

reconhecido com um líder na adoção desses *softwares*, tanto na sua administração direta, como em projetos de inclusão digital.

Ciber-Cultura-Punk?

A herança *punk* parece ser evidente. Nos exemplos mostrados aqui, vimos como a máxima *punk* se propaga nas três leis da cibercultura; e isso do surgimento da micro-informática, passando pela ficção científica *cyberpunk*, pelos *cyberpunks* reais, até chegar nos fenômenos atuais como os *podcasts*, os *blogs*, os sistemas p2p e os *softwares* livres. Evidenciamos atitudes que buscam democratizar o acesso e facilitar a produção de informação, aumentar a circulação e o consumo dos bens culturais, reconfigurar as diversas práticas sociais e as estruturas da indústria cultural massiva.

Embora o *punk* não exista mais enquanto movimento, as três leis da cibercultura podem ser interpretadas como uma herança atualmente disseminada na cultura das redes telemáticas. Não são *punks* os que fazem *podcasts*, *blogs*, p2p ou *softwares* livres. Trata-se hoje, com a morte dos grandes movimentos, de uma apropriação generalizada dessas tecnologias. Abrem-se assim novas possibilidades de liberação da emissão, de conexão em rede e de reconfiguração. Para participar dessa cultura eletrônica, dessa cibercultura *punk*, não é necessário usar presilhas no nariz, cabelo moicano ou roupas rasgadas. Basta plugar-se na rede.

um instrumento de informação fora do esquema dos *mass media*: cidadão comum para cidadão comum. Formam-se o que alguns chamam de “*citizen media*”⁶, as mídias do cidadão.

Redes “p2p” e *Software* Livre

O sistema de compartilhamento de arquivos conhecido como redes “*peer to peer*” (p2p), como os atuais Kazaa, Limewire ou Gnutella, possibilita a troca mundial de arquivos de diversos formatos. A máxima *punk* transforma-se em: “o que eu tenho eu compartilho”, legalmente ou independente de direitos ou propriedades. Os sistemas “p2p” vão reconfigurar as indústrias fonográfica e cinematográfica, além de questionar noções como propriedade e direito de autor. Vejam, por exemplo, o sistema de venda de música “iTunes” da Apple, ou o surgimento de licenças como “GNU” (*software* livres) ou “Creative Commons”⁷ mostrando possibilidades de criação de novos acordos de distribuição, de venda, de uso e de cópia.

No caso dos *softwares* de código aberto, emerge um novo formato de criação e de compartilhamento de inteligência no desenvolvimento de programas de computadores. Trata-se de recombinações de linhas de códigos de forma aberta, livre e criativa, construindo um dos mais interessantes fenômenos da cibercultura. O lema *punk* aqui passa a ser: “faça você mesmo os seus programas, colabore, compartilhe e modifique códigos de forma a quebrar a hegemonia dos *softwares* proprietários”.

A liberação da emissão e o princípio em rede estão reconfigurando a indústria proprietária, reforçando a cultura do compartilhamento. Emerge aí a cultura “*copyleft*”, em oposição à lógica proprietária do *copyright* que dominou a dinâmica dos *mass media*. O *copyleft* é um *hacking* do *copyright*. A atual revolução dos *softwares* não proprietários deve-se a essa cultura do compartilhamento, potencializando a distribuição e a cooperação. Estão em ação, também nesse exemplo, as três leis: a liberação da emissão (qualquer um pode trabalhar em códigos e programas), o princípio de conexão (trabalho cooperativo em rede), e reconfiguração da indústria dos *softwares*. O Brasil é

⁶ http://www.cyberjournalist.net/citizen_media_monitor

⁷ <http://creativecommons.org/worldwide/br/>

milhões de usuários no mundo³. Com um computador doméstico e *softwares* gratuitos de edição de som e publicação, você faz sua emissão e difunde pela Internet. Usuários comuns e gigantes da indústria cultural (BBC, por exemplo) produzem diariamente diversos tipos de emissão sob esse novo formato (*news*, *talk shows*, guias de museus, leituras de livros clássicos...). Com os *podcasts* vemos a herança *punk* em ação: 1. Liberação da emissão (qualquer pessoa pode produzir uma emissão sonora), 2. Princípio de conexão (distribuição livre por indexação de *sites* na rede – RSS) e, 3. Reconfiguração dos formatos de emissão de conteúdos sonoros (rádio massiva, *podcasts*, *audioblogs*).

