por exemplo, que tentam minar essas práticas colaborativas, gerando um embate semelhante ao existente entre Microsoft e Linux. Foi desenvolvida, então, uma cerveja e um site ensinando a fazê-la e foi adotada a forma de licenciamento *creative commons*, a partir de então

50 “*Grupo acusa Fundação Bienal de censurar obra*”, Caderno Ilustrada, 05 de outubro de 2006: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0510200614.htm>

51 <http://guaranapower.org/>

52 Instituto Pólis, 01/11/2007.

batizada de FREE BEER.

Esta obra, a mais análoga ao software livre, com sua receita aberta a modificações e adaptações daqueles que se apropriarem dela, é também a obra mais afeita à pós-produção, sendo permanentemente desenvolvida. A cerveja foi lançada em 2005 com nome de Our Beer, vindo se tornar FREE BEER versão 1.0. A cada nova adaptação que registre um aperfeiçoamento ou simplesmente uma modificação, ela vai ganhando novas versões, sendo a última a ser registrada a 4.0.

Em novembro de 2007, o SUPERFLEX organizou uma exposição na Galeria Vermelho, em São Paulo, por ocasião do lançamento no Brasil da FREE BEER, que seria produzida pela cervejaria Germânia. Nesta exposição, além das demonstrações do fabrico da cerveja, foram montados diversos jogos em que o público podia interagir e que de maneira irreverente simulavam diversas situações que poderiam ser experimentadas por produtores autônomos ou simples consumidores ao lançar seus produtos num mercado dominado por grandes empresas e no enfrentamento com a propriedade intelectual. Os jogos eram: “*Máquina da Propriedade Intelectual*”, “*Máquina do Mercado de Cerveja*”, “*Máquina de Bens Públicos*”, “*Máquina Para Domínio Público*”, “*Máquina de Distribuição*”, “*Máquina de Patentes*”⁵³. Em alguns casos a derrota do pequeno produtor ou do consumidor era inevitável e, em outros, acontecia o inverso. Dessa forma, demonstravam-se situações típicas da atualidade, situações satirizadas como ridículas e que, portanto, deveriam ser mudadas.

Há um mote que aparece em alguns trabalhos do grupo que é: “Todos são potenciais empreendedores”. Uma frase que por vezes provoca críticas ao grupo, quase como se fossem movidos por uma ética capitalista, incentivando as pessoas a montarem empresas e competirem no mercado. Mas explica Rasmus Nielsen que “é mais sobre como ser lúdico com a noção de não ser apenas um consumidor obediente, mas ser criativo em termos de definição de seu próprio trabalho”. Trata-se de um incentivo ao *faça você mesmo* e à auto-organização, posturas que inevitavelmente acabam em contradição com os sistemas de propriedade intelectual que impedem a livre circulação e uso de informações, conhecimentos e objetos de nossa cultura. Dessa forma, vários de seus projetos procuram explorar as possibilidades dos sistemas de cópia de produtos famosos, cuja marca registrada, copyright ou desenho industrial são protegidos, tendo

53 <http://superflex.net/projects/freebeergames/>

como horizonte a concepção de uma nova economia livre dessas amarras e que, assim, potencialize a criatividade das pessoas tradicionalmente condicionadas a serem consumidores passivos. A partir desse horizonte vários trabalhos são elaborados.

Numa entrevista ao site *Brooklynrail*, o integrante do coletivo, Bjorn, fala de suas influências desde a formação do grupo: “Nós estávamos cientes da Internacional Situacionista, como estávamos do movimento Fluxus, que era muito forte na Dinamarca. Havia também outros coletivos, com os quais aprendemos e assumimos diferentes aspectos que se encaixam em nossas próprias práticas, que não é criticando, mas questionando, criando modelos, exemplos de como se pode intervir ou refletir a sociedade ou, até mais longe, criando um produto ou objeto que pode se inserir num sistema econômico ou político, ou num sistema pessoal⁵⁴.

14. MetaArte

O que difere de forma crucial a tecnologia da arte é seu imperativo instrumental, próprio da ferramenta, da qual o indivíduo e a sociedade se servem numa perspectiva de utilidade. Enquanto instrumento, a tecnologia é um meio com vistas a alguma coisa, ela não se encerra em si mesma e no momento em que isso acontece deixa de ser tecnologia para ser arte. A arte não precisa ter utilidade, ela pode encerrar-se em si mesma e também servir-se da tecnologia como meio para alcançar diferentes formas de expressão. Durante o século XX, as fronteiras entre arte e tecnologia puderam ser tensionadas emblematicamente com os *ready mades*, que conferia a um objeto tecnológico o estatuto de obra de arte. Porém, ao serem transpostos para uma narrativa artística, esses objetos de uso cotidiano perdiam sua função utilitária para se tornarem objetos de contemplação. Essa fronteira ainda podia ser observada quando Duchamp criava *ready mades* invertidos como uma tela de Rembrandt que se tornava uma tábua de passar roupa. Nesses casos, a obra de arte só realizava sua transposição ao adquirir uma função utilitária.

Tais experimentações abriram caminho para formas de arte contemporânea, como a arte relacional que atravessa diversos campos, envolvendo o ambiente, a exemplo das experiências do grupo SUPERFLEX, que gosta de pensar em sua arte

54 SUPERFLEX with Phong Bui: <http://www.brooklynrail.org/2010/02/art/superflex>

como ferramentas que podem ser utilizadas pela sociedade. Há uma fusão entre arte e tecnologia nestes trabalhos em que, ao mesmo tempo, cada uma conserva o campo que lhe é próprio. A utilidade de uma FREE BEER, um Guaraná Power ou *Social Pudding* para a sociedade encontra-se na sua dimensão tecnológica, da qual a arte se serve para expressar mundos possíveis. Noutra nível de relação entre arte e tecnologia, a arte pode adornar um objeto tecnológico, adicionando uma função estética a uma função utilitária, uma hélice, uma lâmpada ou uma cadeira, além de cumprirem com suas funções podem conter uma beleza contemplativa que as humaniza e nos aproxima delas. A partir dessas ideias, podemos pensar a relação entre arte e tecnologia trabalhadas pela MetaReciclagem e como se manifestam como ação política.

MetaReciclagem procura restituir valor à resíduos do capitalismo informacional, computadores e equipamentos eletrônicos tornados obsoletos e descartados. A extração do valor de qualquer material, objeto ou espaço, envolve um processo de uso que o submete a uma mudança de estado, sendo separado em pelo menos duas substâncias: um extrato e um resíduo. O resíduo é tudo aquilo que é deixado para trás, abandonado, pois considerado não mais aproveitável. Os resíduos eletrônicos hoje abundam em galpões e lixões nas cidades, decorrentes de uma vida efêmera desses equipamentos tecnológico diante da “aceleração da aceleração” no ritmo das inovações operadas pelo capital tecnocientífico hegemônico. Acontece que a incessante reposição de máquinas no mercado leva ao descarte materiais que ainda não tiveram todo seu potencial aproveitável extraído, ao mesmo tempo em que uma grande leva de pessoas ainda não teve acesso a eles. A MetaReciclagem, então, recondiciona estes equipamentos para que seu valor utilitário continue sendo extraído por aqueles excluídos do acesso às últimas novidades da indústria. Mas, nos casos em que não é mais possível extrair valor utilitário, estes resíduos podem ser transformados em arte. Uma arte da sucata, com peças de computadores e outros equipamentos eletrônicos que, mesmo não tendo o mesmo valor artístico, pode remeter aos *merz* de Schwitters ou aos *ready mades* de Duchamp.

Além disso, a prática do recondicionamento das máquinas se faz através de uma apropriação “antropofágica”. As máquinas são desmontadas, dissecadas, para depois serem recombinadas e reprogramadas de maneiras distintas da original. Há um barato em não manter a forma original, em criar outras interfaces possíveis, algumas até

impossíveis, pois se quer uma outra relação com a tecnologia, não mais de consumidores obedientes que se adaptam a um sistema que lhes vem pronto, mas de sujeito que intervém na máquina e a adapta às suas próprias faculdades. Nesse sentido, a função estética é importante para humanizar as máquinas e torná-las mais próximas. Segundo Hernani Dimantas: “O reuso necessita ser revestido de valor. O computador, a ferramenta que nos faz devastar as novas fronteiras não pode ser o lixo do lixo. Pelo contrário. Há de se transportar o cotidiano para o campo das artes. [...] A arte tem um valor didático. Explorar o computador não é apenas uma relação dedos e teclados. Explorar o computador é um processo de destruir e aglutinar” (Mutirão da Gambiarra, 2009: 6).

Uma das primeiras experiências envolvendo arte nos processos de apropriação das máquinas vem do espaço de MetaReciclagem no Parque Escola de Santo André, em 2004, onde participava das oficinas o artista plástico Glauco Paiva. Nessas oficinas, com jovens da localidade, transmitiam-se noções sobre pintura aos participantes que, em seguida, eram incentivados a recorrer a temas locais relativos à memória da sua comunidade, para intervir artisticamente nas máquinas a serem recondiçionadas. A partir dessa experiência, a prática de pintar os gabinetes e monitores tornou-se uma importante metodologia pedagógica replicada nos diferentes espaços em que a MetaReciclagem se estabelece.

A relação com a arte está presente, uma vez que o processo da MetaReciclagem constitui-se em procedimentos de apropriação e ressignificação e, também, por consistir em grande parte em um trabalho manual. Nesse sentido, diz Dimantas: “Gosto de pensar que aproximamos do artesanato. Aliás, penso nos hackers como artesãos da tecnologia. As vezes, são artistas. E, de certa forma, o MetaReciclagem ousou em fazer arte. Fazemos monstros cibernéticos, computadores pelados, pendurados e pintados” (Mutirão da Gambiarra, 2009: 76). Também vale ressaltar que, desde o início, os agentes que criaram a MetaReciclagem inspiraram-se em uma organização britânica chamada Lowtech.org⁵⁵, cuja prática, afora as especificidades da cultura brasileira e do Brasil, muito se assemelha com o que a MetaReciclagem faz, e foi fundada por artistas da *Redundant Technology Initiative* (RTI), de Sheffield.

O trabalho com baixas tecnologias denota uma ação política, pois parte de um

55 <http://lowtech.org>

questionamento e negação de uma ordem constituída por Obsolescências programadas pelo ritmo acelerado com que a grande indústria conduz às inovações tecnológicas. Essa obsolescência programada é geradora de desigualdades e desperdícios cristalizados nas montanhas de lixo eletrônico existentes nas grandes cidades. O acesso a uma baixa tecnologia também é sinônimo de uma baixa cidadania, mas que o uso criativo desses equipamentos busca reverter. Além disso, o trabalho da MetaReciclagem está completamente inserido numa pós-produção típica do pós-fordismo. Assim como o SUPERFLEX também está inserido, mas criando produtos e os lançando abertos à pós-produção, a MetaReciclagem toma os produtos preexistentes num trabalho de reconfiguração plástica desse entulho excedente, devolvendo uma narrativa a esses objetos descartados e os inserindo num campo da resistência à ordem vigente.

