



Sarah Costa Schmidt

**Casa da Cultura Digital: reflexões e ideias que circulam entre
trabalho, cultura e ideologia**

**CAMPINAS,
2015**



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM - IEL
LABORATÓRIO DE ESTUDOS AVANÇADOS EM JORNALISMO - LABJOR**

Sarah Costa Schmidt

**Casa da Cultura Digital: reflexões e ideias que circulam entre
trabalho, cultura e ideologia**

Dissertação de mestrado apresentada ao Instituto de Estudos da Linguagem e ao Laboratório de Estudos Avançados em Jornalismo, da Universidade Estadual de Campinas, para obtenção do título de mestra em Divulgação Científica e Cultural na área de Divulgação Científica e Cultural.

Orientador: Prof. Dr. Rafael de Almeida Evangelista

**CAMPINAS,
2015**

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Estudos da Linguagem
Crisllene Queiroz Custódio - CRB 8/8624

Schmidt, Sarah Costa, 1989-
Sch56c Casa da Cultura Digital : reflexões e ideias que circulam entre trabalho, cultura e ideologia / Sarah Costa Schmidt. – Campinas, SP : [s.n.], 2015.

Orientador: Rafael de Almeida Evangelista.
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. Casa da Cultura Digital. 2. Cibercultura. I. Evangelista, Rafael de Almeida. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: Casa da Cultura Digital : reflections and ideas between work, culture and ideology

Palavras-chave em inglês:

Casa da Cultura Digital

Cyberculture

Área de concentração: Divulgação Científica e Cultural

Titulação: Mestra em Divulgação Científica e Cultural

Banca examinadora:

Rafael de Almeida Evangelista [Orientador]

Marta Mourão Kanashiro

Luiz Carlos Pinto da Costa Junior

Data de defesa: 31-03-2015

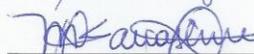
Programa de Pós-Graduação: Divulgação Científica e Cultural

BANCA EXAMINADORA:

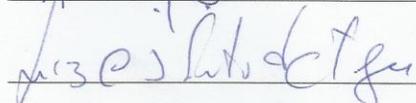
Rafael de Almeida Evangelista



Marta Mourão Kanashiro



Luiz Carlos Pinto da Costa Junior



Cristiane Pereira Dias

Walter Teixeira Lima Junior

IEL/UNICAMP
2015

RESUMO

Especialistas e ativistas da web apontam o ano de 2003 como um momento em que houve uma mudança de cenário para a cultura pensada no âmbito do digital no Brasil. Naquela época, o cantor e expositor da Tropicália Gilberto Gil assumia o cargo de Ministro da Cultura e trazia consigo ativistas digitais. Nesse contexto, o termo “cultura digital” ganhou força política. Boa parte das discussões acerca do tema circulou pelo ambiente da primeira Casa da Cultura Digital (CCD) criada no Brasil, ainda em 2009, na cidade de São Paulo. A CCD, definida por alguns de seus membros como “uma rede”, “uma ideia”, um “laboratório de vivências” e uma “incubadora de redes político-culturais”, abrigou coletivos culturais, ativistas, jornalistas e hackers em torno de valores, ideais e utopias comuns em um mesmo espaço de trabalho/convivência/debates. A ideia das casas se espalhou e, nos anos seguintes, foram criadas Casas da Cultura Digital nas cidades de Porto Alegre (RS), Belém (PA) e Campinas (SP), Vila Velha (ES) e Fortaleza (CE), ao passo que cada uma delas tem características próprias e não são espelhos da primeira. A presente pesquisa realiza uma etnografia das ideias da CCD de São Paulo, a casa embrionária, com o objetivo de apontar confluências, relações e filiações que transpassaram o ambiente desta rede. Sob a luz de Barbrook e Cameron (1998) e Turner (2006), esta dissertação procura mostrar, também, as influências dos ideais da geração digital do Vale do Silício, e de que forma essas ideias são apropriadas e ressignificadas quando chegam ao Brasil, sob o recorte da Casa da Cultura Digital. Os membros da CCD ainda se mostram como formadores de opinião sobre a ideia da própria cultura digital no País, mediante a relação direta com o Ministério da Cultura. Ainda, a utopia (Harvey, 2006) se mostra como o fio-condutor das ações dentro da casa. Todos esses movimentos mostram a busca de uma geração, nascida nos anos 1980, em sua maioria, que compartilha um otimismo pelo digital e está em busca de meios de trabalho que fujam do capitalismo industrial, criando um espaço em que opções neoliberais, como o modelo empresa, se cruzam com anseios e a busca por realizações, projetos e transformações sociais. Essas confluências poderiam ser alcançadas se a própria vida fosse colocada e vivida em laboratório e experimentação.

Palavras-chave: cultura digital, casa da cultura digital, utopia, cibercultura

ABSTRACT

Experts and web activists point to the year 2003 as a time when there was a change of scenery for culture thought in the digital way in Brazil. At that time, the singer Gilberto Gil assumed the post of Minister of Culture and brought with him digital activists. In this context, the term "digital culture" gained political strength. Much of the discussions on the subject circulated at the first Casa da Cultura Digital (CCD), created in Brazil in 2009, in São Paulo. The CCD, defined by some of its members as a "network", "an idea," a "laboratory experiences" and "incubator of political and cultural networks," cultural collective housed, activists, journalists and hackers around values , common ideals and utopias in the same workspace / living / debates. The idea of the houses spread and in the following years, were created Digital Culture houses in the cities of Porto Alegre (RS), Bethlehem (PA) and Campinas (SP), Old Town (ES) and Fortaleza (CE), while that each of them has its own characteristics and are not mirrors of the former. This research conducts an ethnography of the ideas of CCD of São Paulo, the embryonic home, in order to point confluences, relationships and affiliations that pierced the atmosphere of this network. In light of Barbrook and Cameron (1998) and Turner (2006), this dissertation tries to show also the influence of the ideals of the digital generation of Silicon Valley, and how these ideas are appropriate and new meanings when they arrive in Brazil, under the focus of the Casa da Cultura Digital. Members of the CCD still show how opinion leaders about the idea of one's digital culture in the country by the direct relationship with the Ministry of Culture. Still, utopia (Harvey, 2006) shows how the wire conductor of the actions inside the house. All these movements show the search for a generation, born in the 1980s, mostly sharing optimism for digital and is looking for work means that escape of industrial capitalism, creating a space in which neoliberal options, such as model company, intersect with longing and the search for achievements, projects and social transformations. These junctions can be achieved if their lives were placed and lived in the laboratory and experimentation.

Keywords: digital culture, Casa da Cultura Digital, utopia, cyberculture

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| INTRODUÇÃO | 1 |
| METODOLOGIA | 5 |
| INSERÇÃO NO CAMPO | 7 |
| 1. CONTEXTO – A SOCIEDADE INFORMACIONAL | 9 |
| 1.1 CIBERNÉTICA | 12 |
| 1.2 AMNÉSIA HISTÓRICA, OS HIPPIES E O VALE DO SILÍCIO | 16 |
| 2. A CASA, ETNOGRAFIAS DE ENCONTROS | 23 |
| 2.1 UM CASTELO DIGITAL | 27 |
| 2.2 UM POUCO DA HISTÓRIA | 32 |
| 2.3 GAMBIARRA, SEVIRISMO E A FAÇOCRACIA | 35 |
| 2.4 “DOCUMENTAÇÃO PÍFIA” E A REDE DESCENTRALIZADA | 38 |
| 2.5 “DEMITI MEU CHEFE” E ALGUMAS CONCLUSÕES PRELIMINARES .. | 41 |
| 3. OS DOCUMENTOS “NÃO BUROCRÁTICOS” | 50 |
| 3.1 “TEMPOS GENEROSOS” | 51 |
| 3.2 VÍDEO CASA DA CULTURA DIGITAL | 52 |
| 3.2.1 A METÁFORA DA REDE E A AÇÃO COMO MOEDA | 55 |
| 3.2.2 A CULTURA DO MIX, VIVA O REMIX | 56 |
| 3.3 O ESPAÇO EM QUE A “CULTURA CONTEMPORÂNEA” ATERRISSOU | 65 |
| 3.3.1 O “DISCURSO DO MINC” | 66 |
| 3.4 UTOPIAS REUNIDAS | 74 |

| | |
|--|-----------|
| 3.5 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES | 77 |
| 4. REFLEXÕES POSSÍVEIS (CONCLUSÃO) | 79 |
| 4.1 CADA UM É UMA EMPRESA | 86 |
| 4.2 A DISPERSÃO DAS CASAS - A RENOVAÇÃO DA UTOPIA | 89 |
| REFERÊNCIAS | 94 |
| BIBLIOGRAFIA | 96 |
| ANEXOS | 98 |

*Para Adalziza, Sérgio, Santana, Irineu,
Leandro, Christian e para toda a nossa
família. Obrigada pelo amor, pela força,
pela compreensão e por serem o sentido
e a luz desta jornada.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por esta oportunidade, e aos amigos espirituais pela inspiração. Aos meus pais, Adalziza e Sérgio, agradeço por serem a base na qual confio e sobre a qual me construo; são meus companheiros, meus melhores amigos, meu apoio em todos os momentos: sei que só pude chegar até aqui porque sempre contei com o amor deles. Sou grata também ao meu irmão, Leandro, pelo companheirismo, incentivo e pelas risadas de sempre.

Ao Christian, pela companhia paciente e carinhosa, mesmo quando precisamos abrir mão de alguns momentos juntos enquanto eu pesquisava e escrevia esta dissertação. Desde o primeiro instante em que vislumbrei a possibilidade de cursar este mestrado, recebi seu incentivo. Sou grata também pelas revisões e conselhos sempre tão necessários, e, principalmente, por ter me escolhido para compartilhar o seu amor.

Agradeço aos os meus parentes, à Vó Santina e ao Vô Irineu, às tias, tios e primos, por todo o carinho e amor com os quais sempre me trataram, e por me entenderem quando eu recusava alguns convites para atividades em família porque estava "escrevendo o mestrado".