Blogs

Com os *blogs*, outro fenômeno mundial, as mesmas leis estão em jogo. A máxima é: “produza e distribua você mesmo textos, sons, vídeos, fotos”. *Blogs* são formas de publicação na Internet onde qualquer pessoa pode facilmente dispor e começar a emitir, seja seu diário pessoal, seja informações jornalísticas, ou emissões de áudio (*audioblogs*), vídeos (*vlogs*⁴) ou fotos (*photolog*). Os *blogs* podem ainda funcionar em comunidades onde usuários/leitores comentam e adicionam novas informações. Aparece claramente a liberação do pólo da emissão (qualquer um pode fazer seu *blog*), o princípio em rede (*blogs* estão em rede e fazem referência a outros *blogs*) e a reconfiguração: novos formatos de diários, de publicações jornalísticas, de emissões sonoras e imagéticas, etc. Um exemplo interessante é a “Wikipédia”⁵, uma enciclopédia “faça você mesmo”, atualizada constantemente por qualquer pessoa, de qualquer lugar do mundo.

Hoje há a criação de um novo *blog* a cada segundo. A “blogosfera” dobra a cada seis meses, contando, segundo estatísticas, mais de 60 milhões de publicações. A liberação do pólo da emissão, o princípio em rede e a conexão têm servido como instrumentos para que vozes autênticas surjam, criando um contraponto à mídia clássica e à censura política. Os recentes problemas de corrupção no governo brasileiro encontram nos *blogs*

³ <http://www.reuters.com/newsArticle.jhtml?type=internetNews&storyID=8761417>.

⁴ <http://www.nytimes.com/2005/07/25/arts/25vlog.html?8hpib>

⁵ <http://www.wikipedia.org>

Nos anos 80, a invenção do micro-computador (com interfaces gráficas interativas - *mouse*, ícones e janelas) alimenta e é alimentada pelo imaginário “*no future*”, caótico da literatura e do cinema *cyberpunk*. O termo tem origem no movimento homônimo de ficção-científica cujos expoentes são Gibson, Sterling, Rucker, Cadigan, entre outros. Os autores associam, nas suas obras, ambientes urbanos, caóticos e violentos, altas tecnologias (redes, *cyborgs*, realidade virtual, etc.), a uma visão distópica do futuro. Essa parte *punk* do gênero associava-se assim às novas tecnologias digitais e telemáticas, às tecnologias da cibernética. Filmes como “Blade Runner” (1982), Tron (1982), Jogos de Guerra (1983) são ícones desse imaginário *cyberpunk*, hoje alimentado por filmes como Matrix (1999).

Mas nem tudo é ficção. Nos anos 70-80, surgem diversos personagens, os chamados *cyberpunks* reais, figuras do *underground* da micro-informática e das redes telemáticas. Eles invadem sistemas, produzem vírus, alertam para problemas de controle, segurança e vigilância, agregam-se em comunidades eletrônicas... São os *phreakers* (piratas do telefone), os *hackers*, os *cypherpunks*, os *zippies*, os *geeks*... Os *cyberpunks* reais são os porta-vozes do “faça você mesmo”, formando uma emergente subcultura eletrônica que une antiautoritarismo *punk* e uso intensivo das tecnologias e redes digitais. O trabalho é claramente político. O lema explícito em diversos manifestos é: “*a informação deve ser livre; o acesso aos computadores deve ser ilimitado e total. Desconfie das autoridades, lute contra o poder; coloque barulho no sistema, faça você mesmo*”.

Vejamos agora alguns exemplos atuais.

Podcast

Com os *podcasts*, trata-se de fazer e distribuir emissões sonoras. Essas duas ações (fazer e distribuir) vão reconfigurar a mídia “radio”. O fenômeno mundial de emissões sonoras conhecido como *podcast*, surge no final de 2004, sendo o nome um neologismo dos termos “iPod” (tocador de mp3 da Apple) e “*broadcasting*”. Estima-se que há mais de 6

informação”. Exemplos não faltam: *chats*, “Orkut”, MSN, *blogs*, *fotologs*, *vlogs*, *podcasts*, *peer to peer (p2p)*, *softwares* livres...