... e Mídia

15. Ação Global dos Povos

No campo das lutas anti-capitalistas, veremos o movimento que se constituiu na virada do século e cujas ressonâncias ainda sentimos. Esse modelo de ordenação e de lutas sociais, também característico da Revolução Informacional e correspondente à estrutura e organização do trabalho imaterial pós-fordista, responde mais especificamente à ordem mundial neoliberal consolidada após o colapso do mundo soviético e a queda do Muro de Berlim, em 1989. No período em que as receitas do Consenso de Washington⁵⁶ encontravam-se no ápice, novas faces da insurgência anti-capitalista começam a se revelar, apresentando-se, ao mesmo tempo, como locais e globais.

Podemos considerar, como Hardt e Negri, que as formas insurgentes acompanham as formas de produção. Na era industrial, “os exércitos de operários industriais organizados nas fábricas correspondiam às formações militares centralizadas

⁵⁶ Conjunto de medidas formulado em novembro de 1989 por economistas de instituições financeiras baseadas em Washington D.C., como o FMI, o Banco Mundial e o Departamento do tesouro dos Estados Unidos, fundamentadas num texto do economista John Willianson, do *International Institute for Economy*, e que se tornou a política oficial do FMI em 1990, quando passou a ser “receitado” para promover o “ajustamento macroeconômico” dos países em desenvolvimento que passavam por dificuldades.

do exército popular, ao passo que as formas guerrilheiras de rebelião estavam ligadas à produção camponesa, dispersada pelo campo em seu relativo isolamento” (Hardt e Negri, 2005b: 120). Adentrando na era informacional, os movimentos sociais e suas ações foram adaptados às condições de produção pós-fordistas, baseadas nos circuitos de informação e comunicação e nas estruturas descentralizadas em rede e, assim, seu fazer político passou a constituir-se numa forma de trabalho imaterial e produção de subjetividade. A partir de então, “não era apenas uma questão de 'conquistar corações e mentes', e sim de criar novos corações e mentes através da construção de novos circuitos de comunicação, novas formas de colaboração social e novos modos de interação” (Hardt e Negri, 2005b: 118).

Paradigmático da transição entre os modelos insurgentes da era industrial e informacional, o Exército Zapatista de Libertação Nacional (EZLN) levantou-se em Chiapas numa ação de resistência à criação do NAFTA⁵⁷, em 1994, ano também significativo pela criação da Organização Mundial do Comércio (OMC) e realização do Acordo TRIPS, que viriam a ser desencadeadores e alvos de manifestações políticas na década de 2000. O EZLN é um movimento local de camponeses que fez da comunicação um elemento central do seu fazer político e empregou o uso da internet e das tecnologias da comunicação de uma maneira particularmente eficaz, tanto como um elemento estrutural dentro da organização, quanto para distribuir seus comunicados para o mundo, a partir dos quais entraram em identificação com movimentos de diferentes localidades, constituindo-se, também, como um movimento global. O uso dessas ferramentas em Chiapas tem origem no início da década de 1990, segundo relata Manuel Castells (2006b: 105), com “a criação da *La Neta*, uma rede alternativa de comunicação computadorizada no México e em Chiapas, e sua utilização por grupos femininos (principalmente pelo *De mujer a mujer*) para conectarem as ONGs de Chiapas com as demais mulheres do México, como também com outras redes acessadas por mulheres nos EUA”. A habilidade dos zapatistas com as tecnologias de comunicação e a difusão de sua causa para o mundo resultou na construção de uma rede internacional de grupos de apoio que contribuíram na criação de uma opinião pública simpática ao movimento, impossibilitando o governo mexicano de aplicar métodos de repressão violenta. Sendo o primeiro movimento de guerrilha informacional, o EZLN

57 *North American Free Trade Agreement* (Tratado Norte-Americano de Livre Comércio).

ênfatiza a necessidade de criar organizações horizontais em rede, em vez de estruturas verticais centralizadas.

Em 1996, um chamado internacional dos zapatistas, reuniu em Chiapas seis mil pessoas integrantes de movimentos sociais de várias partes do mundo que compartilhavam um inimigo em comum: o capitalismo. Desse encontro e de outros subsequentes nasceu, em 1998, a Ação Global dos Povos (AGP) numa conferência que reuniu em Genebra (lar da OMC) 300 delegados de 71 países. “Das comunidades UWA, passando pelos funcionários do Correio Canadense, Reclaim The Streets, militantes antinuclear, agricultores franceses, ativistas Maori e Ogoni, sindicalistas coreanos, Rede de Mulheres Indígenas da América do Norte, aos ambientalistas ucranianos, todos estavam lá para formar 'um instrumento global para comunicação e coordenação de todos aqueles que lutam contra a destruição da humanidade e do planeta pelo mercado global, enquanto constroem alternativas locais e poderes populares’” (Ned Ludd, 2002: 19).

Entre os anos da virada de século e seguintes, houve uma eclosão de manifestações-bloqueio em grandes cidades durante as realizações das reuniões de cúpula das instituições reguladoras do capitalismo internacional como a OMC, Banco Mundial, FMI e G8. Elas tiveram início de forma marcante em Seattle em 1999, seguindo-se em Washington, Praga, Montreal e Nice em 2000, Davos, Nápoles, Quebec, Gotemburgo e Gênova em 2001. Estas manifestações-bloqueios foram organizadas e ocorreram de forma colaborativa entre movimentos e coletivos heterogêneos, organizados como uma rede pluralista e policêntrica, com autonomia de seus membros e sem um comando central. Hardt e Negri (2005b: 125) reforçam: “um dos elementos mais surpreendentes dos acontecimentos de Seattle em novembro de 1999 e em cada uma das grandes manifestações ocorridas desde então é o fato de que grupos que até então considerávamos diferentes e até contraditórios em seus interesses agiam em comum – ambientalistas com sindicalistas, anarquistas com grupos religiosos, gays e lésbicas com os que protestavam contra o complexo carcerário-industrial. Os grupos não se apresentam unidos sob qualquer autoridade única, antes se relacionando numa estrutura em rede”.

Tais organizações foram propiciadas pela apropriação das tecnologias da informação e comunicação, das quais a internet tem destaque. Houve uma importante

participação de ciberativistas e hackers nos trabalhos de mobilização global e nas comunicações internas. “Não só esses movimentos utilizam tecnologias como a internet como ferramentas de organização, como também começam a adotar tais tecnologias como modelos para suas próprias estruturas organizacionais” (Hardt e Negri, 2005b: 120). Nas mobilizações de Seattle foi criado um veículo de comunicação próprio para a organização, o Indy Media, objetivando também contrapor-se às distorções da informação transmitidas pela mídia hegemônica, revelando-se em uma eficaz tática de ação a ser adotada por diversos coletivos.

Cabe notar que a eficácia das organizações em rede pode ser encontrada em grupos de natureza e metas completamente distintas, como os cartéis colombianos do tráfico e Al Qaeda. Como mostra Franco Bernardi (2003b: 299), “os analistas da *Rand Corporation* explicam que o terrorismo atual não é um adversário tradicional que carrega uma bandeira com uma base nacional e que possa ser reconhecido e atacado por meio do uso das técnicas do século XX. Pelo contrário, as células do Al Qaeda são de todo descentralizadas. E o fato mesmo de que o grupo tenha esta estrutura difusa faz com que não seja fácil destruí-lo usando as estratégias convencionais”. Estes analistas da contra-insurgência, representantes do poder, também observam as manifestações-bloqueio dos movimentos sociais e, sobretudo após o ataque ao *World Trade Center*, o combate ao terrorismo resultou em violentas repressões a estes movimentos. Há, contudo, diferenças cruciais entre esses grupos pois, mesmo organizando-se em rede, por meio de células descentralizadas, tanto Al Qaeda, quanto os cartéis do tráfico, possuem uma estrutura de comando altamente centralizada e hierárquica, empregam uma forte violência indiscriminada e de modo algum são democráticos. Portanto, se produzem subjetividades como novas formas de comunicação e interação social, estas só podem constituir-se em trágicas alternativas ao poder vigente.

Diferentemente, os movimentos e coletivos presentes na AGP durante as grandes manifestações são definidos pela democracia, tanto em sua meta como em suas atividades. No contexto pós-moderno, a meta deixou de ser tomar o poder da estrutura do Estado soberano, mas, baseando-se numa utopia anarco-comunista, tornou-se mudar o mundo sem tomar o poder. Naqueles eventos, os manifestantes levavam cartazes que diziam *Stop Globalization*, fazendo com que a mídia hegemônica os classificasse como contrários ao processo de globalização e, assim, foram chamados de movimentos anti-

globalização. Evidentemente não se tratava disso, pois esse foi o primeiro movimento global. Uma das proposições declaradas do grupo inglês Reclaim The Streets (RTS) era: “tomar de volta aquilo que tem sido encerrado dentro da circulação capitalista, devolvendo para o uso coletivo e bem comum” (Ned Ludd, 2002: 95). Essa proposição demonstra o que estava em jogo nessas movimentações: uma oposição enfática ao desmonte da coletividade, à privatização da vida com os Organismos Geneticamente Modificados (OGM), à privatização do saber, da produção de conhecimento e do bem comum; tratava-se, sim, de se opor ao modelo de globalização que se instalava, como uma pilhagem global de riquezas por parte das grandes corporações e dos Estados mais poderosos.

Essas movimentações de ação direta sofreram um grande refluxo em decorrência do estabelecimento de estados de exceção, sobretudo nos países do norte, em função da “guerra ao terror”. Entretanto, seus horizontes societários e paradigmas organizacionais continuam aflorando na forma de produção de subjetividades que se dá no próprio cotidiano como resistência ativa e criativa que inventa novas maneiras de viver em coletividade. É no próprio trabalho imaterial desses agentes que se dá o combate para reduzir todos os elementos que repetem no novo modo de produção, as velhas normas, códigos e paradigmas. Suas lutas são as de reapropriação e socialização das mídias e de todas as articulações da comunicação.