Ao orientador Rafael Evangelista, pela acolhida quando senti a necessidade de reformular a primeira versão do projeto desta pesquisa. Sou grata por ter me apresentado a um "novo mundo" em termos de bibliografias para reflexões sobre o digital. Agradeço, também, pela paciência, pelas orientações, pelas revisões e por ter sido sempre presente.

Agradeço à CAPES, por ter apoiado esta pesquisa. Sou grata também ao Labjor e sua equipe de professores e de colaboradores, sempre muito solícitos e atenciosos com os alunos: em especial, à Susana Oliveira Dias, Alessandra Carnauskas, Germana Barata e à Cica. Ao Celso Bodstein, por ter me recebido quando ingressei no curso, pelas primeiras orientações e pela compreensão quando a pesquisa tomou novos rumos.

À professora Cristiane Dias, sou grata por todas as considerações que fez sobre meu projeto de pesquisa, tanto durante as aulas do curso de mestrado quanto na banca de qualificação. Suas ponderações e indicações de bibliografia se mostraram de extrema

importância para o desenvolvimento deste trabalho, e por ter concordado em ser suplente da banca final. Agradeço, ainda, à professora Marta Kanashiro, por todas as observações e sugestões que fez sobre esta pesquisa durante a qualificação, e por ter aceitado participar da banca de defesa.

Ao professor Luiz Carlos Pinto da Costa Júnior por ter aceitado, prontamente, meu convite para participar da banca final. Ao professor Walter Teixeira Lima Júnior, agradeço pela conversa e elucidações que considero fundamentais para clareamento do projeto inicial desta pesquisa, e por ter aceitado ser suplente da banca de defesa.

Agradeço ao pessoal das Casas da Cultura Digital: todos aqueles que se dispuseram a conversar comigo sobre a casa, suas histórias e ideias que por ali circularam. Em especial, agradeço ao Felipe Lavignatti por ter feito as primeiras mediações com os demais membros da casa e ter possibilitado que eu acompanhasse o primeiro encontro das Casas da Cultura Digital, na Campus Party de 2014. Ao André Deak, agradeço pela paciência de responder minhas mensagens e e-mails de última hora com eventuais dúvidas sobre a CCD.

Ao professor Carlos Alberto Zanotti, sou grata por ter me apresentado ao mundo da pesquisa acadêmica, me orientando na Iniciação Científica e no trabalho de conclusão de curso durante a graduação em jornalismo na Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Mais do que orientador, se tornou um amigo querido.

Agradeço ainda a Renato Salgado, cujo apoio e conversas se mostraram fundamentais para o desenvolvimento desta pesquisa e para a minha jornada ao longo deste curso. À Érica, Gabrielle, Javé, Sônia e Naná, colegas de redação do Correio Popular, pelo incentivo quando decidi escrever o primeiro projeto de pesquisa e tentar uma vaga no mestrado. À Meghie, por todos os conselhos, conversas e cafés, quando compartilhamos dúvidas e receios. Ainda agradeço à Mariana, Maura, Tom, Paulo e Carlota, por terem me acompanhado neste processo, de perto ou à distância. Meus agradecimentos também a todos os outros amigos e colegas que fizeram parte deste momento. Por último, sou grata ao pessoal do Coletivo Revoada pelo aprendizado colaborativo, pelas oficinas e por ampliar o meu contato com o universo da cultura digital.

INTRODUÇÃO

Nesta pesquisa, apresento análises e reflexões sobre o guarda-chuva de ideias que circularam pela Casa da Cultura Digital (CCD) de São Paulo. O objetivo foi perceber os movimentos para a demarcação do termo "cultura digital" e como o mesmo foi significado para o grupo de pessoas que criou/viveu/trabalhou na "CCD" (termo utilizado por seus membros para se referir à casa). O espaço, criado em 2009, abrigou jornalistas, hackers, produtores culturais e ativistas da cultura digital em torno de ideias e utopias em comum. Em parceria com a gestão do Ministério da Cultura de então, essas pessoas ajudaram a elaborar e produzir significações do próprio termo cultura digital no País. Realizei uma etnografia da casa e de seus documentos referente aos anos de 2009 até final de 2014, quando a "primeira geração" da CCD, ou seja, o grupo formado pelos seus fundadores, muda-se do local.

Lembro-me de ler o termo cultura digital esporadicamente em sites e jornais, ao longo dos anos de 2011 e 2012 (quando escrevi a primeira versão do projeto deste mestrado), como no caderno Link, de O Estado de S. Paulo, e na própria Folha de S. Paulo, geralmente em reportagens relacionadas às novas tecnologias. Por intuição e curiosidade, diante de leituras de alguns artigos sobre o assunto, me parecia que o termo poderia abarcar algo mais do que simplesmente assuntos relacionados a lançamentos de novos gadgets: parecia-me que a perspectiva de ser uma “cultura” denotaria questões que envolveriam costumes, traços de conduta, ideais. Era uma visão de uma leiga no assunto, mas sobre a qual construí a primeira versão do meu projeto de pesquisa, que passou por alterações no segundo semestre do primeiro ano no mestrado.

Inicialmente, meu objetivo era investigar o que seria considerado como cultura digital para os suplementos de tecnologia do Estado de S. Paulo e da Folha de S. Paulo (denominados como Link e Tec, respectivamente). A intenção metodológica era fazer, primeiramente, uma análise de conteúdo e, depois, uma comparação entre o que seria encontrado nos dois veículos, para que vislumbrasse um “denominador comum” de como esses dois grandes jornais entendiam e significavam a cultura digital. Minha inquietação partiu de uma desconfiança de que esses veículos tratavam assuntos “corriqueiros”, como

lançamentos de aplicativos e novos aparelhos *hightech*, por exemplo, como acontecimentos dentro do guarda-chuva chamado cultura digital, o que parecia pouco, diante de algo que sinalizava carregar ideias e processos mais complexos. Era a minha primeira hipótese.

Contudo, após cursar as primeiras disciplinas no programa de mestrado e tomar contato com obras como *Futuros Imaginários*, de Richard Barbrook (2009), *Californian Ideology*, de Barbrook e Andy Cameron (1998), *O Império Cibernético*, de Céline Lafontaine (2007), *From counterculture to ciberculture*, de Fred Turner (2006) percebi que meu projeto precisava ser reformulado, porque, até então, eu não estava levando em consideração uma bibliografia densa sobre os estudos e críticas à cibercultura e, conseqüentemente, à cultura digital.

Percebi a necessidade de que a presente dissertação fizesse o exercício de refletir sobre as diversas transformações nos campos do trabalho e das relações sociais que têm sido atribuídas à Internet e às novas tecnologias de comunicação (a cultura digital está inserida neste cenário, como veremos adiante). A investigação e a reflexão de como tal cenário emergiu e como as ideias que nele circulam produzem efeitos sobre nossa percepção do mundo contribuíram para que eu desejasse tecer um olhar mais analítico para esse processo de significação, algo que eu não conseguiria abraçar com o projeto inicial e com a análise de conteúdo. Também contribuiu para que eu aguçasse meu olhar para uma visão mais crítica deste cenário informacional, enxergando-o como algo que vai além da relação de pessoas com objetos de consumo tecnológicos, na qual política e ideologias se transpassam, se fundem, significam.

Diante de tais leituras e experiências ao longo do processo, meu projeto inicial de pesquisa foi ganhando novos contornos e se modificando. Neste mesmo período, troquei de orientador, por uma questão de afinidades de linhas de pesquisa, e, logo em seguida, quando o meu projeto ainda era retrabalhado, descobri a Casa da Cultura Digital (CCD) em São Paulo. A casa nasceu com a proposta de criar um espaço de trabalho em comum onde deveriam imperar a colaboração, a “cultura livre”, relações horizontais, onde as utopias estariam “reunidas”¹ e a efemeridade seria uma palavra de ordem. É possível refletir, com

¹ O termo "utopia" é utilizado de forma recorrente pelos nativos da casa da Cultura Digital, como poderá ser visto nos textos analisados ao longo desta dissertação.

base na análise dos dados que levantei ao longo desta pesquisa, que a casa representou certos ideais de um grupo de pessoas que se reuniu pela fusão de necessidades e inquietações comuns sobre os campos da atividade profissional e da busca por transformações da sociedade por meio das possibilidades do digital.

É possível perceber que, na casa, procurou-se, ao menos discursivamente, estabelecer uma relação de poderes que poderia ser classificada, de acordo com um dos membros fundadores da CCD, de “anarquia organizacional”². Esse grupo se reuniu, também, com a proposta de desenvolver trabalhos e projetos em torno da cultura digital, termo que, junto com o Ministério da Cultura, os membros da CCD tentaram conceituar, em plataformas e textos desenvolvidos em parceria com o MinC.

A proposta da casa e a forma como seus membros viviam e o que, para eles, seria cultura digital, chamou a minha atenção. Primeiro porque, em vez de trabalhar com o que os jornais estavam significando como cultura digital, eu poderia me debruçar sobre um grupo de pessoas que estava produzindo significados para ela no seu dia a dia, nas relações sociais e de trabalho. Depois, porque a CCD se mostrou um fenômeno relevante a ser investigado, uma vez que a experiência se pulverizou e foram criadas novas casas em Campinas (SP), Porto Alegre (RS), Belém (PA), Fortaleza (CE) e Vila Velha (ES), cada uma com formas particulares de se organizar, que não necessariamente são espelhos da primeira, de São Paulo.