A segunda lei é o princípio de conexão. Não basta produzir sem circular. A máxima *punk* torna-se aqui: “compartilhe, misture (*remix*), colabore, distribua informação”. É o “tudo em rede”; a conexão generalizada (Internet, Wi-Fi, RFID, *bluetooth*, celulares) em todos os lugares (ubiquidade), e de homens, máquinas e objetos entre si.

Todos os produtos da era da informação são, ao mesmo tempo, liberação da emissão, difusão em rede e reconfiguração da cultura. Essa é a terceira lei: reconfiguração de práticas sociais, instituições e modalidades midiáticas. Aqui o mote *punk* atualiza-se em: “dê sua parcela para modificar a cultura vigente”. Essa modificação não é aniquilação, nem simples substituição, mas reorganização e convivência de formatos midiáticos: jornal *on-line* e impresso, espaço urbano e redes, *podcast* e rádio, TV e *Web*, amigos de bar e de MSN.

A emissão generalizada (1ª lei), distribuída em rede (2ª lei), cria novos formatos e modificam outros, alterando a cultura - novas formas de consumo de bens culturais, novos formatos de produção de bens simbólicos, novas visões sobre propriedade e autoria, personalização e massificação.

Micro-informática e *Cyberpunk*

Mistura de movimento *punk* e de contracultura, a revolução da micro-informática constituiu-se como uma guerrilha (Breton²) contra a informática das grandes empresas e do sistema militar. Invenção de jovens californianos nos anos 70, ela irá combater a centralização da informação, democratizar os computadores e expandir a participação popular. Foi provavelmente o surgimento dessa atitude (mistura de *punk* e *new age*), junto com as inovações técnicas (miniaturização e barateamento de componentes como *chips* e memórias), que deu origem ao desenvolvimento dos micro-computadores. A micro-informática nasce como contestação, sendo um não ao “Big Brother”.

² Breton, P., Une histoire de l’informatique, Paris, Seuil, 1990.

In, Revista Cult, n. 96, "Dossier PUNK", outubro de 2005.

CIBER-CULTURA-PUNK

André Lemos

"The internet, the first many-to-many medium, was going to liberate us from the tyranny of centralised media and the rancid consumerism that says we are merely receptacles for what Big Business, including Big Media..."

Dan Gillmor¹

O movimento *punk* surge na década de 70 na Inglaterra, tendo como mote principal o “do it your self”, o “faça você mesmo”, ganhando expressões na música, na literatura, na moda. A cultura eletrônica contemporânea, a cibercultura, herda essa atitude em diversas formas de suas expressões atuais como *blogs* ou *podcasts*. “Remixada” e atualizada, a cibercultura se apropria, à sua maneira, do lema *punk*. Agora a máxima é “a informação quer ser livre”, “distribua, re-utilize, misture conteúdo”, “crie, edite e divulgue informações”.

O movimento *punk* acabou, mas deixou marcas e influencia toda a sociedade da informação. A herança *punk* cria a micro-informática nos anos 70, o movimento de ficção *cyberpunk* nos anos 80 e os *cyberpunks* reais (*hackers, crackers, coders, geeks...*). Hoje, nesse começo de século XXI, surgem *podcasts, blogs*, sistemas *peer to peer* e *softwares* livres. Em todos esses exemplos, o “faça você mesmo” pode ser traduzido pelas três leis da cibercultura: emissão, conexão e reconfiguração.

Emita, distribua...Modifique!

A primeira lei é a liberação da emissão. Aqui o “faça você mesmo” significa “produza e distribua informação”. As diversas manifestações da cultura eletrônica mostram que o que está em jogo com a circulação planetária de informação é a emergência de vozes e discursos sem a necessidade de passar por “editores”. A máxima é “produza

¹ Gillmor, D. “We the Media. Grassroots Journalism by the People, for the People”, disponível em <http://www.oreilly.com/catalog/wemedia/book/index.csp>.