16. Mídia Tática

A ideia de Mídia Tática surgiu na década de 1990, a partir de práticas e experimentações com novas mídias por grupos ativistas na Europa e EUA. O conceito tem como fundamento básico o uso diferenciado dos potenciais midiáticos presentes nas novas tecnologias da comunicação. No momento em que esses instrumentos são disseminados e colocados ao alcance de um número crescente de pessoas, eles são rapidamente apropriados por grupos ativistas e postos a serviço de uma contra-informação que rivaliza com o poder de comunicação da mídia hegemônica. Esse movimento foi definido da seguinte maneira por seus expoentes David Garcia e Geert Lovink (1997): “Mídia Tática é o que acontece quando o barato do '*faça você mesmo*', se torna possível pela revolução no consumo eletrônico e as formas expandidas de

distribuição são exploradas por grupos e indivíduos que se sentem oprimidos ou excluídos da cultura geral. A mídia tática não apenas relata eventos, como nunca é imparcial: elas sempre participam dos eventos e é isso o que mais do que qualquer coisa as separa das mídias dominantes”.

Há uma forte inspiração nos escritos de Michel de Certeau, sempre citado por seus praticantes, os quais procuram extrair o máximo do potencial político que reside na tática. Seguindo o princípio da tática, procura-se não efetuar um confronto direto com o rival, mas por meio de modos de atuação que minem suas forças. Suas práticas abrangem o vasto campo das mídias, TVs, rádios, vídeos, meios impressos, web sites, softwares livres e todo tipo de mídia eletrônica incluindo, em alguns casos, performances e teatro de rua. Os midiáticos objetivam por em funcionamento os saberes relativos ao aproveitamento e reuso de equipamentos *low-tech*, não apenas por serem mais acessíveis, mas também como crítica à obsolescência programada da produção tecnológica, como é emblemático nas práticas da MetaReciclagem. De uma forma geral, estes grupos não se preocupam apenas em dar usos distintos às tecnologias existentes, mas também em construir a própria tecnologia, aglutinando assim muitos hackers politizados. Tendo como principal elemento da tática os procedimentos de apropriação, as ações de mídia tática se aproximam da criação artística na ação política. Grupos de artistas ativistas como Critical Art Ensemble, que faz diversos experimentos com tecnologia, e RTMark (®TMark), que plagia marcas registradas, logos e duplica sites famoso de empresas e de políticos, estão entre as principais referências. As ações do grupo SUPERFLEX também podem localizar-se nesse contexto.

O movimento de mídia tática começou a se expandir mundialmente com os festivais Next 5 Minutes (N5M)⁵⁸, ocorridos em Amsterdã em 1996, 1999 e 2003. Este festival se define como um encontro de mídia tática, de fusão entre a arte, a política e a mídia. Toda a pluralidade dos setores envolvidos na produção de mídia estiveram presentes nas edições do festival, sendo este o grande divulgador e vitrine de trabalhos que usam o conceito de mídia tática, através de exposições, mostras de vídeo e cinema, debates, palestras, workshops, apresentações, performances e eventos festivos. Na edição do festival de 2003, a experiência brasileira da MetaReciclagem esteve presente junto com experiências de outros países, no painel *deep local*, analisando como as

58 <http://www.next5minutes.org/index.jsp>

iniciativas que atuam localmente ultrapassam sua presença local para se tornarem globais.

Uma das experiências de maior repercussão global no campo das mídias táticas é o Indy Media, criado em 1999 pelos movimentos sociais para fazer a cobertura dos protestos de Seattle contra a OMC e contrapor-se à cobertura da grande mídia. O Indy Media atuou nesse evento como um centro de informações produzindo notícias no local que eram atualizadas no site através de textos, fotos e vídeos. Ao final, foram produzidos cinco documentários sobre o evento, distribuídos pelo site. Foi uma das primeiras grandes ações políticas de movimentos sociais com o uso da internet. Por meio da Ação Global dos Povos, o Indy Media ganhou representações em diversos países, abrindo sua estrutura on-line para que qualquer pessoa pudesse postar notícias para, segundo o grupo, “dar voz a quem não tem”, constituindo a primeira experiência de jornalismo colaborativo. O Indy Media hoje é uma rede organizada como uma federação global de coletivos locais, presente em, aproximadamente, 60 países. Como disse Antonio Negri (2008: 175): “O triunfo do paradigma comunicacional e a consolidação do horizonte da mídia, por sua virtualidade, sua produtividade, a extensão de seus efeitos, longe de determinar um mundo preso na necessidade e na reificação, abrem espaços de luta para a transformação social e a democracia radical. É dentro desse novo campo que se deve travar o combate”.

Outras experiências que são referência nesse campo de ação política são as de Luther Blisset e Wu-Ming, ambas formadas por um mesmo grupo de escritores de Bolonha, cuja forma de ação através do uso de meios de comunicação, blefes midiáticos e identidade difusa, contesta fortemente a propriedade intelectual, a partir do copyright. Luther Blisset é um pseudônimo multiuso criado em 1994 pelos quatro escritores ativistas e, desde então, compartilhado por centenas de artistas, principalmente na Itália. Segundo entrevista do integrante Luca di Meo ao site Trama Universitário⁵⁹, ele conta que o grupo se conheceu em 1990 durante uma ocupação da Universidade de Bolonha contra uma lei de reforma da educação, vindo a partir daí realizar diversas ações envolvendo rádio, fanzine, teatro de rua e boatos de mídia. Todos os trabalhos assinados por Luther Blisset denotam uma autoria coletiva e aberta (livre para ser apropriada) onde está implícita uma crítica ao copyright. O grupo é um dos precursores no uso do

59 <http://www.wumingfoundation.com/italiano/tramauniversitario.htm>

copyleft fora do âmbito do software livre, vindo desde 1996 inserindo em suas publicações os dizeres: “*Permitida a reprodução parcial ou total da obra e sua difusão por via telemática para uso pessoal dos leitores, sob condição de que não seja com fins comerciais*”. A postura anti-copyright do grupo está relacionada à trajetória de seus integrantes que estiveram envolvidos desde a década de 1980 com a cultura do *faça você mesmo* dos movimentos punks, característicos pela atitude anti-copyright.

Com a entrada de um quinto integrante em 2000, o grupo funda o Wu-Ming, palavra que é uma expressão chinesa que significa "sem nome" (無名) ou "cinco nomes" (伍名), dependendo da pronúncia. Segundo eles, “o nome do grupo tem tanto a intenção de homenagear a dissidência ("Wu Ming" é uma assinatura muito comum entre os cidadãos chineses que pedem democracia e liberdade de expressão) quanto de rejeitar a máquina de fabricar celebridades, cuja linha de montagem transforma o autor em astro⁶⁰”. O grupo mantém a produção coletiva e colaborativa de livros, iniciada com o Luther Blisset, e o ativismo anti-copyright com diversos artigos e panfletos sobre o assunto que podem ser acessados em seu site, em diversos idiomas. No livreto “Copyright e Maremoto” escrito pelo integrante Wu-Ming 1, cujo nome verdadeiro é Roberto Bui, pode ser lido: “Os “piratas” debilitam o inimigo e ampliam as margens de manobra das correntes mais políticas do movimento: nos referimos aos que produzem e difundem o “software livre” (programas de “fonte aberta” livremente modificáveis pelos usuários), aos que querem estender a cada vez mais setores da cultura as licenças “copyleft” (que permitem a reprodução e distribuição das obras sob condição de que sejam “abertas”), aos que querem tornar de “domínio público” fármacos indispensáveis à saúde, a quem rechaça a apropriação, o registro e a frankeinsteinização de espécies vegetais e sequências genéticas etc. etc” (Ming 1, 2002: 4-5).

60 http://www.wumingfoundation.com/italiano/bio_portugues.htm#09

PARTE IV

Institucionalidades emergentes

17. Cultura Livre

Na confluência das diferentes correntes que abordamos até aqui, a constituição de novas institucionalidades, que refletem as aspirações contrárias a uma política econômica baseada na propriedade intelectual, começa a cristalizar-se em dispositivos concretos e projetos de reforma nas legislações, de forma a distensionar cada vez mais a propriedade intelectual.

Um movimento global chamado de cultura livre é a expressão dessas institucionalidades emergentes. Ele se formou em meados da década de 2000, a partir do aperfeiçoamento da tecnologia de transmissão de dados no ciberespaço e às crescentes sanções ao intercâmbio de informações impostas pelas corporações e os Estados em defesa dos Direitos de Propriedade Intelectual. A troca de informações é a condição para a produção colaborativa que caracteriza o trabalho imaterial e, nesse sentido, a propriedade intelectual, um instrumento do capital que impede a democratização da produção e a inovação. Sendo a cultura primordialmente o campo do simbólico imaterial, essa produção é também uma produção cultural e seu monopólio pelo capitalismo dá origem ao movimento da cultura livre.

Este movimento expressa e constrói uma ética para novos padrões sociais, revelando o campo da cultura como um campo de disputa política na sociedade contemporânea. Uma ética que alude à livre circulação dos bens culturais para que possam ser acessados, manejados e transformados conforme diferentes necessidades e aspirações coletivas e individuais, objetivas e subjetivas. Questões essas que, por si só, não apontam o novo, elas seriam apenas um ideal de retorno ao passado, visto que durante a maior parte da história humana a cultura foi naturalmente um patrimônio coletivo, pois fruto de uma história universal e, portanto, impensável como propriedade privada de um indivíduo ou uma organização. O potencial do novo que aponta a cultura livre está além da interrupção do processo de privatização por que passa a cultura, mas num diagrama de forças minoritário que pode constituir-se como alternativa ao dominante, e que vem sendo forjado na dinâmica do trabalho imaterial colaborativo e

impulsionado pela lógica das redes p2p. Ele apresenta uma ética do código aberto, do compartilhamento da informação, da colaboração, da desintermediação, da autonomia, do *faça você mesmo*. As condições atuais do processo de globalização, enquanto interconexões planetárias, oferecem a possibilidade dessa dinâmica interativa ocorrer numa dimensão e intensidade sem precedentes, e, de forma mais acentuada, por ser a cultura uma força produtiva fundamental, nessa fase da produção informacional. A bandeira da cultura livre é, portanto, uma ação ativa na esfera mais importante para o capital, a esfera da produção, disseminação e socialização de informações, o conjunto dos conhecimentos e saberes componentes da cultura e interligados em rede que formam o *general intellect*.

Ao traçar um plano para ação política no interior do campo cultural, o movimento da cultura livre expõe um fenômeno característico da sociedade contemporânea, o processo de secularização da cultura que avança desde o início da modernidade, com a formação da sociedade industrial, sendo drasticamente acentuado na pós-modernidade, com a sociedade informacional. A secularização da cultura é um fenômeno que acompanha o desenvolvimento da ciência e da tecnologia no ocidente e as práticas de medição, descrição e ordenação do mundo conforme os pressupostos da razão. Um processo de dessacralização na natureza segue paralelo, sendo, ambos, faces do chamado “desencantamento do mundo”. A secularização da cultura opera no nível cognitivo a identificação, o descolamento e a delimitação de uma dimensão cultural a partir de um conjunto de elementos de ordem imaterial que são convertidos em recursos a serem empregados no mercado, através das indústrias culturais e, mais tarde, como objeto de intervenção do poder, entrando nos cálculos governamentais, através das políticas culturais.