Em terceiro lugar, acredito que a casa é um espaço rico para se observar desdobramentos que fortemente caracterizam elementos da chamada Sociedade ou Era da Informação, Cibercultura ou, como denominado por este grupo específico que analisei, de Cultura Digital. Minha hipótese de pesquisa é que, neste contexto particular da casa, em que a Cultura Digital transpassa e permeia utopias e arranjos sociais e de trabalho, é possível identificar elementos, cruzamentos e movimentos que ecoam, em partes, o que

² O termo foi apresentado a mim por um membro da casa, durante uma conversa sobre a CCD. Os integrantes da CCD entraram em contato com o termo durante um estudo acadêmico feito na Casa da Cultura Digital de Porto Alegre, realizado por Carolina Dalla Chiesa, que apontou que o modelo de organização do local se enquadraria nesta categoria anárquica. Parte do estudo pode ser acessado por meio do link: http://www.anpad.org.br/diversos/trabalhos/EnEO/eneo_2014/2014_EnEO124.pdf. Acesso em 12/10/2014.

Barbrook e Cameron denominaram de Ideologia da Califórnia (1998); ou, ainda, do que Turner chamou de “geração digital”, a geração que convive com "visões utópicas" vinculadas aos computadores, cujo imaginário teria emergido com a propagação do computador pessoal e da Internet combinados com a influência exercida por um grupo de jornalistas e empreendedores de São Francisco:

[...] divertida, autossuficiente, psicologicamente completa - essa geração iria se reunir, como a própria Internet, em redes de colaboração entre pares independentes. Estados também iriam desaparecer, com seus cidadãos seduzidos da arcaica política de partidos para a ágora "natural" do mercado digitalizado³ (2006, p.1 - tradução do autor)

Todas essas imbricações e aproximações serão explicitadas no desenvolvimento dos próximos capítulos, quando discorro sobre aproximações teóricas (capítulo 1), apresento descrição densa sobre a casa (no capítulo 2), analiso produções audiovisuais realizadas por membros da CCD (capítulo 3) e faço reflexões possíveis, conexões e apontamentos diante do material analisado (capítulo 4).

Importante destacar que o objetivo da presente pesquisa não é o de construir um conceito fechado de cultura digital, nem de responder o que foi o projeto da Casa da Cultura Digital de São Paulo em sua complexidade. O esforço da presente pesquisa é o de observar como a cultura digital significou e quais foram suas implicações para o ambiente da CCD, no período em que a casa esteve atuante e construindo debates, eventos e documentos (textos e vídeos). Já de partida, ressalto que os dados mostram um panorama dinâmico e efêmero, de um recorte muito específico no tempo e no espaço. Procuro, com este trabalho, perceber filiações ideológicas, aproximações, ideias e efeitos de sentidos que perpassam a cultura digital e a casa neste contexto específico.

³ Citação original: "[...] playful, self-sufficient, psychologically whole — and it would see that generation gather, like the Net itself, into collaborative networks of independent peers. States too would melt away, their citizens lured back from archaic party-based politics to the “natural” agora of the digitized marketplace"

METODOLOGIA

A trajetória metodológica que aqui percorro está amparada pela ideia defendida pelo antropólogo Tim Ingold (2011), em que o caminho etnográfico deve seguir os contornos livres de um desenho, onde não há a ilusão de se preencher o todo, como ocorre com uma pintura, que geralmente precisa preencher toda a tela em branco para ser finalizada, concluída. Segundo este autor, “a última linha foi desenhada nunca é a última que poderia ter sido desenhada” (INGOLD, 2011, p. 221 - tradução do autor). Há sempre mais caminhos para serem percorridos, há novas possibilidades de olhares.

Ingold defende uma abordagem antitotalizante, construindo uma crítica à antropologia, sua área de atuação: para ele, muitas vezes pesquisadores da área têm se dedicado a praticar métodos etnográficos que se assemelham à ideia da pintura, ou seja, que buscam preencher a totalidade do fenômeno social, sem perceber que essa é uma busca impossível. Ao ter em mente essa limitação, o pesquisador pode perceber que seu trabalho faz parte de um processo, como o desenho, cujas linhas podem seguir livres pela superfície, de acordo com os dados e observações coletadas pelo caminho. Este esclarecimento se mostrou importante para que eu, quanto pesquisadora, estivesse consciente da ideia de que este trabalho não poderá abarcar todas as relações complexas que podem ser observadas na Casa da Cultura Digital. Longe de se parecer com uma pintura, que preenche todo o quadro, o que procuro desenvolver nesta dissertação é um esboço, um desenho de certas ideias que circulam/circularam pela CCD, com base em observações, análises e reflexões.

Desenvolvo, assim, uma etnografia das ideias que circularam pela Casa da Cultura Digital de São Paulo. Para tanto, acompanhei encontros de membros da casa, e conversas no grupo de discussão da CCD, hospedado no Google Groups (apresento melhor este grupo no capítulo 2). Neste percurso, procurei construir a descrição densa sobre a qual Geertz (1989) escreveu, em seu livro *A interpretação das Culturas*, quando conceitua a etnografia. Lancei-me nesta tarefa, procurando explicitar relações, ideias e imbricações, ciente de que

(...) o etnógrafo enfrenta, de fato (...) uma multiplicidade de estruturas conceituais complexas, muitas delas sobrepostas ou amarradas umas às outras,

que são simultaneamente estranhas, irregulares e implícitas, e que ele tem que, de alguma forma, primeiro apreender e depois apresentar (p.7)

O que se segue nas próximas páginas, mais especificamente nos capítulos 2 e 3, é exatamente esse esforço, de apresentar as considerações que se mostraram importantes para o recorte que fiz sobre o que acompanhei sobre a Casa da Cultura Digital e, de certa forma, sobre a própria cultura digital no Brasil, naquele período específico em que a casa esteve mais atuante (2009 até começo de 2014).

Durante este processo etnográfico lido com os discursos de membros da casa, apresentados em entrevistas, textos publicados e produções audiovisuais e, desta forma, procuro levar em conta, nas análises, o princípio da não transparência da linguagem, da Análise de Discurso (AD), sobre a qual Eni Orlandi pontua: “Diferentemente da análise de conteúdo, a Análise de Discurso considera que a linguagem não é transparente. Desse modo ela não procura atravessar o texto e encontrar um sentido do outro lado. A questão que ela coloca é: como este texto significa?” (ORLANDI, 2010, p. 17). Isso implica que, tendo e mente este princípio, procurei estabelecer associações e perceber a historicidade levando em conta, como afirmei anteriormente, que a linguagem não é transparente -- certas formulações que reproduzo se mostram centrais para o desenvolvimento e deslizamentos de ideias.

Como Eni Orlandi (2010) nos elucida, “[...] ao longo do dizer, há toda uma margem de não-ditos que também significam”. Para a análise de discurso, existem noções deste não-dizer: a noção do interdiscurso, a de ideologia... De acordo com Orlandi, o interdiscurso pode ser entendido como a memória discursiva, definida como "aquilo que fala antes, em outro lugar, independentemente" (2010, p. 31). Ou seja, apesar de ter esta ilusão, o sujeito não é a origem do que diz. "O dizer não é propriedade particular. As palavras não são só nossas. Elas significam pela história e pela língua" (Idem, p. 32). Ao levar em conta as condições de produção do sujeito, é possível perceber filiações e indícios de ideologias.

Ao desenvolver a análise dos dados que levantei durante a etnografia, tentei levar em conta estes princípios básicos da AD que me parecem ser de grande auxílio metodológico para a interpretação dos movimentos percebidos dentro da Casa da Cultura

Digital. A ideologia opera também no inconsciente e a fala pode dizer muito do ambiente que se vive, principalmente quando se faz parte de um grupo que, embora não homogêneo, compartilha ideias, códigos de conduta, desejos e utopias.

INSERÇÃO NO CAMPO

Tomei contato com a Casa da Cultura Digital, pela primeira vez, quando soube da inauguração da casa de Campinas (SP), que ocorreu em agosto de 2013. Participei do evento que marcou a criação deste espaço, que ocupa uma sala da Estação Guanabara, no CIS-Guanabara, um centro cultural da cidade, mantido pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Naquele momento houve um bate-papo online com membros das CCDs de São Paulo, Belém e Porto Alegre. Ali, descobri a existência da primeira casa, a de São Paulo, que inspirou a criação do espaço campineiro.

Neste mesmo período, em conversa com o presente orientador desta pesquisa, descobri que um colega de mestrado, o jornalista Felipe Lavignatti era membro da casa de São Paulo. Lavignatti foi o primeiro contato que fiz e, portanto, meu primeiro entrevistado. Durante nossa conversa, ele me contou que naquele momento, então final de 2013, a CCD de São Paulo estaria se desfazendo. Lembro-me de um alerta feito a mim por um colega: “É melhor ir conhecer a casa antes que ela feche”. O cenário que me foi apresentado, então, era, de certa forma, marcado por um contraste: enquanto a casa “piloto” passava por uma fase de encerramento de um ciclo, em Campinas um outro espaço estava nascendo, inspirado pelo paulistano.

Fui entrevistar Lavignatti na sede da Casa da Cultura Digital, localizada na Barra Funda, em São Paulo (detalho este momento no capítulo 2). Naquele mesmo dia fui apresentada ao jornalista (ou pós-jornalista, como ele mesmo se define em diversos textos) André Deak, indicado como um dos fundadores da casa. Deak e Lavignatti na época sócios em projetos desenvolvidos dentro da CCD, falaram-me do jornalista Rodrigo Savazoni, também apontado, formal e informalmente, como um dos mentores do projeto da casa. Entrevistei Savazoni, posteriormente, no evento ArenaNETMundial, que ocorreu em 2014.

Nas duas primeiras conversas me foram indicadas outras pessoas para entrevistar -- algumas delas passaram um tempo na CCD de São Paulo, e depois criaram as casa de Porto Alegre (SP) e Belém (PA). Ao todo, fiz 11 entrevistas semiestruturadas com pessoas que foram integrantes ou tiveram alguma ligação com as casas.

Ainda, acompanhei e etnografei o primeiro encontro das Casas da Cultura Digital do Brasil, que ocorreu em janeiro de 2014, na Campus Party, em São Paulo. A ocasião foi importante para a pesquisa, porque, pela primeira vez as quatro casas se reuniram presencialmente e a conversa mostrou discursos, relações e ideias fundamentais para a análise. Também acompanhei e etnografei parte do evento *Oficinas Casa da Cultura Digital*, que ocorreu em novembro de 2014 na ESPM, em São Paulo, classificado por um dos membros da casa como o possível “último evento da CCD”. A etnografia das ideias que circularam pela casa também foi construída com base em conversas e debates que acompanhei no grupo de e-mails e grupo do Facebook da casa.

Antes, contudo, de apresentar ao leitor as descrições desta etnografia, considero importante contextualizar em que cenário teórico a pesquisa se insere. Por isso, o capítulo 1, a seguir, traz este panorama, no qual apresento as bases e filiações teóricas que guiaram as reflexões apresentadas ao longo deste trabalho.

Na sequência, no capítulo 2, realizo a descrição do que acompanhei na Casa da Cultura Digital de São Paulo, ressaltando pontos e demarcando ideias, funcionamentos e valores que se mostraram representativos para o grupo. No capítulo 3, trago análise dos "documentos" da casa: textos e um vídeo produzidos por membros da CCD, que mostram movimentos e tentativas de explicar o que a casa seria; apresento também a análise de um texto que procura conceituar a cultura digital, publicado na plataforma CulturaDigital.br, financiada pelo Ministério da Cultura. Por último, apresento, no capítulo 4, as "reflexões possíveis" ou "conclusões" sobre as análises feitas ao longo desta dissertação.

1. CONTEXTO – A SOCIEDADE INFORMACIONAL

Para efeitos de contextualização, ressalto que, nesta pesquisa, tomo como pressuposto que a Casa da Cultura Digital, enquanto fenômeno, e o termo “cultura digital” estão inseridos no que se convencionou chamar de sociedade da informação (BARBROOK, 2009) ou cibercultura (RÜDIGER, 2011), nas quais a comunicação e a própria informação assumem papel central.

Antes de prosseguir com os dados e análise históricas sobre a Sociedade da Informação, contudo, julgo importante desenvolver, de forma muito breve, a ideia de utopia uma vez que esta palavra aparece constantemente ao longo deste trabalho, tanto na base teórica como nos discursos orais e textuais sobre a Casa da Cultura Digital de São Paulo. De acordo com definição Dicionário Michaelis (2008, p. 889), utopia é um: "1.Plano ou sonho irrealizável, quimérico. 2. Fantasia, quimera". Este é um dos conceitos mais conhecidos para a palavra. No livro *Espaços de Esperança*, David Harvey (2004) apresenta conceitos de utopia ao longo da história, passando por algo que estaria ligado à ideia espacial, de "livre organização espacial", podendo ser interpretada como "um fértil recurso de exploração e expressão de uma ampla gama de ideias concorrentes sobre relações sociais, organizações morais, sistemas político-econômicos e coisas desse gênero" (p. 213). Harvey relembra o clássico livro de Thomas More, *Utopia*, escrito no século XIV. Utopia, na obra de More, seria "uma ilha artificialmente criada que funciona como uma economia isolada, coerente e organizada e em larga medida de espaço fechado [...] a forma espacial controla a temporalidade, uma geografia imaginada controla a possibilidade da mudança social e da história" (HARVEY, 2004, p. 211). Ainda de acordo com o autor, o conceito de utopia costuma ser associado "a um lugar que é tanto um não-lugar como um lugar feliz" (p. 228).

As preocupações de Harvey giram em torno das proporções que a força do discurso da globalização tomou no mundo, principalmente após a década de 1980. Harvey começa o livro falando da diferença de gerações que ocupavam suas aulas sobre o texto *O capital*, de Marx, nos anos 70, e "atualmente" (nos anos 2000), quando percebeu uma queda de interesse dos alunos pela temática. Ele procura mostrar, então, a importância da retomada

dos preceitos e ponderações de Marx, em *O Manifesto Comunista*, sobre as desigualdades da acumulação de capital e da relação da luta de classes. Para ele, as críticas de Marx ao sistema econômico liberal se mostram mais pertinentes ao cenário "pós-globalização" do que nos anos 70, por conta do evidente crescimento das desigualdades sociais, consequências da "geografia histórica de acumulação do capital". Harvey propõe, inclusive, uma mudança discursiva do termo globalização para o termo "desenvolvimentos geográficos desiguais". Ainda de acordo com Harvey, o discurso da "globalização" trouxe com ele um imaginário em que o globo estaria passando para uma "nova era": para ser competitivo e "desenvolvido", os países precisariam, impreterivelmente, entrar na "Era da Globalização". Podemos fazer a leitura de que, para traduzir em termos computacionais, o país que não aderisse ao modelo "utópico" econômico estaria "desatualizado". No entanto, Harvey destaca a importância para o capitalismo de que este aumentasse sua área de atuação para uma esfera global, pois só assim poderia sobreviver.

Após trazer alguns conceitos do que considera o "utopismo espacial", que seria algo parecido com o que buscava More em *Utopia*, construindo um local à parte, com um código moral e sistema econômico diferenciados, Harvey traz o conceito de "utopismo do processo temporal" que, como o próprio nome diz, estaria atrelado a um projeto de mudanças e transformações na sociedade por meio de processos. Essas diferenciações são perspectivas com as quais podemos encarar e refletir sobre certos projetos utópicos. Para o autor marxista, um exemplo do utopismo do processo temporal seria aquele que se fundava nas atividades racionais do "homem econômico" num contexto de mercado perfeitos, "de longe o mais potente utopismo do processo por toda a história do capitalismo", fundamentado por Adam Smith em *A riqueza das nações*, de 1776.

Sua reflexão sobre a teoria dos sentimentos morais [...] o levou a propor um utopismo do processo no qual os desejos individuais, a avareza, a ambição, os impulsos, a criatividade etc. poderiam ser mobilizados pela mão invisível do mercado perfeito em benefício de todos. A partir disso, Smith e os economistas políticos derivaram um programa político destinado a eliminar as intervenções e regulações do Estado (exceção feita às que favoreciam as instituições do livre mercado) e prevenir o poder de monopólio. O *laissez-faire*, o livre comércio e mercados adequadamente construídos tornaram-se os mantras dos economistas políticos do século XIX. Permita-se que os livres mercados floresçam e tudo vai ficar bem! E esta é, naturalmente, a ideologia que se tornou tão dominante em certos países capitalistas avançados (de modo mais especial na Inglaterra e nos

Estados Unidos) nos últimos vinte anos. Trata-se do sistema para o qual, dizem-nos repetidas vezes, "não há alternativa. (HARVEY, 2004, p. 230).

O autor continua a ideia afirmando que Karl Marx, em *O capital*, organizou um "devastador ataque a esse utopismo do processo", mostrando suas "inevitáveis consequências", como as desigualdades de renda, a depreciação do trabalhador e a degradação da natureza -- elementos que podemos verificar nas sociedades atuais. Harvey pontua, ainda, que este utopismo de Smith foi a base para o desenvolvimento do neoliberalismo. Harvey se pergunta: qual o motivo dos resultados trágicos deste utopismo, se ele supostamente tem um processo benevolente? A resposta, segundo o autor, estaria no que acontece quando "o utopismo do processo desce geograficamente à terra".

Diante dos argumentos apresentados, Harvey afirma que a alternativa mais óbvia seria a construção de um utopismo espaço-temporal -- uma vez que não é possível separar de modo coerente o tempo e o espaço -- algo que ele chama de "utopismo dialético".

"Dialético" denota aqui uma coisa distinta daquilo que se costuma entender pelo termo a partir de estudos sobre Hegel e mesmo sobre Marx. Presume, por exemplo, uma dialética capaz de abordar de modo direto e aberto a dinâmica espaço-temporal, bem como de representar os múltiplos processos materiais em interseção que nos aprisionam tão firmemente na tão elaborada teia da vida sociológica contemporânea. Implica por conseguinte a disposição, mesmo que seja no mundo do pensamento, de transcender ou reverter as formas socioecológicas impostas pela acumulação descontrolada do capital, pelos privilégios de classe e pelas amplas desigualdades de poder político-econômico. Esse proceder permite criar um espaço para experimentos mentais sobre possíveis mundos alternativos. Embora esteja presente o risco de isso degenerar em produção de sonhos irrealizáveis, o ajuste do materialismo histórico e geográfico deveria ajudar a transformar esses sonhos em perspectivas efetivamente relevantes. (HARVEY, 2004, p. 262).

O livro de Harvey busca mostrar a importância da reflexão sobre o tempo atual (o livro foi publicado originalmente em 2000) e as proporções e efeitos da globalização, e para tanto defende a importância da imaginação utópica para a construção de políticas que permitam mudanças. A ideia do utopismo dialético, então, seria uma alternativa para esse movimento.

Trago tais reflexões de Harvey sobre a ideia de utopia para que elas auxiliem nas reflexões sobre o cenário da Sociedade da Informação em que a Casa da Cultura Digital

está inserida, além de ser um suporte para pensar na própria casa, seu funcionamento e a circulação de ideias que ocorreram ali. O termo utopia é evocado no discurso de membros da casa, como mostro nos capítulos 2 e 3.

1.1 CIBERNÉTICA

No cenário da Sociedade da Informação, os ideais cibernéticos sistematizados por Norbert Wiener nos anos 1940 e 1950 desenharam contornos de utopia: “Quando caiu o Muro de Berlim em 1989, a utopia que emerge nos anos 1990, em consonância com o neoliberalismo, é a de uma sociedade da comunicação” (EVANGELISTA e KANASHIRO, 2013, p. 59). É, preciso, então, contextualizar e refletir de que maneira este cenário se construiu.