Uma indústria cultural vem se desenvolvendo desde o surgimento do mercado editorial, donde nasce o copyright, e cresce paulatinamente com as industriais fonográficas, cinematográficas, a televisão e toda indústria do entretenimento, formando uma cultura do consumo para a sociedade de massa. Além do âmbito socioeconômico, a cultura torna-se um direito com a “Declaração Universal dos Direitos do Homem”, de 1948, conforme mencionamos no item 5 da primeira parte deste trabalho. A concepção de cultura como um direito dá origem às políticas culturais com a criação do primeiro Ministério da Cultura da história, na França de 1959, desenvolvendo-se na esteira dos

Estados de bem-estar social. Com a cibernética que, por meio da noção de informação, nivela o elemento natural e o objeto artificial (natureza e cultura), e a configuração de uma economia informacional, o processo de secularização da cultura atinge um patamar mais acentuado, concebendo a cultura como informação. A cultura, como as formas simbólicas da criação coletiva da linguagem, da religião, dos instrumentos de trabalho, das formas de habitação, vestuário e culinária, do lazer, da música, da dança, da pintura e da escultura, dos valores, das regras de conduta e dos sistemas de relações sociais, torna-se, sob as condições atuais um grande e valioso sistema de informações a ser apropriado e cercado enquanto um banco de dados do capital.

A secularização da cultura envolve, portanto, a mercantilização, com as indústrias culturais, e a politização, com os direitos culturais, ou cidadania cultural. Enquanto a primeira leva a uma privatização da cultura, a segunda a reivindica como patrimônio público. A ética subjacente à ideia da cultura livre, enquanto livre fruição e usufruição dos bens culturais, é a reivindicação do direito cultural e direito à comunicação, entendidos como integrantes dos direitos humanos. O ideal da cultura livre atualiza historicamente e alarga os princípios da cidadania cultural, e a liberdade de um indivíduo ou grupo de identificar-se e praticar os sistemas culturais de sua escolha e o acesso aos recursos necessários à produção e à reprodução cultural. A cultura livre emprega as premissas da apropriação e da ressignificação, que implicam a possibilidade da negação dos significados imediatos de um sistema imposto para a abertura de novas significações enquanto um direito cultural. A cultura secularizada e isolada como um nível específico da realidade pôde tornar-se objeto da economia e da política, mas, a partir da configuração da economia informacional e da produção colaborativa, a cultura tornou-se objeto de intervenções ativistas para a construção de novos universos referenciais.

A ética da cultura livre vem sendo forjada nas práticas do trabalho colaborativo pós-fordista há décadas. Da ética hacker do compartilhamento e ajuda mútua, que desemboca na ética do software livre, do código aberto e recombinação, à ética do *faça você mesmo* e de toda produção de subjetividade que se realiza fora do controle do capitalismo e se ramifica e se interliga nas redes p2p, refletem uma racionalidade alternativa, bem como um diagrama de forças que rivaliza com o dominante. Nessa convergência de elementos, destacamos dois manifestos que estão na origem da cultura

livre, formando as bases de sua ética e institucionalidades, a “Declaração de Independência do Ciberespaço”, publicado em 08 de fevereiro de 1996, por John Perry Barlow, ex-integrante do grupo de rock Grateful Dead, e o Manifesto Cluetrain, de 1999, pelos ciberativistas Rick Levine, Christopher Locke, Doc Searls e David Weinberger.

A “Declaração” de Barlow expressa uma concepção do ciberespaço como uma comunidade alternativa, produtora de subjetividades e relações sociopolíticas emergentes e distintas da ordem vigente. Abaixo destacamos alguns trechos do documento que evidenciam essas questões:

“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 tem a independência que nos une. [...]

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. [...]

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. [...]

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.

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.[...]

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”⁶¹.

O “Manifesto Cluetrain” emitia a voz de uma geração que se formava no ciberespaço, de trabalhadores pós-fordistas, hackers e usuários interconectados que produziam e organizavam-se autonomamente e de forma eficaz, fazendo um uso do potencial das novas tecnologias ainda não alcançado pelo *mainstream*. No manifesto com 95 teses, como o de Martinho Lutero, eles se dirigem ao mundo corporativo, da

61 <http://www.dhnet.org.br/ciber/textos/barlow.htm>

produção “oficial”, que não compreende o novo mercado formado pelas conversações postas em marcha com a internet, independentemente da atuação das empresas. Vejamos alguns trechos:

“Mercados em rede estão começando a se auto-organizar mais rápido que as empresas que os tem tradicionalmente servido. Graças a web, mercados estão se tornando melhor informados, mais inteligentes, e demandando qualidades perdidas na maioria das organizações.

O céu está aberto para as estrelas. Nuvens caminham sobre nós noite e dia. Oceanos sobem e descem. O que quer que você possa ter ouvido, este é o nosso mundo, nosso lugar. O que quer que tenha sido dito a você, nossas bandeiras voam livres. Nosso coração bate para sempre. Pessoas da Terra, lembrem-se.[...]

Tese 1: Mercados são conversações.[...]

Tese 6: A Internet está permitindo conversações entre seres humanos que simplesmente não eram possíveis na era da mídia de massa.

Tese 7: Hyperlinks subvertem hierarquia.

Tese 8: Tanto nos mercados interconectados como entre funcionários intraconectados, pessoas estão falando umas com as outras de uma forma nova e poderosa.

Tese 9: Estas conversações em rede estão permitindo formas novas e poderosas de organização social e de troca de conhecimento. [...]

Tese 12: Não existem segredos. O mercado em rede sabe mais que as empresas sobre seus próprios produtos. E tanto sendo a notícia boa ou ruim, eles dizem para todo mundo. [...]

Tese 18: As empresas que não perceberam que seus mercados agora são redes pessoa-a-pessoa, e como resultado ficando mais inteligentes e profundamente unidos nas conversações estão perdendo sua melhor oportunidade. [...]

Tese 94: Para as corporações tradicionais, conversações em rede podem parecer confusas, podem soar confusas. Mas nós estamos nos organizando mais rápido que eles. Nós temos ferramentas melhores, novas ideias, nada de regras para nos fazer mais lentos.

Tese 95: Nós estamos acordando e nos linkando. Nós estamos observando. Mas nós não estamos esperando.”⁶²

Sendo os mercados conversações, as interconexões em rede multiplicam-se e estendem-se de uma maneira muito veloz, a partir das quais forma-se um arcabouço conceitual de uma economia alternativa em que o mercado é constituído pelas

62 <http://www.cluetrain.com/portuguese/index.html>

comunicações diretas entre pessoa-a-pessoa, sem a intermediação das empresas, na prática cotidiana dos circuitos de produção colaborativa, não controlados pelo capital. Fica exposto também às oportunidades para os chamados novos modelos de negócios.

Atualmente, compõem o movimento da cultura livre diversos movimentos sociais do campo da cultura, da mídia e/ou mídia tática e coletivos autônomos, mas, principalmente, este é um movimento com grande adesão no meio institucional e há um grande número de instituições, como organizações não-governamentais, que constituem seu corpo de ideias. Algumas que se destacam são a *Creative Commons*⁶³, desenvolvedora da licença de copyleft de mesmo nome, fundada pelo jurista Lawrence Lessig; *Electronic Frontier Foundation (EFF)*⁶⁴, co-fundada por John Perry Barlow; *Students For Free Culture*⁶⁵ que envolve diversas universidades dos EUA; *Participatory Culture Foundation (PCF)*⁶⁶ co-dirigida pelo ciberativista e blogueiro Cory Doctorow; Partido Pirata⁶⁷ surgido na Suécia e hoje presente em 44 países. Atualmente, os eventos internacionais mais importantes da cultura livre são o *Free Culture Forum (FCF)*⁶⁸, o último ocorrido em Barcelona, entre os dias 28/10 a 01/11 de 2009, reunindo representantes de mais de 20 países que produziram a “Carta para Inovação, Criatividade e Acesso ao Conhecimento – direitos cidadãos e artísticos da era digital”, e durante o qual se realiza o *Oxcars Free Culture Awards Festival*⁶⁹ e o *Free Culture Conferency*⁷⁰ o último realizado na Universidade George Washington, nos dias 13 e 14/02 de 2010.

Há um potencial subversivo na cultura livre capaz de gerar transtornos no interior do capitalismo, pois está associada à reapropriação do instrumento de trabalho pelo trabalhador e à socialização da força produtiva do *general intellect*, porém, também abre novos caminhos ao rejuvenescimento do capitalismo, a partir de novos modelos de negócios condizentes com a cultura e a lógica das novas tecnologias. Esse caminho mostrou-se possível, mesmo com a flexibilização da propriedade intelectual e com o desenvolvimento do *Creative Commons* por Lawrence Lessig. Inspirado nas licenças copylefts da FSF, como o GPL, Lessig criou uma licença aplicável a todos os

63 <http://creativecommons.org>

64 <http://www.eff.org/>

65 <http://freeculture.org/>

66 <http://www.participatoryculture.org/>

67 <http://www.piratpartiet.se/>

68 <http://fcforum.net/>

69 <http://oxcars09.exgae.net/>

70 <http://conference.freeculture.org/>

produtos culturais, sobretudo os de natureza imaterial que se encontram na internet.

Lessig foi responsável pela disseminação do termo “cultura livre”, ao intitular sua obra de 2004, “*Cultura Livre – como a mídia usa a tecnologia para barrar a criação cultural e controlar a criatividade*”, tornando-se um dos principais expoentes do movimento. Jurista e professor de direito na Universidade de Stanford, onde é fundador do Centro de Internet e Sociedade, Lessig é presidente internacional do *Creative Commons*. Sua causa em prol do compartilhamento da cultura na internet originou-se em uma disputa judicial, em 1998, descrita por ele em sua obra mais famosa.

No processo, Lessig defendia os direitos de um programador de computadores aposentado, Eric Eldred, de incorporar em sua biblioteca virtual a obra do poeta pouco conhecido Robert Foster, que deveria entrar em domínio público naquele ano. Eldred fora impedido pela entrada em vigor da *Sonny Bonno Copyright Term Extension Act* (Lei de Extensão do Período de Copyright Sonny Bonno⁷¹) que prorrogava em mais vinte e cinco anos os copyrights de todas as obras que estavam por vencer naquela data. Por trás desta lei havia um forte *lobby* de corporações como a *Disney* e a *Motion Picture Association of America* (MPAA) que não queriam perder a propriedade de obras que ainda possuíam grande valor de mercado. Neste caso, tratava-se do personagem Mickey Mouse, criado em 1928, ano em que a lei de copyright preservava os direitos sobre a obra em cinquenta e seis anos. O domínio do Mickey já havia sido prorrogado anteriormente e já durava setenta anos quando a lei em questão decretou que todas as obras produzidas a partir de 1923 ficavam impossibilitadas de circular livremente até 2019. Em consequência, mesmo obras sem valor de mercado acabavam tendo sua circulação restringida, como era o caso dos poemas de Robert Foster. Isso era conseguido com pesados donativos que as corporações ofereciam às campanhas dos congressistas para que, em troca, eles aprovassem tais leis. Assim, Lessig fora derrotado no tribunal.