A cibernética, a “ciência” do controle e da comunicação, é apontada por pesquisadores da área como o cenário embrionário de muitas das ideias que ecoam e produzem movimentos em nosso contexto contemporâneo. O “berço” da cibernética pode ser apontado como as Conferências Macy, que tiveram início em 1946, nos Estados Unidos, e consistiam em “encontros dedicados a quebrar barreiras entre as várias disciplinas acadêmicas”, nas palavras de Barbrook (2009). Tais eventos reuniram um grupo de intelectuais estadunidenses (dentre eles, Gregory Bateson, John von Neumann, Claude Shannon, Margaret Mead) que, baseados em experiências de pesquisa interdisciplinar durante o período da Segunda Guerra Mundial, estavam em busca de uma “metateoria que pudesse ser aplicada tanto às ciências naturais quanto às ciências sociais” (Idem). Nesta ebulição, relata Barbrook (2009), emerge a figura de Norbert Wiener -- matemático do Massachusetts Institute of Technology (MIT) -- como o “guru teórico” das conferências e, portanto, dos pilares da cibernética. Wiener se destacou após desenvolver um projeto para o melhoramento da precisão de armamentos antiaéreos durante a Segunda Guerra, desenvolvendo o conceito de *feedback*. Este consistia na ideia de retroalimentação, ciclos de estímulo e resposta utilizados para melhorar a precisão destes armamentos utilizados nos aviões de guerra.

Ao atirar em uma aeronave em movimento, o operador deveria antecipar as futuras posições do alvo. Devido à velocidade dos aviões [...], o método mais eficaz para atingir esse alvo era desenvolver uma técnica que corrigisse automaticamente a pontaria do atirador. Ao agir em simbiose, soldado e arma levariam vantagem sobre o inimigo. (BARBROOK, 2009, p. 79)

Foi por meio desta pesquisa que Wiener desenvolveu uma estrutura teórica que analisava o comportamento de máquinas e de humanos. O conceito de *feedback*, ou seja, a retroalimentação, não se restringiria apenas ao campo de batalha, mas se aplicava a qualquer ação que revertesse a propagação de entropia no universo.

[...] Graças à retroalimentação, a ordem poderia ser criada a partir do caos. Wiener argumentou que essa teoria mestra descrevia todas as formas de comportamento intencional, seja em humanos, seja em máquinas, havia interação contínua entre informação e ação. As mesmas equações matemáticas poderiam ser usadas para analisar o impacto no mundo tanto de organismos vivos quanto de sistemas tecnológicos. (idem, p. 80)

Em 1948, Wiener publicou sua teoria no livro *Cibernética – Ou comando e comunicação no animal e na máquina*. Como nos conta Barbrook (2009), o livro se tornou um campeão de vendas, reunindo conceitos abstratos que abrangiam tanto as ciências naturais quanto sociais, e fornecia metáforas para descrever o “novo mundo da tecnologia nos Estados Unidos da Guerra Fria”. Mesmo que as pessoas não entendessem as equações ali apresentadas, eles reconheciam ali sistemas cibernéticos em meio às instituições sociais e redes de comunicação que estavam no seu dia a dia. Com a eclosão da Guerra Fria, Wiener se declarou contrário à corrida armamentista nuclear, alertando que esta poderia levar à destruição da humanidade, enquanto a cibernética ganhava contornos de uma ciência tipicamente estadunidense (LAFONTAINE, 2007), recebendo investimentos militares. Neste contexto surgem duas figuras que tiveram papel decisivo na elaboração e construção da cibernética: são eles o matemático John von Neumann, que também participava das conferências Macy, e o matemático inglês Alan Turing (EVANGELISTA e KANASHIRO, 2013). Turing, que não participou das Conferências Macy, teve papel importante na construção de sistemas de criptografia essenciais na utilização dos sistemas de comunicação na Segunda Guerra Mundial. Mas sua principal contribuição para a

cibernética foi o famoso “Teste de Turing”, capaz de por à prova a inteligência das máquinas, que, segundo ele, poderiam, em um futuro não muito distante, atingir um estágio de “livre arbítrio”, ou seja, alcançar a inteligência artificial. Esta inteligência estaria baseada nos progressos na construção de máquinas de calcular. O teste, baseado na imitação, consiste em um observador que tenta, entre dois agentes, descobrir qual deles é uma máquina, por meio de interação por via textual, em uma conversa sobre tópicos amplos. Quando a máquina conseguisse enganar um agente humano, então ela poderia ser considerada inteligente. Este modelo de teste é baseado na imitação, uma vez que não é esperado que a máquina dê respostas certas às perguntas elaboradas pelo agente, mas que consiga dar respostas próximas ao que um ser humano daria⁴. Para Turing, a inteligência era demonstrável via comportamento.

John von Neumann, que havia trabalhado com Turing, estava mais próximo do pensamento militar dos EUA do que Wiener, que se opunha à militarização da pesquisa científica. Diante disso, Neumann ganhou espaço entre os teóricos da cibernetica, contando com apoio do governo americano para desenvolver suas pesquisas, sob influência das primeiras teorias de Wiener e dos estudos de Turing. Para Neumann, a cibernetica era inspirada pela profecia das máquinas pensantes. “Ao promover o conceito de Turing de inteligência artificial, Neumann elevou-se à posição de pai fundador da cibernetica” (BARBROOK, 2009, p. 83). Wiener, por sua vez, desenvolveu um pensamento socialista da cibernetica, defendendo que os humanos deveriam controlar suas máquinas, pois a inteligência artificial era vista como a apoteose da dominação tecnológica.

Para Neumann, a teoria de Turing poderia ser aplicada para explicar o processo de formulação do pensamento pelo cérebro humano. Ele acreditava que contínuos aperfeiçoamentos nos computadores eventualmente culminariam na emergência da inteligência artificial – assim que o número de válvulas de um computador se aproximasse ao de neurônios de um cérebro, a máquina começaria a pensar. O comportamento de

⁴ Princípio parecido com o utilizado pelo algoritmo de buscas da empresa Google. O buscador sugere opções baseadas em pesquisas já realizadas por outras pessoas, que ficam armazenadas em seus bancos de dados. A ação fica mais evidente ao digitarmos uma palavra com a grafia errada no campo de buscas, por exemplo. O Google, geralmente, corrige o termo, com a famosa frase “você quis dizer...”.

ambos, humanos e máquinas, poderia ser descrito matematicamente. “A metáfora da retroalimentação agora provava que os computadores operavam como humanos [...] Por meio dessa linha de argumento, von Neuman foi capaz de definir a missão das pesquisas dos novos departamentos de ciência da computação instalados nas universidades estadunidenses: construir inteligência artificial ” (Idem, p. 84).

Importante pontuar nas conferências Macy e na formulação da cibernética, a presença de psicólogos e antropólogos. Céline Lafontaine (2007) destaca esses pontos na obra *O Império Cibernético*, no qual mostra os desdobramentos e aproximações de ideais cibernéticos e do modelo informacional nas várias abordagens teóricas da filosofia e das ciências humanas contemporâneas. Para a autora, a ancoragem americana da cibernética tem suas raízes, ao nível epistemológico, no seu laço de filiação com o behaviorismo.

Ao elaborar um método de análise dos comportamentos baseado no esquema estímulo-resposta, o fundador do behaviorismo, John Watson, propõe, desde o dealbar [amanhecer] do século, respostas claras e pragmáticas para os problemas da aculturação. (p. 28)

Este método comportamental negava qualquer distinção de natureza entre o ser humano e o animal. Influenciado por tal pensamento, Wiener alargou a noção de comportamento, rejeitando a fronteira do vivo do não vivo e, assim, podendo incluir as máquinas na categoria de “ser comportamental”. Mas Wiener foi além, ao substituir a noção de comportamento pela de informação, estudando seu modelo de transmissão, deixando “de ter em conta qualquer fronteira, seja ela biológica ou subjetiva” (LAFONTAINE, 2007, p. 31).

Todas essas ideias, sobre a centralidade da informação nos processos de comportamento de humanos e máquinas fizeram emergir um imaginário de um novo tipo de homem, o "sujeito informacional". Este não seria definido “pela sua humanidade, mas por ser um ser social e é a sua capacidade de se comunicar que assim o define” (EVANGELISTA e KANASHIRO, 2013, p. 61).

1.2 AMNÉSIA HISTÓRICA, OS HIPPIES E O VALE DO SILÍCIO

Considero importante refazer este percurso histórico da cibernética porque ela permeia ideias da sociedade informacional -- cenário no qual a presente pesquisa se desenvolve. Como pondera Lafontaine (2007), esse contexto cibernético é muitas vezes ignorado, em pesquisas ou mesmo pela população em geral, fato que ela chama de “amnésia histórica”. Este desconhecimento, no entanto, “só seria igualado pela influência determinante que ela [a cibernética] exerce no nosso mundo desde os anos 1950”. A autora chega a comparar a amplitude do sismo filosófico e epistemológico provocado pela cibernética, na cultura ocidental, como uma espécie de “Segundo Renascimento”. Neste cenário emerge, inclusive, a figura do pós-humano. Destaco a seguir uma observação de Lafontaine que considero de suma importância em termos de contextualização:

Esta amnésia histórica da cibernética e dos seus momentos de glória constitui, paradoxalmente, o indício de uma assimilação cultural tão perfeita que qualquer regresso ao seu movimento se afigura agora supérfluo. Não é a ela que nos referimos inconscientemente quando falamos de ciberespaço, termo que utilizamos para designar o universo mediático instaurado pela Internet e pelas novas tecnologias da informação? [...] Assistiremos a um regresso dos aspectos recalcados de um modelo científico elaborado após a Segunda Guerra Mundial e cujo alcance total apenas agora começamos a perceber? [...] Não obstante, há ainda um imenso trabalho de clarificação histórica por fazer. *Porém, o papel de primeiro plano que a cibernética teve na constituição de uma nova visão de mundo, de um novo paradigma, continua a ser muito menos conhecido e muito mais difícil de delimitar. É a í que reside, no entanto, um das principais chaves para a compreensão da natureza das mutações tecnológicas e culturais em curso.* (p. 22 – grifos meus)

As influências dos ideais cibernéticos se estendem por diversos ramos do conhecimento contemporâneo, muitas vezes de forma sutil, sem que suas origens sejam questionadas. Aqui nos interessa, então, pontuar sua influência na construção do imaginário utópico de um novo mundo, uma nova sociedade cujo ponto principal está no poder/possibilidade da (de) comunicação permeada por máquinas -- inteligentes ou não -- em meios digitais, como veremos adiante. Temos então um “novo modelo de sociedade” (EVANGELISTA e KANASHIRO, 2013) em que o ruído (a diferença) é o inimigo a ser combatido. A comunicação entre todos os povos, permeada por meio das tecnologias da

informação e da Internet poderia, então, salvar a humanidade de problemas como novas guerras. Tudo estaria resolvido quando nos tornássemos uma aldeia global, conectada. Como observam Barbrook e Cameron (1998), no texto *Ideologia Californiana*, "no final do século XX, o tempo previsto de convergência dos meios de comunicação, computação e telecomunicações em hipermídia está finalmente acontecendo". Sobre este período, ainda, Barbrook (2009) pontua que o conceito de sociedade da informação é "velho conhecido", assim como o de inteligência artificial, e descreve:

Durante décadas, políticos, acadêmicos e peritos disseram aos cidadãos do mundo desenvolvido que a chegada dessa utopia digital era iminente. Essas premonições foram confirmadas pela cobertura dos meios de comunicação da crescente sofisticação e rápida proliferação de tecnologias icônicas: computadores pessoais, televisão via satélite, sistemas a cabo, celulares, videogames e, acima de tudo, a Internet. (p. 35)

Neste contexto, a Internet, ao lado das máquinas conectadas -- computadores, dispositivos móveis e a possibilidade de uma comunicação global -- emergem como promessas de (boas) transformações para a própria sociedade e para a humanidade.

Barbrook e Cameron (1998) investigam, então, qual teria sido a "origem" deste imaginário utópico. No texto *Ideologia Californiana* (ou *Ideologia da Califórnia*), ambos trazem duras críticas às formas do que classificam como "implacável capitalismo" que "diversifica e intensifica os poderes criativos do trabalho humano [e que] está à beira de transformar significativamente a maneira de trabalhar, jogar e viver juntos". Eles tentam buscar as origens históricas do que teria culminado nesta visão determinista do digital como algo naturalmente bom, e para isso tentam elucidar como a geração hippie dos Estados Unidos dos anos 60, aparentemente avessa às "frias" máquinas e tecnologias teria desembocado no Vale do Silício, na Califórnia, e culminado no imaginário hiper tecnológico que circula por aquele local, sede de expoentes empresas do mercado digital do cenário atual, como Google, Apple e Facebook.

De acordo com os autores, houve um encontro ou, como denominaram, uma "fusão bizarra" entre a boemia cultural de São Francisco e as indústrias de alta tecnologia do Vale

do Silício, surgindo daí o que os autores chamaram de “nova fé”, que reúne um conjunto de ideias batizado por estes pesquisadores de Ideologia da Califórnia. Esta ideologia

[...] promiscuamente combina o espírito desgarrado dos hippies e o zelo empreendedor dos yuppies. Este amálgama de opostos foi atingido através de uma profunda fé no potencial emancipador das novas tecnologias da informação. Na utopia digital, todos vão ser conectados e também ricos. Não surpreendentemente, esta visão otimista do futuro foi entusiasticamente abraçada por nerds de computador, estudantes desertores, capitalistas inovadores, ativistas sociais, acadêmicos ligados às últimas tendências, burocratas futuristas e políticos oportunistas por todo os EUA. Enquanto o recente relatório de uma Comissão da União Europeia recomenda seguir o modelo californiano de "livre mercado" para construir a "superestrada da informação", artistas de vanguarda e acadêmicos imitam avidamente os filósofos "pós-humanos" do culto Extropiano da costa oeste. Sem rivais óbvios, o triunfo da Ideologia da Califórnia parece completo (BARBROOK e CAMERON, 1998 – arquivo digital sem numeração de página)

Esta fusão mostra imbricações de ideias aparentemente contraditórias que ecoam e produzem sentidos e ressignificação de mundo desde os anos 1990, pelo menos. Nesta visão, a Internet é apontada como a grande catalizadora das transformações em curso e das promessas de felicidade, liberdade e riqueza. Na Ideologia da Califórnia, esse conjunto de ideias teria sua ênfase em uma visão neoliberal do funcionamento da economia, crença no poder criador de indivíduos isolados e aversão a qualquer interferência do Estado. Por não se conformarem com regras burocráticas, há também aversão ao regime de trabalho tradicional, com horários fixos e rígidos. Há a inquietude e "necessidade" do trabalho criativo, que está associado aos ideais de liberdade, com ligações não fixas entre empregado e empregador, assim como o tempo de trabalho não determinado. Neste ambiente, pressionado por tais exigências, o trabalhador criativo dedica-se muito mais horas à atividade profissional, tendo pouco tempo livre e precisando fazer do seu trabalho o "caminho de autossatisfação" (EVANGELISTA, 2011). Ou seja, a consequência é uma “combinação entre uma nova estrutura do mercado de trabalho e a adoção de ideias que ligam prazer, diversão e dedicação obstinada ao trabalho, que é também uma construção de si mesmo como ativo de valor para as empresas" (Idem).

Sobre este mesmo cenário de São Francisco, Fred Turner (2006), professor assistente do Departamento de Comunicação da Stanford University, aponta confluências históricas que explicariam essa aparente contradição da qual Barbrook e Cameron falam.

Para Turner, o movimento conhecido como contracultura -- do qual a Internet teria herdado certos ideais -- não seria algo homogêneo de jovens que simplesmente protestavam contra a Guerra Fria, como muitos historiadores costumam relatar. O autor analisa, então, de que forma os movimentos e confluências levaram o que convencionou-se chamar de contracultura à ideia de cibercultura. Dentro deste movimento, o autor enxerga a existência de dois grupos, os Novos Comunalistas e a Nova Esquerda, e, em cada um deles, pessoas com ideais e inquietações se reuniram. Obviamente, esses dois grupos não eram estanques. Sobre os Novos Comunalistas e as confusões da contracultura, Turner pontua:

[...] mesmo que eles partiram para a fronteira rural, os comunalistas do movimento de volta à terra muitas vezes abraçaram as práticas sociais colaborativas, a celebração da tecnologia, e a retórica cibernética do mainstream militar-industrial-acadêmico. Mais recentemente, analistas do utopismo digital dataram uma retórica comum em torno do surgimento da da Internet como algo como eles imaginaram ser um único e autenticamente revolucionário movimento social que de alguma forma foi esmagado ou cooptado pelas forças do capitalismo. Ao confundir a Nova Esquerda com a contracultura, e os Novos Comunalistas com os dois, os teóricos contemporâneos de mídias digitais têm frequentemente ido muito longe com os ecos utopistas da década de 1990, ao reimaginar suas tecnologias [da Internet] peer-to-peer como o renascimento em hardware e software de uma única cultura "livre" que uma vez alcançou o mainstream e que pode fazê-lo novamente (TURNER, 2006, p. 33-35 - tradução do autor)⁵.

Para Turner, os dois grupos, Nova Esquerda e Novos Comunalistas, compartilhariam a aversão à burocracia da Era Industrial, às relações hierárquicas e a tudo que representasse as formas de organização da Segunda Guerra Mundial, incluindo-se aí

⁵ Citação original: "Among New Communalists, thought, this was simply not the case: even as they set out for the rural frontier, the communards of the back-to-the-land movement often embraced the collaborative social practices, the celebration of technology, and the cybernetic rhetoric of mainstream military-industrial-academic research. More recently, analysts of digital utopianism have dated the communitarian rhetoric surrounding the introduction of the Internet to what they have imagined to be a single, authentically revolutionary social movement that was somehow crushed or co-opted by the forces of capitalism. By confusing the New Left with the counterculture, and the New Communalists with the both, contemporary theorists of digital media have often gone so far as to echo utopians of the 1990s and to reimagine its peer-to-peer technologies as the rebirth in hardware and software of a single, "free" culture that once stood the mainstream and can do so again".

instituições do mundo corporativo tradicional, ligadas ao militarismo e à academia, pois esses ambientes obrigariam as pessoas a desempenharem um "papel específico em uma estrutura organizacional". Isso faria com que a natureza complexa e criativa dos indivíduos fosse domada, transformando-os na "chatice unidimensional de um cartão de computador IBM. Por sua vez, desumanizados, dessensibilizados, os indivíduos formariam as peças autômatas da máquina de guerra que jogou a bomba em Hiroshima e levava a Cabo a Guerra do Vietnã". (EVANGELISTA e KANASHIRO, 2013, p.68).

Apesar da aversão comum à burocracia, os grupos teriam suas diferenças: a Nova Esquerda estaria mais voltada para questões externas, sociais, com um viés mais engajado e ligado à mobilização política, ao ativismo e à liberdade de expressão. Já os Novos Comunalistas procuraram se estabelecer em comunidades alternativas, pequenas comunas hippies igualitárias -- São Francisco estava dentre as localidades em que os novos comunalistas se instalaram. Muitas dessas comunas estavam conectadas, e as pessoas deste movimento estariam ligadas à experimentação de drogas psicodélicas, tenderiam a aderir ao zen-budismo e à produções culturais beats, realizando um movimento que estaria voltado para o interior do indivíduo, à consciência, o *self* citado por Turner.