Entretanto, viu-se diante de um caso histórico, percebendo o potencial tecnológico e criativo que eram estancados pela duração ilimitada dos copyrights, tendo, assim, uma causa para toda sua vida. Este foi o contexto que deu origem ao *creative commons*. A identificação com Stallman pode ser constatada em diversos trechos de seu

71 Publicada em memória ao congressista e ex-músico (que compunha dupla com Cher, então sua esposa, durante os anos 1960 e 1970) que afirmava acreditar que os *copyrights* deveriam ser eternos.

livro, como este a seguir: “A inspiração para o título e para muito do argumento desse livro veio do trabalho de Richard Stallman e da *Free Software Foundation*” (Lessig, 2005: xv). Em comum, ambos sentiam que o avanço tecnológico que permitia uma troca de informações e um trabalho colaborativo sem precedentes era acompanhado por leis que tolham liberdades até então consumadas, em detrimento do momento histórico que deveria ampliá-las. Lessig parte da ideia de que a cultura livre que hoje propõe é simplesmente a cultura do passado, antes que a instituição da propriedade intelectual reivindicasse a posse que hoje reivindica. “Jamais houve em nossa história um período em que tanto de nossa cultura era propriedade como atualmente. E nunca antes houve um período onde a concentração de poder para controlar os usos da cultura foi tão inquestionavelmente aceita como o é atualmente” (Lessig, 2005: 11). As ações de Lessig visam por meios legais restituir a liberdade de usufruto cultural de que gozavam nossos antepassados.

Em seu diagnóstico, esse debate estava, até então, moldado pelos extremos. De um lado, aqueles que acreditam no copyright total - “*todos os direitos reservados*”. Do outro, os que negam o copyright - “*nenhum direito reservado*”. Para ele o erro reside em negar-se o meio termo - “*alguns direitos reservados*” - e, portanto, uma forma de respeitar os copyrights e ao mesmo tempo permitir aos criadores liberarem suas obras da forma como acharem apropriado. Segundo suas palavras, o *creative commons* vem “com o objetivo de construir uma camada de *copyright racional* em cima dos extremos que atualmente regem o debate” (Lessig, 2005: 256). Enquanto dispositivo, ele oferece uma gama de possibilidades muito maior que o *copyright*. Um primeiro lugar, garante que o público poderá acessar os conteúdos culturais, tendo o autor diversas opções de proteção, podendo escolher uma licença de uso não-comercial ou que permita qualquer uso, contanto que as mesmas liberdades sejam repassadas a outros, ou qualquer uso para “sampleamento”, enquanto cópias totais não forem feitas, ou, então, qualquer uso educacional. A cultura livre de Lessig é como um mercado livre e, como tal, é composta de propriedade, regras e contratos garantidos pelo Estado. O *creative commons* é uma maneira efetiva de se começar a construir regras que correspondam ao atual cenário tecnológico; seu propósito não é lutar contra os *copyrights*, mas complementá-los. E, assim como Stallman sempre ressalta ao falar do software livre, Lessig também reforça: “Uma cultura livre não é uma cultura sem propriedades; não é uma cultura aonde os

artistas não são pagos. Uma cultura sem propriedades, aonde os artistas não são pagos, é uma anarquia, não liberdade. Anarquia não é o que eu sugiro aqui” (Lessig, 2005: xv).

Evidentemente, os ideais liberais de Lessig contrastam com os dos movimentos sociais e grupos como Wu Ming, Critical Art Ensemble e, em geral, aqueles que praticam mídia tática e carregam ideais anarquistas. Porém, o papel que ele assumiu no movimento da cultura livre, nos quatro anos seguintes à publicação do livro homônimo e ao fundar e presidir o *creative commons*, tornou-o mais crítico da instituição do *copyright*. Mesmo porque, os defensores do *copyright* endureceram seus posicionamentos em decorrência das crescentes investidas dos movimentos de mídia tática e cultura livre, bem como da expansão da livre troca de bens culturais no ciberespaço entre usuários comuns, facilitadas pelo crescente progresso das tecnologias de transmissão de dados. Em sua última obra, “*Remix – Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*”, Lessig defende a desregulamentação do *copyright* em favor da cultura do *remix*, que nada mais é que a cultura da livre apropriação e ressignificação no contexto de pós-produção, a qual ele reconhece ser uma grande força criativa que não pode ser desperdiçada sendo colocada na ilegalidade. “É tempo de levarmos a sério essas alternativas. É tempo de pararmos de desperdiçar os recursos de nossos tribunais federais, a nossa polícia, nossas universidades e punir um comportamento que não precisamos punir. É tempo de parar o desenvolvimento de ferramentas que não fazem nada mais do que quebrar a extraordinária conectividade e eficiência desta rede. É tempo de chamarmos uma trégua, e figurar uma maneira melhor. E a melhor maneira significa redefinir o sistema de leis que chamamos de *copyright* de modo que o comportamento ordinário, normal não seja chamado de criminoso” (Lessig, 2008: xix). Ele critica a postura de grandes organizações como MPAA, cujo ex-presidente, hoje falecido, Jack Valenti costumava declarar que o combate às violações ao *copyright* é uma guerra contra “terroristas”, pois identifica esses “terroristas” como os jovens, artistas ou não, e cidadãos comuns que fazem uso dos novos recursos disponíveis. Pelo mecanismo do *copyright*, muitos novos artistas são impossibilitados de criar novas obras pelos altos custos das licenças, assim são obrigados a produzir na ilegalidade e são punidos como criminosos. Lessig afirma que criminalizar esses jovens artistas, bem como toda uma geração que faz uso desses recursos criativos certamente é um preço alto demais a pagar pela defesa dos *copyrights*.

Atribuir a pecha de “terroristas” àqueles que compartilham arquivos indica a tendência dos regimes de defesa da propriedade intelectual em recrudescer as punições invadindo a privacidade dos usuários da internet. Isto fica claro com a demonstração de Lessig desse endurecimento das leis que começaram no início da década atacando entidades comerciais que facilitavam compartilhamento p2p como MP3.com e Napster, obrigando-os a interromper suas atividades para, em seguida, direcionar os processos aos próprios usuários. “Em junho de 2006, a RIAA havia processado 17.587 pessoas, incluindo uma menina de doze anos e uma avó morta. Um ano depois, a RIAA mandou cerca de 2.500 cartas para mais de 23 universidades em todo o país, ameaçando entrar com ação baseada em downloads ilegais de conteúdos de copyright pelos alunos. Estas ameaças legais agressivas tem coincidido com um 50% de aumento em litígio por copyrights nos tribunais federais em seis anos. Um padrão semelhante se espalhou no exterior. A IFPI (prima Europeia da RIAA) relatou ter processado mais de 10.000 pessoas em dezoito países até o final de 2006. E promete mais para 2007” (Lessig, 2008: 39).

18.Os Commons

Na sociedade informacional, as múltiplas conexões em rede pelos novos instrumentos de produção e comunicação permitem uma produção social, isto é, uma produção autônoma da sociedade em relação ao capital, organizada colaborativamente e ativada pelo *general intellect* de todos os agentes envolvidos. Essa força produtiva do *general intellect*, que na esfera do capital é bloqueada e monopolizada pelos agentes mais poderosos para o controle da inovação tecnológica, na esfera da produção social é aberta e compartilhada como um bem comum. Tanto a força produtiva, quanto o que ela produz tende a ser um bem comum. Sobre isso Hardt e Negri (2005b: 256-7) explicam: “Isto talvez possa ser mais facilmente entendido em termos do exemplo da comunicação como produção: só podemos nos comunicar com base em linguagens, símbolos, ideias e relações que compartilhamos, e por sua vez os resultados de nossa comunicação constituem novas imagens, símbolos, ideias e relações comuns. Hoje essa relação dual entre a produção e o comum – o comum é produzido e também é produtivo – é a chave para entender toda atividade social e econômica”. A continuidade do desenvolvimento

das formas de trabalho colaborativo, das redes p2p, do compartilhamento de arquivos requer que a informação, o conhecimento e a cultura de uma maneira geral sejam considerados bens comuns. Estes comuns ou “*commons*”, como vêm sendo tratados, são uma categoria de bens distinta das categorias público e privado, pois remetem à relações de propriedade coletivas pré-capitalistas, pré-modernas e até pré-estatais. Apesar de emergirem na sociedade informacional, são muito mais uma ressurgência que uma insurgência e sua manutenção é tópico importante da cultura livre.

Um de seus principais defensores, Yochai Benkler, enfatiza bastante um elemento que ganha amplitude nesta economia em rede, os *commons*. De acordo com sua definição, “um tipo particular de arranjo institucional que governa o uso e a disposição de recursos. Sua principal característica, que os define de forma distinta da propriedade, é que nenhuma pessoa tem o controle exclusivo do uso e da disposição de qualquer recurso particular. Pelo contrário, os recursos governados pela comunidade podem ser utilizados e dispostos por qualquer um entre dado número de pessoas, sob regras que podem variar desde o 'vale-tudo' até regras claras formalmente articuladas e efetivamente impostas” (Benkler, 2007: 12-13).

De acordo com Benkler, a dificuldade de afirmação dos *commons* informacionais que permitem o livre desenvolvimento das forças produtivas autônomas da sociedade, sem as intermediações e restrições impostas pelo mercado, é o controle exercido pela economia hegemônica nos fluxos de informação e cultura nos três níveis em que elas procedem. Na camada física, pela propriedade dos fios e das licenças de transmissão por ondas; na camada lógica pelos protocolos de acesso e *softwares* proprietários, como únicos sistemas operacionais; e na camada do conteúdo, pela propriedade intelectual da informação e da cultura como insumos essenciais para novas criações. Assim, ele define um programa de ação que consiste na construção de uma infraestrutura básica comum, uma camada física aberta, pela introdução de redes sem fio, como um *common* do espectro radioelétrico. Criação de uma camada lógica aberta através de protocolos abertos e *software livre*. E criação de uma camada de conteúdo aberto através de mecanismos licenciamento alternativos como os *copyleft*s. “Isso é necessário para que haja sempre uma avenida aberta para qualquer pessoa ou grupo articular, codificar e transmitir o que quer que ele, ela ou eles pretendam comunicar – não importando quanto essa comunicação seja marginal ou não-comercializável”

(Benkler, 2007: 18).

19. Partido Pirata⁷²

O Partido Pirata é um partido político fundado na Suécia em 2006, que hoje alcança a posição de terceiro maior partido no país em número de filiados. A organização da juventude, ligada ao partido, a *Ung Pirat* (Juventude Pirata), já se tornou a maior da Suécia como pode ser lido no site: “O Partido Pirata quer fundamentalmente a reforma da lei de direitos autorais, livrar-se do sistema de patentes e garantir que os direitos de privacidade dos cidadãos sejam respeitados. Com essa agenda, e somente isso, estamos fazendo uma oferta para a representação dos parlamentos europeu e sueco⁷³”. Trata-se de um movimento que busca novas institucionalidades adequadas ao contexto das atuais condições tecnológicas que abrem novos enredamentos para as liberdades, os direitos civis e a democracia. As motivações para a constituição do Partido Pirata estão relacionadas às implicações que o crescimento e recrudescimento das instituições da propriedade intelectual passaram a afetar diretamente a vida cultural dos cidadãos nos últimos vinte anos, tolhendo liberdades e pondo na ilegalidade práticas cotidianas. Além das preocupações cada vez maiores com a saúde humana e do planeta, decorrentes das ofensivas das patentes sobre os organismos vivos, bem como de uma manipulação genética desenfreada.

Sua popularidade repentina tem demonstrado a ressonância dos ideais subjacentes ao partido, sobretudo na juventude criada numa realidade em que os princípios da propriedade intelectual não puderam ser forjados e que, dessa forma, acabam sendo a principal vítima das criminalizações impostas por um *establishment* que procura perpetuar antigos paradigmas num contexto totalmente renovado. Esta iniciativa surgida na Suécia tem inspirado a organização de partidos piratas em diversos países da Europa e do mundo, que cooperam por meio do *Pirate Party International* (PPI). Neste momento, são 44 países com partidos piratas, entre os quais 14 registrados oficialmente e aptos a disputar eleições em seus países. Vamos nos concentrar na experiência sueca que iniciou o movimento global.

Em 1º de janeiro de 2006, Rickard Falkvinge, lançou o Partido Pirata, através de

72 <http://www.piratpartiet.se/>

73 *Introdução à Política e Princípios*: <http://www.piratpartiet.se/international/english>

um site na internet, para recolher ao menos 2000 assinaturas de filiação a serem entregues à autoridade eleitoral sueca para registrar-se oficialmente e disputar as eleições em setembro. Em trinta e seis horas já haviam reunido 4.725 adesões e em 10 de fevereiro o documento de constituição do partido foi protocolado com as necessárias 1.500 assinaturas manuscritas, podendo ser oficializado. Quando em 31 de maio de 2006 o escritório do Pirate Bay foi invadido pela polícia e seus servidores confiscado, o debate sobre o compartilhamento de arquivos no país ganhou bastante notoriedade e o número de filiados do Partido Pirata duplicou. Mas, foi com o julgamento do Pirate Bay em 2009 que as filiações ao partido dispararam. No início do julgamento, o partido contava com 15.000 filiados e uma semana após o veredito que condenou o site, foram registrados 40.000 filiados, ultrapassando o Partido Verde e o Partido do Centro e se tornando o terceiro maior partido da Suécia, atrás apenas do Partido Social-Democrata e do Partido Moderado. Visto que a grande maioria dos filiados é nascida entre 1989 e 1990, segundo as estatísticas que podem ser acessadas no site do partido, essas adesões, nos momentos em que o Pirate Bay sofria retaliações judiciais, demonstram o apoio do setor da população que mais pratica o compartilhamento de arquivos na internet e se sente tão criminalizada quanto o site que facilita esse compartilhamento.

Nas primeiras eleições disputadas pelo Partido Pirata em 2006 para o *Riksdag* (Parlamento Sueco), ele obteve apenas 0,63% dos votos, não alcançando os 4% necessários para eleger um deputado. Mas em 2009, nas eleições para o Parlamento Europeu, obteve 7,13% do total de votos suecos, a princípio possibilitando-lhe conquistar um assento, mas com as modificações do Tratado de Lisboa a Suécia pôde aumentar seu número de representantes no Parlamento Europeu de 18 para 20 e, assim, o Partido Pirata ficou com dois assentos⁷⁴, Christian Engström, com 49 anos, em primeiro e Amélia Andersdotter, com 21 anos, em segundo. No Parlamento Europeu, eles aderiram ao grupo *The Greens-EFA*, coalizão entre o Partido Verde Europeu (EGP) e Aliança Livre Européia (EFA). Neste ano, em 2010, há novas eleições para o Parlamento Sueco e o Partido Pirata está mais otimista; no próprio site eles escreveram: “há entre 800.000 e 1.300.000 compartilhadores de arquivos ativos na Suécia, e eles estão todos cansados de serem chamados de criminosos. Precisamos ter 225.000 destas

⁷⁴ *Partido Pirata ganha e entra no Parlamento Europeu, 07 de junho de 2009:*
<http://torrentfreak.com/pirate-party-wins-and-enters-the-european-parliament-090607/>

pessoas com a gente para passar o limite de quatro por cento e entrar no parlamento⁷⁵”.

A rápida inserção do Partido Pirata no cenário político da Suécia e a sua crescente popularidade também provocam uma mudança no posicionamento dos demais partidos e autoridades do Estado em relação ao compartilhamento de arquivos e à reforma dos direitos autorais. Em contrapartida ao Partido Social-Democrata que ocupa o governo e tem levado leis mais duras contra a pirataria, os partidos Verde, Moderado, e de Esquerda incorporaram o direito dos usuários e a redução das punições para as infrações ao *copyright* em suas agendas políticas. “Nós não podemos continuar perseguindo toda uma geração de jovens. Descriminalizar todos os arquivos não-comerciais de partilha e forçar o mercado a adaptar-se não é apenas a melhor solução. É a única solução, a menos que nós queiramos um controle cada vez mais extenso do que os cidadãos fazem na Internet⁷⁶”, disse Fredrik Reinfeldt, líder do Partido Moderado. E na página do Partido Verde pode ser lido: “Nossa conclusão é que a proteção dos direitos de autor, independentemente do custo e da invasão de privacidade, não pode ser feita. Não queremos uma sociedade onde a defesa do direito de autor e a propriedade leve quase ao completo controle das atividades individuais⁷⁷”.

Em dezembro de 2009, a deputada europeia pelo Partido Pirata, Amélia Andersdotter, esteve no Brasil para participar do Seminário Internacional do Fórum da Cultura Digital Brasileira. Em uma roda de conversa ela expôs algumas ideias particulares e outras que orientam o Partido Pirata que podem ser lidas na internet⁷⁸. Segundo ela, ser contra o *copyright* deve-se a ele ser um modelo antigo e o fato de existirem novos modelos mais adequados ao contexto atual. Ao desenvolver essa questão ela completa: “Muitas das políticas feitas hoje são feitas para manter o velho mercado. E as políticas públicas deveriam ser focadas em permitir a participação e a colaboração das pessoas. Pensando bem, talvez, numa economia digital, sem *copyright*, nós não tenhamos mais um Paul McCartney dirigindo uma BMW. Talvez esse tipo de artista não possa existir mais. Eu ouço esse argumento sempre: onde estarão os Hitchcocks numa economia digital? Como eles irão surgir? Bom, nós não temos mais um Hitchcock desde os anos 60. Talvez não tenhamos que ter outro. Talvez o ambiente

75 <http://www.piratpartiet.se/partiet>

76 <http://www.p2pconsortium.com/index.php?showtopic=9496&st=20&p=79405&#entry79405>

77 http://www.mp.se/templates/Mct_78.aspx?avdnr=5&number=115068

78 <http://culturadigital.br/seminariointernacional/2009/12/01/roda-de-conversa-jose-murilo-ivo-correa-e-amelia-andersdotter/>

digital seja completamente diferente, e deva ser mesmo. E a política tem mesmo que pensar mais na política colaborativa em vez de defender os velhos mercados”. Sobre o *creative commons*, ela reconhece ser um modelo mais atual, porém ele ainda não oferece a liberdade completa que cultura precisa, diz ela: “Se você quer ser radical sobre *copyright*, então você precisa defender o *copyleft*, não o *creative commons* Porque o *copyleft* é um modelo mais comunitário (dos 'commons'). O sistema *creative commons* é mais uma maneira de flexibilizar o sistema atual de *copyright*”.

Outra questão importante sobre o Partido Pirata é o fato de não estar diretamente associado à esquerda ou direita, não discutir questões referentes ao meio ambiente, aos direitos trabalhistas e, dessa forma, possuindo membros e apoiadores heterogêneos em diversas convicções, mas agindo em comum em torno de algo que está exemplarmente assinalado no primeiro parágrafo da Carta de Princípios do Partido Pirata: “Queremos mudar a legislação global para facilitar a sociedade da informação emergente, caracterizada pela diversidade e abertura. Fazemos isso, exigindo um aumento do nível de respeito aos cidadãos e seu direito à privacidade, bem como reformas dos direitos autorais e na legislação de patentes” Um agir em comum semelhante àquele presente na Ação Global dos Povos e observado por Michael Hardt e Antonio Negri, porém com dificuldades maiores aqui. De acordo com Andersdotter: “Em geral a maioria das pessoas [do partido] é liberal. Então você tem a esquerda liberal junto com a direita liberal. A grande diferença, e o grande problema atual, é construir o mapa desta estrada para o objetivo final. Você vê a mesma coisa ocorrer com anarquistas, com socialistas, até mesmo com sindicalistas. Você olha a sociedade ideal deles e a visão é bastante similar. Mas eles tem soluções completamente distintas para chegar lá”.

A “*Carta de Princípios do Partido Pirata*” e a “*Carta para Inovação, Criatividade e Acesso ao Conhecimento – direitos cidadãos e artísticos da era digital*”⁷⁹, resultante do *Free Culture Forum*, se assemelham em muitos aspectos. Distinguímos algumas questões chaves em comum nas duas e apresentamos abaixo como as possíveis institucionalidades emergentes.

- **Reforma nas leis de *copyright***

Partido Pirata (PP):

79 http://fcforum.net/charter_extended

“Dizemos que os direitos autorais precisam ser restaurados às suas origens. As leis devem ser alteradas para regular somente o uso comercial e a cópia de obras protegidas”.

“Queremos reformar os direitos autorais comerciais. A noção básica de direitos autorais sempre foi para encontrar um justo equilíbrio entre interesses comerciais em conflito. Hoje, esse equilíbrio se perdeu e precisa ser recuperado”.