Ao contrário da Nova Esquerda, este grupo rejeitaria a política como ferramenta de mudança, e o desenvolvimento tecnológico e a mente seriam os conceitos base para a fundação de uma nova sociedade. A ação individual, para os Novos Comunalistas, então, seria como um ato político. Os conceitos da cibernética e dos ciclos de informação se mostrariam aparatos importantes para o reforço das crenças deste grupo já que, para ele, se a sociedade adotasse um modelo informacional, significaria que ela não teria hierarquias, uma vez que a forma como a informação é processada e distribuída serviria como metáfora para uma sociedade também horizontal. Para este grupo, de acordo com Turner (2006, p. 38), se a mente era o primeiro estágio para a mudança social, então a informação seria a chave das políticas da contracultura. Era preciso refazer o mundo de acordo com suas próprias ideias, e, para os Novos Comunalistas, este sonho envolvia a rejeição da Era Industrial tecnocrata e burocrática:

Como eles [Novos Comunalistas] dirigiram seus ônibus funky school para as montanhas de Marin Country e para os desertos do Novo México, os back-to-the-

Landers buscaram construir retiros autossuficientes nos quais eles deveriam redescobrir o que imaginaram ser as formas pré-industriais de intimidade e regras igualitárias. Ao mesmo tempo, contudo, o sonho contracultural da transcendência sinalizou um movimento em direção ao envolvimento de conhecimento e estilos colaborativos de trabalho que havia surgido no coração das pesquisas norte-americanas e cultura industrial mainstream na Segunda Guerra Mundial ⁶. (TURNER, 2006, p. 37, tradução do autor)

Turner realiza uma análise histórica destes movimentos e da publicação *Whole Earth Catalog*, na época, uma das mais influentes publicações da Califórnia - um de seus editores era Kevin Kelly, posteriormente cofundador da *Wired*, revista-símbolo do Vale do Silício. Editada em forma de catálogo, tinha uma estrutura que seria comparada, por Steve Jobs, da Apple, a um mecanismo de busca *offline*. Steward Brand e o *Whole Earth Catalog* reuniram um grupo influente de empreendedores e jornalistas da Baía de São Francisco, que criaram publicações e promoveram encontros entre a boemia de San Francisco e os emergentes hubs de tecnologia do Vale do Silício, formando a rede *Whole Earth*. Já em 1968, Brand juntou membros desses dois mundos nas páginas do catálogo. Em 1985 ele os trouxe juntos novamente na comunidade virtual Whole Earth Lectronic Link (WELL), que, para Turner, seria o mais influente sistema de conferência via computador da década. Nos idos de 1990, Brand e outros membros da rede, incluindo Kevin Kelly, Howard Rheingold, Esther Dyson e John Perry Barlow se tornaram uns dos mais procurados porta-vozes de visão contracultural da Internet. "Em 1993, eles ajudariam a criar a revista que, mais do que qualquer outra, retratou o emergente mundo digital em termos revolucionários: *a Wired*" (Turner, 2006, p. 3).

Ao longo de seu trabalho, Turner mostra como Kelly explica o universo por meio da metáfora computacional, quando este primeiro seria um computador, o pensamento um tipo de computação, o DNA um *software* e a evolução como um processo algorítmico. Com sua

⁶ Citação original: "As they [New Communalists] drove their funky school buses off into the hills of Marin Country and the deserts of New Mexico, the back-to-the-landers intended to build self-sufficient retreats in which they might rediscover what they imagined to be pre-industrial forms of intimacy and egalitarian rule. At the same time, though, the countercultural dream of transcendence signaled a move toward the embrace of knowledge and collaborative styles of knowledge work that emerged at the heart of mainstream American research and industrial culture during World War II".

pesquisa, Turner busca responder à aparente contradição diante do esquerdismo hippie dos anos 1960 ter desembocado em "em uma visão de mundo muito mais sem compaixão como a do darwinismo social" (EVANGELISTA e KANASHIRO, 2013, p. 70), que, como visto anteriormente, poderia ser melhor entendida pela presença dos Novos Comunalistas e Nova Esquerda no cenário da contracultura.

O que percebemos, hoje, nesta sociedade informacional, é a influência de todas essas conexões apresentadas por Turner (2006) e Barbrook e Cameron (1998), na qual ideais tidos de esquerda e de direita muitas vezes se cruzam e se misturam com ideias advindas da cibernética. Esta reflexão ficará mais clara ao longo dos próximos capítulos.

O cenário apresentado por esses dois autores ainda mostra alguns fatores e ideias que podem ser consideradas pilares daquela geração, naquele contexto específico: a informação e a comunicação assumem papéis centrais no imaginário ideológico, sendo as máquinas inteligentes e a Internet peças fundamentais para tal. Neste imaginário, é possível apontar uma utopia digital, na qual esboçam-se características comuns, como a aversão à burocracia da Era Industrial; a procura por um trabalho que não seja laborioso, mas que traga algum significado mais do que o do próprio sustento ou do dinheiro em si; aversão aos trabalhos que não sejam criativos (por isso mesmo, rejeição ao modelo da Era Industrial); busca por relações horizontais; busca pela colaboração no ambiente de trabalho, de preferência, de forma interdisciplinar -- uma clara herança cibernética. Há ainda forte preocupação com a liberdade individual, pois esta garantiria ao sujeito a possibilidade de exercer livremente suas faculdades criativas.

Este berço ideológico exerceu e ainda exerce influência sobre a sociedade contemporânea, quando o paradigma informacional e a exaltação com as possibilidades boas da Internet se mostra como um quase consenso. Essa visão otimista, de celebração tecnológica é algo que, de alguma forma desembarca no Brasil e nas políticas de cultura digital, como veremos a seguir. Esse mesmo tom otimista com as possibilidades do digital se mostra como algo muito presente nos discursos sobre a Casa da Cultura Digital, embora, obviamente, nem tudo dentro da casa se resuma a essa visão.

2. A CASA, ETNOGRAFIAS DE ENCONTROS

Após a contextualização das ideias que permeiam o cenário da sociedade informacional, a um nível mais geral, nosso foco se recai sobre o Brasil e o pano de fundo político e cultural em que a Casa da Cultura Digital nasceu. Especialistas e ativistas da web (COSTA, 2011; FONSECA, 2014) apontam o ano de 2003 como um momento em que houve uma mudança de cenário para a cultura pensada no âmbito do digital no Brasil. Naquele período, o cantor e expositor da Tropicália Gilberto Gil assumia o cargo de Ministro da Cultura trazendo acadêmicos e ativistas do digital. De acordo com o próprio Gil durante o discurso de posse, o objetivo era “redirecionar o Ministério em função de seus novos conceitos, planos e objetivos, no contexto do novo projeto nacional que [...] mobiliza a sociedade brasileira”⁷. O ministro assumia o cargo a convite do também recém-empossado presidente Luiz Inácio Lula da Silva. Era, então, um período de expectativa de mudanças por parte da população brasileira: pela primeira vez, o Partido dos Trabalhadores (PT), então tido como a oposição, ocupava o cargo mais alto do sistema político do Brasil.

A gestão Gil ajudou a impulsionar (pautado por ativistas em Pontos de Cultura e movimentos sociais) o uso do software livre nas máquinas utilizadas pelo governo brasileiro, incentivou os chamados Pontos de Cultura (estúdios digitais de produção audiovisual, conectados à internet), adotou licenças Creative Commons⁸, que passou a ser utilizada no próprio site oficial do Ministério, e impulsionou eventos para debater as implicações do digital na cultura, como o Mídia Tática Brasil⁹, que ocorreu em março de 2003. Sobre aquele período, Eliane Costa (2011, p. 16) observa:

⁷ Discurso de posse completo disponível em <http://www2.cultura.gov.br/site/2003/01/15/discurso-do-ministro-gilberto-gil-empossando-sua-equipe-no-ministerio-da-cultura/>. Acesso em 9/12/2013.

⁸ Modelos de licença criados em 2001 pela organização não governamental Creative Commons, localizada na Califórnia. Iniciativa do advogado estadunidense Lawrence Lessig, a ideia básica é oferecer modelos de licença que permitam compartilhamento e reprodução de “obras criativas”, modelos estes considerados mais flexíveis e “livres” que o copyright.

⁹ Sobre o evento, Vitória Mário escreveu, na introdução da tradução em português do livro *Futuros Imaginários*, de Richard Barbrook, contando seu primeiro encontro com o pesquisador: “Dr. Richard Barbrook chegou às vésperas do festival Mídia Tática Brasil, evento de arte, mídia, política e tecnologia que

Tomando o computador e a internet como pontos de partida, e não como linha de chegada, o Ministério da Cultura, na referida gestão, foi além da concepção de inclusão digital como mero acesso ao computador, incorporando uma reflexão sobre os usos da tecnologia no campo cultural, bem como a perspectiva da autonomia do usuário e o fortalecimento de uma cultura das redes.

Sobre o mesmo período e diante de tais escolhas adotadas pela gestão, o cientista social inglês Richard Barbrook (2009) observa, na introdução da edição brasileira de seu livro *Futuros Imaginários*, quando relata de que forma suas visitas no Brasil modificaram o modo como ele pensava a Internet:

[...] em 2003, Gilberto Gil já defendia – como ministro de Estado – uma visão da Internet como código aberto. Para ele, financiar telecentros comunitários e pontos de cultura complementava os suprimentos básicos dos menos privilegiados. *De maneira ainda mais bela, eram os fetichistas do direito autoral do Norte que deveriam imitar a atitude tranquila do sul em relação à propriedade intelectual, não o contrário.* Os que têm computadores e acesso à banda larga podem ser em número bem menor no Brasil do que na Europa ou EUA, mas era ali que se poderia achar os primórdios da cultura participativa da Internet. *O carnaval, e não o mercado, era o modelo do Ministro da Cultura para a emergência da sociedade da informação.* Fazendo jus às suas raízes na Tropicália, Gil é um verdadeiro cosmopolita. *Imitação não é subserviência – é inspiração e cooperação. Remixar, samplear e citar são ferramentas do trabalho coletivo na economia da dádiva da alta tecnologia.*” (p.22 – grifos meus).