“Sugerimos uma redução da proteção dos direitos comerciais, ou seja, do monopólio para criar cópias de uma obra para fins comerciais, em cinco anos a contar da publicação do o trabalho. Os direitos de fazer trabalhos derivados devem ser ajustados para que a regra básica seja a liberdade de todos para fazê-los imediatamente. Todas e quaisquer exceções a esta regra, por exemplo, traduções de livros, ou o uso de partituras musicais protegidas em filmes, deve ser expressamente enumerados nos estatutos”.

Free Culture Forum (FCF):

“os direitos de autor, direitos e incentivos semelhantes para a criatividade não deve ser considerado um fim em si, mas sim um estímulo criativo e um meio de promoção do interesse público”.

“Os direitos do indivíduo na esfera privada, para uso pessoal não deve ser comprometido pelos direitos exclusivos do autor”.

“A defesa do direito à cópia privada e de uso justo de obras deve ser firme e absoluta, uma vez que a cópia é a base para o aprendizado e cultura. Autores / criadores estão endividados com a cultura comum e, por essa razão as suas contribuições para a cultura não deve ser sujeita a qualquer forma de compensação além do uso comercial do seu trabalho (vendas, taxas e royalties relativos a tais vendas ou performances)”.

“O prazo do copyright não deve exceder o prazo mínimo estabelecido na Convenção de Berna. Nós já consideramos o prazo mínimo de Berna desleal. Termos excessivos não beneficiam os consumidores ou autores.

- **Abolição gradual das patentes**

PP:

“As patentes tem muitos efeitos prejudiciais. Patentes farmacêuticas são responsáveis por mortes humanas em doenças que poderiam ser oferecidas medicações, as prioridades de pesquisa são distorcidos, e o custo dos medicamentos desnecessariamente elevado e crescente nas partes mais ricas de o mundo”.

“Patentes sobre a vida e os genes leva consequências irracionais e prejudiciais. As patentes de software retardam o desenvolvimento tecnológico e constituem uma séria ameaça contra a Suécia, bem como as pequenas e médias empresas no sector das TI”.

- **Direito à privacidade**

PP:

“O direito do cidadão à privacidade está escrito na Constituição sueca. Este direito fundamental nasce de vários outros direitos humanos básicos como o direito à livre expressão, liberdade de opinião, para obter informações, bem como o direito à cultura e desenvolvimento pessoal. Todas as tentativas por parte do Estado para reduzir estes direitos devem ser questionadas e provocar forte oposição”.

- **Menos vigilância**

PP:

“Quando o governo usa os poderes de vigilância contra os cidadãos comuns que não são suspeitos de qualquer crime, isto é fundamentalmente uma violação inaceitável e clara do direito dos cidadãos à privacidade”.

“A cada cidadão deve ser garantido o direito de anonimato, que é inerente à nossa Constituição e o direito do indivíduo para controlar todo o uso de seus dados pessoais devem ser reforçados”.

“Ao governo só será permitido o acesso aos meios de comunicação do cidadão ou colocar um cidadão sob vigilância, no caso de uma empresa suspeita de um crime cometido ser do cidadão. Nos demais casos, o governo deve supor que seus cidadãos como inocentes e deixá-los em paz”.

- **Direito ao compartilhamento de informações**

PP:

“Leis imateriais são uma forma de legislar propriedades de materiais com valores imateriais. Ideias, conhecimentos e informações são de natureza não exclusiva e seu valor comum reside na sua capacidade inerente ao ser compartilhado e se espalhar”.

“Compartilhar cópias, ou difundir, ou utilizar, ou utilizar obras sem fins lucrativos não deve nunca ser ilegal uma vez que este uso justo beneficia toda a sociedade”.

FCF:

“Cópia e partilha de conhecimento são os princípios fundadores do processo educativo. A cultura da partilha abraça esses princípios ao invés de desencorajá-los”.

- **Transparência**

PP:

“A tomada de decisão e gestão governamental, tanto na Suécia como na União Europeia deve ser caracterizado pela transparência e abertura. Os representantes suecos da UE devem agir no sentido de aproximar a União do princípio sueco do acesso público aos registros”.

“O setor público deve arquivar documentos e torná-los acessíveis ao público em formatos abertos. Deve ser possível se comunicar com o governo, sem estar vinculado a um determinado fornecedor privado de software. O uso do open source no sector público, incluindo escolas, devem ser estimuladas”.

FCF:

“O acesso público a documentos relacionados com este processo, a possibilidade de participar nas reuniões (incluindo através da Internet) e para ser capaz de ler a ata da reunião. Estes minutos vai incluir os nomes dos participantes, conselheiros e como cada pessoa votou, a não ser por escrutínio secreto”.

- **Direito de acesso**

PP:

“Toda coleta, utilização, transformação e distribuição não comercial da cultura deve ser explicitamente encorajada. Tecnologias que limitem os direitos legais dos consumidores para copiar e utilizar informações ou cultura, os chamados DRM, deve ser proibida. Nos casos em que este conduz a desvantagens óbvias para o consumidor, qualquer produto que contenha DRM deve exibir avisos claros para informar os consumidores sobre esse fato”.

FCF:

“O acesso à Internet é essencial para a aprendizagem e de exercício prático e significativo de liberdade de expressão e comunicação que é por isso que a neutralidade líquida deve ser de garantia”.

“Os cidadãos e os consumidores tem direito a uma conexão de Internet que lhes permite enviar e receber conteúdos de sua preferência, utilizar serviços e executar aplicativos de sua escolha, hardware conectar e usar o software de sua escolha, que não prejudicam a rede”.

Considerações Finais

Ao longo da dissertação percorremos alguns elementos concernentes ao processo de transformações que hoje operam no mundo e às problemáticas geradas por ele, elencamos algumas experiências que expressam questões pertinentes ao nosso objetivo, investigamos suas práticas e relações entre diferentes elementos e com base nesses estudos podemos traçar algumas considerações finais.

A grande transformação que experimentamos, que pode ser tanto sentida quando percebida à nosso redor, se refere em primeiro lugar à mudanças estruturais no sistema de produção capitalista, na transição de uma fase industrial para uma fase informacional e, dessa maneira, repleta tensões entre forças irruptivas e conservadoras. Esta transformação é enaltecida por diversos autores como uma das maiores da história humana, dentre as quais optamos pelo conceito de Revolução Informacional, em comparação com o processo deflagrado no século XVIII. Esta revolução envolve o sistema de produção informacional emergente que, por sua vez, é acompanhado de novos instrumentos de produção e uma nova organização do trabalho, os quais procuramos analisar os principais aspectos na Parte I deste trabalho. Ela também instaura novas contradições entre o modo de produção, fundamentalmente capitalista, e as relações de produção, sendo estas contradições geradoras dos principais conflitos que analisamos aqui.

O que constitui estas contradições, em primeiro lugar, é uma natureza imaterial da principal força produtiva e produto desse capitalismo, baseado em informações, conhecimentos e saberes – o *general intellect* – que pode ser também a cultura. Soma-se a isso, a organização do trabalho imaterial em redes colaborativas que, quando abertas, estendem-se indefinidamente, excedendo as demandas do capital, produzindo autonomamente e requerindo a socialização da força produtiva. E, também, a ontologia ambivalente, flexível e apropriativa do novo instrumento de produção – as tecnologias da informação e comunicação – restituídas como propriedades dos trabalhadores e permitindo por em funcionamento racionalidades e diagramas de força alternativos. Estes três elementos, a força produtiva, a organização trabalho e o instrumento de produção se conformam mutuamente, incidindo um sobre o outro.

Diversas implicações decorrem disso e arriscamos aqui algumas observações. Vimos que esta produção processa uma interpenetração entre o tempo de trabalho e o

tempo livre, uma vez que ela requer saberes e subjetividades adquiridos no trânsito cotidiano e não apenas pelo ensino formal. Fato esse que, ao levar para o ambiente de trabalho as características do tempo livre, despoja esse ambiente de uma austeridade e formalidade que o caracterizava. Vimos como a ética hacker participa disso, em oposição à ética protestante do trabalho, tanto fazendo do tempo livre um tempo produtivo, um *hobby* sério, ou estabelecendo livres intercalações entre ambos os tempos num mesmo dia. Tais características da produção imaterial também podem gerar relações, comunicações e subjetividades emergentes, baseados em diagramas de força alternativos a ordem vigente, tal como podemos observar nas experiências que analisamos, sobretudo, a MetaReciclagem, o SUPERFLEX e o Pirate Bay. Estas questões nos mostram uma convergência entre os fazeres laboral, cultural e político.

A produção colaborativa que requer a socialização da força produtiva do *general intellect*, nos remete a formas de produção comunitárias pré-capitalistas que foram dissolvidas pela industrialização, onde os recursos a serem empregados na produção eram de propriedade coletiva. A ideia de *commons*, como uma forma de propriedade coletiva distinta da privada ou pública estatal é sintomática dessa ressurgência. Assim, vemos a noção de propriedade totalmente atrelada ao sistema de produção e isso está diretamente relacionado ao sentido dos conflitos em torno da propriedade intelectual nos dias de hoje. Por um lado, a expansão das formas de propriedade intelectual no mundo contemporâneo representa uma extensão dos padrões capitalistas ao sistema informacional, cuja força produtiva é intelectual, por outro seu recrudescimento, através do emprego do aparato jurídico e policial para reprimir práticas cotidianas, se refere a manutenção desses padrões capitalistas, impedindo que o sistema produtivo seja apropriado de forma autônoma pelo trabalho, construindo novos universos referenciais. A instituição da propriedade intelectual para além de uma arma de competição no mercado, torna-se um mecanismo de controle e um dispositivo de ordem.

Neste cenário, os movimentos de resistência representam uma insurgência da inteligência coletiva, do povo da rede, do proletariado *high-tech* e por uma recomposição social do conhecimento e da tecnologia e uma vontade de autonomia do trabalho frente ao capital.

Bibliografia

BENJAMIN, Walter (1985), *Obras escolhidas vol. I - Magia e técnica, arte e política: Ensaio sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense.

BERNARDI, Franco (2003a), *La fábrica de la infelicidad: novas formas de trabajo e movimiento global*. Madrid: Traficantes de Sueños.

_____ (2003b), *O futuro da tecnosfera de rede*. In MORAES, Denis (org.), *Por uma outra comunicação*. Rio de Janeiro: Editora Record.

BENKLER, Yochai (2007), *A economia política dos commons*. In SILVEIRA, Sérgio Amadeu da (org), *Comunicação digital e a construção dos commons*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2007.

BOURRIAUD, Nicolas (2009), *Pós-produção – como a arte reprograma o mundo contemporâneo*. São Paulo: Martins Fontes.

CAGE, John (1985), *De segunda a um ano: novas conferências e escritos de John Cage*. São Paulo: Hucitec.

CASTELLS, Manuel (2006a), *A Sociedade em rede. Vol. 1*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

_____ (2006b), *O Poder da identidade. Vol. 2*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

CERTEAU, Michel (2007), *A invenção do cotidiano*. São Paulo: Editora Vozes.

CHANG, Ha-Joon (2004), *Chutando a escada; a estratégia do desenvolvimento em perspectiva histórica*. São Paulo: Editora UNESP.

CRITICAL ART ENSEMBLE (2001), *Distúrbio eletrônico*. São Paulo: Conrad.

DAUMAS, Maurice (1996), *Las grandes etapas del progreso técnico*. México D.F: Fondo de Cultura Económica.

DELEUZE, Gilles (2005), *Foucault*. São Paulo: Brasiliense.

_____ (2007), *Conversações*. São Paulo: Editora 34.

DUVE, Thierry (1989), *Resonances du readymade: Duchamp entre Avant-Garde et tradition*. Nimes: Jacqueline Chambon.

ENZENSBERGER, Hans Magnus (1979), *Elementos para uma teoria dos meios de comunicação*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.

GILROY, Paul (2001), *O Atlântico negro*. São Paulo: Editora 34.

GORZ, André (2003), *O Imaterial: conhecimento, valor e capital*. São Paulo: Annablume.

HARDT, Michael e NEGRI, Antonio (2005a), *Império*. Rio de Janeiro: Record.

_____ (2005b), *Multidão*. Rio de Janeiro: Record.

HEIDEGGER, Martin (1999), *Língua de tradição e língua técnica*. Lisboa: Vega.

HOBBSAWM, Eric J. (2000), *A Era das Revoluções 1789-1848*. São Paulo: Paz e Terra.

LAZZARATO, Maurizio e NEGRI, Antonio (2001), *Trabalho Imaterial: formas de vida e produção de subjetividade*. Rio de Janeiro: DP&A

LESSIG, Lawrence (2005), *Cultura Livre: como a mídia usa a tecnologia e a lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade*. Creative Commons.

_____ (2008), *Remix – Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. London: Bloomsbury Academic.

LÉVY, Pierre (2004), *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. São Paulo: Editora 34.

_____ (2005), *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.

_____ (2007), *Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Edições Loyola.

LOJKINE, Jean (2002), *A Revolução Informacional*. São Paulo: Cortez.

LUDD, Ned (org.) (2002), *Urgência das Ruas: Black Block, Reclaim The Streets e os*

Dias de Ação Global. São Paulo: Conrad.

MARGLIN, Stephen (1974), *Origens e funções do parcelamento de tarefas*. In *Divisão Social do Trabalho, Ciência, Técnica e Modo de Produção Capitalista*. Porto: Publicações Escorpião.

MARCUSE, Herbert (1999), *Tecnologia, guerra e fascismo*. São Paulo: Editora UNESP.

MARX, Karl (1974), *Da manufatura à fábrica automática*. In *Divisão Social do Trabalho, Ciência, Técnica e Modo de Produção Capitalista*. Porto: Publicações Escorpião.

_____ (2001), *A evolução da propriedade*. In FERNANDES, Florestan (org), *Marx/Engels: História, Coleção Grandes Cientistas Sociais, 36*. São Paulo: Ática

_____ (2008), *O Capital: crítica da economia política: livro I*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira

MCLUHAN, Marshall (2009), *Compreender-me: conferências e entrevistas*. MCLUHAN, Stephanie e STAINES, David (orgs.). Lisboa: Relógio D'Água.

MING 1, Wu (2002), *Copyright e maretoto*. São Paulo: Conrad.

NEGRI, Antonio (2003), *5 lições sobre Império*. Rio de Janeiro: DP&A Editora.

_____ (2006), *Fabbrica di Porcellana: per una nuova grammatica politica*. Milão: Feltrinelli.

_____ (2008), *Infinitude da comunicação/finitude do desejo*. In PARENTE, André (org), *Imagem Máquina – a era das tecnologias do virtual*. São Paulo: Editora 34.

PERRONE, Ignacio e ZUKERFELD, Mariano (2007), *Disonancias del capital: música, tecnologia digitales e capitalismo*. Buenos Aires: Ediciones Cooperativas.

RUSH, Michael (2006), *Novas mídias na arte contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes.

SANCHES, Sydney (2009), *Direitos de propriedade intelectual – os dois lados da moeda*. In REIS, Ana Carla Fonseca e MARCO, Kátia de (orgs.), *Economia da cultura: ideias e vivências*. Rio de Janeiro: Publit.

SANTOS, Laymert Garcia (2003a), *Politizar as Novas Tecnologias – O impacto sócio-técnico da informação digital e genética*. São Paulo: Editora 34.

_____ (et. at.) (2003b), *Revolução tecnológica, internet e socialismo*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo.

_____ (2007), *Paradoxos da Propriedade Intelectual*. In VILLARES, Fábio (orgs.), *Propriedade Intelectual – Tensões entre o capital e a sociedade*. São Paulo: Paz e Terra.

STALLMAN, Richard (2005), *El proyecto GNU*. In *¿Un mundo patentado? La privatización de la vida y del conocimiento*. Ediciones Böll 19. El Salvador: Fundación Henrich Böll.

SUPERFLEX (et. al.) (2006), *Self-organization/Counter-economic strategies*. New York: Sternberg Press.

Textos e artigos na internet

BRADLEY, Will (2001), *Local channel for local people*.
http://www.superflex.net/text/articles/the_local_channel.shtml

DEVAIAH, Vishwas (2006), *A History of patent law*. Disponível em
<http://www.sarai.net/research/knowledge-culture/critical-public-legal-resources/historyofpatentlaw.pdf>

DOWBOR, Ladislau (2009), *Da propriedade intelectual à economia do conhecimento*. Disponível em <http://www.dowbor.org>.

GARCIA, David e LOVINK, Geert (1997), *The ABC of Tactical Media*.
<http://www.next5minutes.org/journalarticle.jsp?section=essays&articleid=1638>

HIMANEN, Pekka, *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*.
<http://www.misol.org.ar/wp-content/uploads/libros/EticaHacker.pdf>

HOLMES, Brian (2003), *Warhol au soleil levant. In Majeure. Du côté du Japon: marges e miroir d'Empire, Multitudes 13, été 2003.*
<http://multitudes.samizdat.net/Warhol-au-Soleil-levant>

MUTIRÃO DA GAMBIARRA (2009), *História da / Histórias de Metareciclagem.*
<Http://mutirao.metareciclagem.org>

RAYMOND, Eric S. (1998), *Como se Tornar um Hacker*, – tradução de Rafael Caetano dos Santos. <http://www.linux.ime.usp.br/~rcaetano/docs/hacker-howto-pt.html>

WOZNIAK, Steve, *Homebrew and how the Apple came to be.*
http://www.atariarchives.org/deli/homebrew_and_how_the_apple.php

Sites Consultados / Referências

Alexa Internet

•<http://www.alexa.com/siteinfo/thepiratebay.org>

Creative Commons

•<http://creativecommons.org>

DHNet

•<http://www.dhnet.org.br/ciber/textos/barlow.htm>

Eletronic Frontiers Foundation

•<http://www.eff.org/>

Folha de São Paulo

•<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0510200616.htm>;

•<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0510200614.htm>

Fórum de Cultura Digital

•<http://culturadigital.br/seminariointernacional/2009/12/01/roda-de-conversa-jose-murilo-ivo-correa-e-amelia-andersdotter/>

Free Culture

•<http://freeculture.org/>

Free Culture Conference

•<http://conference.freeculture.org/>

Free Culture Forum

•<http://fcforum.net/>; http://fcforum.net/charter_extended

Guaraná Power

•<http://guaranapower.org/>

Inran On Tech

- <http://imranontech.com/2008/04/01/the-origin-of-hacker/>

Low Tech

- <http://lowtech.org>

MetaReciclagem

- <http://rede.metareciclagem.org/>

Microsoft News Center

- <http://www.microsoft.com/Presspass/exec/billg/speeches/2008/01-062008CESBillGates.msp>

News Mill

- <http://www.newsmill.se/artikel/2009/02/17/ska-det-vara-sa-forbannat-besvarligt-att-belata-sig&rurl=translate.google.com.br&twu=1&usg=ALkJrh3RwdLzq0gy9qyHfEWayichja6Dw>

Next5Minutes

- <http://www.next5minutes.org/index.jsp>

Oxcars

- <http://oxcars09.exgae.net/>

P2P Consortium

- <http://www.p2pconsortium.com/index.php?showtopic=9496&st=20&p=79405&#entry79405>

Participatory Culture

- <http://www.participatoryculture.org/>

Partido Pirata Sueco

- <http://www.piratpartiet.se/>

Partido Verde Sueco

- http://www.mp.se/templates/Mct_78.aspx?avdnr=5&number=115068

Paulo Coelho Blog

- <http://paulocoelhoblog.com/2009/04/13/from-pirate-coelho-central/>

Pirate Bay

- <http://thepiratebay.org/>
- <http://thepiratebay.org/blog/>

Piratbyran

- <http://piratbyran.blogspot.com/>

Spiegel On-Line

•<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/0,1518,480972,00.html>

SUPERFLEX

- <http://superflex.net/>;
- http://www.superflex.net/text/articles/the_local_channel.shtml;
- <http://www.superflex.net/projects/socialpudding/>;
- <http://www.superflex.net/tools/supercopy/openmarket.shtml>;
- <http://www.superflex.net/projects/copyshop/franchise.shtml>;
- <http://superflex.net/projects/freebeergames/>

Svenska Dagbladet

- http://www.svd.se/nyheter/inrikes/pirate-bay-drar-in-miljonbelopp_334410.svd;
- http://www.svd.se/kulturnoje/nyheter/paul-coelho-jag-stoder-pirate-bay_2739669.svd

Sydsvenskan

- <http://sydsvenskan.se/sverige/article417153/Forsvaret-verksamheten-ar-laglig.html>

The Brooklynrail

- <http://www.brooklynrail.org/2010/02/art/superflex>

The Cluetrain Manifest

- <http://www.cluetrain.com/portuguese/index.html>

The Jargon File version 4.4.7

- <http://www.catb.org/esr/jargon/html/H/hacker-ethic.html>

The Register

- http://www.theregister.co.uk/2007/05/07/pirate_bay_accepted_right_wing_money/

TMRC

- <http://tmrc.mit.edu/>;
- <http://tmrc.mit.edu/dictionary.html>

Wikipedia

- [http://en.wikipedia.org/wiki/Hacker_\(computing\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Hacker_(computing))

Wu Ming

- <http://www.wumingfoundation.com/italiano/tramauniversitario.htm>;
- http://www.wumingfoundation.com/italiano/bio_portugues.htm#09

Youtube

- http://www.youtube.com/results?search_query=pirate+bay+talkshow

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)