Futuros Imaginários traz uma discussão sobre o poder político e cultural das profecias tecnológicas, principalmente no período da Guerra Fria. Para tanto, Barbrook trata da emergência dos ideais cibernéticos que desencadearia no ideal da sociedade da informação, quando os meios de comunicação como extensões do homem, por meio da

havia sido, em grande parte, organizado via lista de troca de e-mails pela Internet. Barbrook participaria no debate de abertura do evento juntamente com o John Perry Barlow [autor da *Declaração de Independência do Ciberespaço*] sob moderação do recém-empossado Ministro da Cultura, Sr. Gilberto Passos Gil Moreira. Um dos assessores do ministro, Hermano Vianna, nos confessara em um telefonema prévio que o festival que organizávamos tinha relação íntima com a plataforma de governo a ser proposta no Ministério da Cultura durante a administração por vir, e ofereceu-nos a presença de Gil e Barlow no debate de abertura do festival. Com a presença do Ministro Gilberto Gil, conseguimos espaços para a realização do evento, bem como cobertura dos grandes meios de comunicação. Durante o festival, cerca de cinco mil pessoas visitaram as exposições, palestras, debates, oficinas, apresentações musicais, teatrais e performances na Avenida Paulista, coração psicofinanceiro da cidade de São Paulo. Era março de 2003 e o que não sabíamos naquele momento era a velocidade com que muitas das ideias e práticas ali desenvolvidas seriam rapidamente incorporadas às agendas políticas e corporativas do país”.

Internet, alcançaria o sonho de paz da aldeia global. Para o autor, os imaginários da Guerra Fria ainda dominam o mundo contemporâneo, mesmo muito tempo depois da queda do Muro de Berlim. A visão entusiasmada de Barbrook em relação às posições adotadas pelo então Ministro Gilberto Gil ilustram bem a ebulição que havia em torno de um ideal de cultura digital no Brasil neste período.

Os trechos grifados acima ressaltam algumas das ideias que serão desenvolvidas ao longo deste capítulo, e que compõem parte importante dos discursos que gravitaram em torno da ideia de cultura digital que a Casa da Cultura Digital ajudou a construir. Como veremos adiante, há alguns elementos fortes que contornam o desenho de tais ideias, como: 1-) o Carnaval, visto como o toque de brasilidade, de alegria, de festa, seria incorporado nas ações envolvendo política e novas tecnologias no Brasil; 2-) a flexibilização da questão dos direitos autorais, aqui um ponto forte quando pensamos na gestão do Ministério da Cultura no período Lula (2003-2010), marcada pela administração conhecida como “Gil/Juca”¹⁰, em que a adoção de licenças Creative Commons ganharam destaque, implementadas, inclusive, no site do MinC, à época, em uma alusão à ideia de “cultura livre” de Lawrence Lessig (2005); 3-) este ideal da cultura livre dá força para a ideia do remix, tido como uma característica desta visão de mundo de uma cultura livre, onde todos podem retrabalhar uma produção intelectual, mostrando sua criatividade e capacidade de operar ferramentas tecnológicas. Essas três características que destaquei aqui se mostram presentes nos discursos dos membros da Casa da Cultura Digital que serão apresentados e analisados adiante.

Ainda sobre tal contexto, Gilberto Gil afirmou, em entrevista publicada em agosto de 2004 e compilada no livro *Gilberto Gil*¹¹ (p. 234), cuja pergunta era “Como as novas tecnologias influenciam a democratização da informação?”¹²:

¹⁰ Em julho de 2008, Gilberto Gil renunciou ao cargo de ministro por questões pessoais. Em seu lugar, assumiu o sociólogo Juca Ferreira, que permaneceu no cargo de Ministro da Cultura até 2010.

¹¹ Cohon, Sergio (org). Gilberto Gil – Encontros. Beco do Azogue, Rio de Janeiro, 2008. A entrevista foi originalmente publicada em 2004, no endereço www.cidade.usp.br

¹² Nesta mesmo ano, o Ministério havia lançado o programa Ação Cultura Digital, dentro do programa Cultura Viva, que se propôs a implantar 100 kits multimídia – um servidor, uma estação de trabalho

[...] Como fazer o papel mediador do Estado representando os interesses dessas áreas emergentes? As áreas periféricas, a juventude, os hackers, os novos interessados nesse uso de novas tecnologias, ou seja, *esse processo de democratização natural que as próprias tecnologias estimulam. Porque elas estão cada vez mais universalizantes, cada vez mais anarquistas no sentido mais profundo da palavra.* Quer dizer, elas se disseminam com rapidez pelo mundo inteiro, pelas áreas menos favorecidas da sociedade, elas tem cada vez mais o preço mais barato, enfim, tudo isso [...].

Há, neste trecho, algumas delimitações ideológicas: as novas tecnologias trariam, em sua essência, ferramentas para a democracia, para uma distribuição de poder mais igualitária. A palavra “natural” tem um efeito forte, pois implica numa naturalização das ferramentas tecnológicas como capazes de modificar uma realidade social. Não quero aqui desferir nenhuma crítica pessoal, longe disso. Apenas tento me debruçar sobre as ideias para mostrar filiações e conexões com o campo teórico e entender melhor como ideais estadunidenses desaguaram e foram absorvidos por um grupo de pessoas. Como discutido no capítulo 1, a utopia do digital não é algo novo -- está presente no imaginário dos Novos Comunalistas (Turner, 2006) desde, pelo menos, os anos 1960. Ainda hoje, parte da exaltação tecnológica pode ser compartilhada como um dos traços da Ideologia da Califórnia (Barbrook e Cameron, 1998). Quando Gil afirma que as tecnologias "estão cada vez mais universalizantes", é possível inferir que, de acordo com essa formulação, as mesmas poderiam ter um alcance e poder global e uniforme em todo e qualquer lugar do mundo. Há uma utopia que o potencial das novas tecnologias podem ser aplicadas de forma uniforme e global em todos os lugares (do País e do mundo), proporcionando, necessariamente, evolução, inclusive política, uma vez que elas seriam "democratizantes". Porém, sabe-se que a questão é mais complexa e que, apesar do alcance da tecnologia se expandir pelo globo e mesmo pelo Brasil, ainda é possível perceber as disparidades e desigualdades sociais em seus mais diversos níveis. Ao mesmo tempo, a anarquia citada por Gil ecoa a ideia da possibilidade de empoderamento e autonomia que essas novas tecnologias trariam.

multimídia, equipamentos de áudio, vídeo, xilogravura, entre outros – por todo o país, distribuídos entre os chamados Pontos de Cultura. Mais informações em: <http://blogs.cultura.gov.br/culturadigital/sobre-2/>.

Trago essas breves observações porque foi neste contexto histórico, na era Gil/Juca que nasceu a Casa da Cultura Digital (CCD), em São Paulo, em 2009. Como veremos adiante, Gilberto Gil foi uma das figuras que esteve na inauguração beta¹³ da casa, e as ideias que seu governo defendeu orbitaram no grupo de pessoas que se estabeleceu na CCD e vice versa.

2.1 UM CASTELO DIGITAL



Fig. 1. Pátio da Casa da Cultura Digital de São Paulo, imagem utilizada no site da CCD em sua apresentação. Disponível em: <http://www.casadaculturadigital.com.br/2009/11/hello-world/>

“Pode ser a maior coisa que criamos na vida. Ou pode acabar amanhã mesmo sem deixar pista. Passa o tremoço”. A mensagem, do dia 5 de janeiro de 2010, foi um dos dizeres inaugurais do grupo Casa da Cultura Digital (CCD), hospedado no Facebook¹⁴. A

¹³ A Casa da Cultura Digital passou a existir, fisicamente, em junho de 2009. Porém, sua “inauguração beta”, como foi chamada por membros da CCD, ocorreu em janeiro de 2010, em um evento que reuniu Gilberto Gil e Lawrence Lessig, criador do Creative Commons. A presença dos dois foi articulada por Cláudio Prado. É possível inferir que a presença de ambos é simbólica de algumas ideias que permearam a casa, conforme explico melhor no capítulo 3.

¹⁴ O grupo público tinha 1.447 membros em 25/07/2014. O espaço, que reúne tanto membros das CCDs como interessados na temática da cultura digital, foi criado em janeiro de 2010 e apresenta a seguinte descrição: “A Casa da Cultura Digital é um espaço para discussões e projetos de comunicação e cultura digital e trocentas outras coisas que não cabem aqui./ Projetos mirabolantes. Ideias divertidas. Tudo conversado gostosamente numa mesa com cerveja e tremoço. /Visite. Participe. Fica mais um pouco. Não

postagem é de autoria do jornalista André Deak, de 36 anos (idade em março de 2015), um dos fundadores da CCD de São Paulo e, segundo o próprio afirmou durante uma conversa que tivemos no final de 2013, “um dos últimos que havia sobrado” no local – pelo menos no espaço físico. Deak cursou jornalismo na Faculdade Cásper Líbero, é Mestre pela Escola de Comunicações e Artes (ECA) da USP-SP na área teoria da comunicação, com o estudo “Novos jornalistas do Brasil: processos emergentes do jornalismo na internet”.

Na época em que conversamos pela primeira vez, no conjunto de construções que compõem a casa, no Parque Savoia (rua Vitorino Carmilo, 459, Barra Funda), o ambiente estava com um clima de fim de festa. Como um dos membros da casa definiu, durante a entrevista que fiz com ele no final de 2013: “[...] você está vindo num momento de transição, quase no apagar das luzes da Casa da Cultura Digital. Mas já foi bem legal” (LAVIGNATTI, 2013). Cômodos vazios, pouca movimentação, e o silêncio se destacando mais do que os pequenos burburinhos que se ouvia esporadicamente na cozinha. O espaço - - de acordo com relatos de membros -- era mais movimentado nos primeiros anos de ocupação, com pessoas circulando, criando e discutindo projetos em todos os horários do dia e da noite. A dinâmica, o caos, a falta de ordem e de planejamento podem ser apontadas como características marcantes dessa proposta de vida que o grupo ali reunido almejava. Explicarei tais apontamentos adiante.

A Casa da Cultura Digital se estabeleceu naquele espaço em 2 de junho de 2009, apesar de sua “inauguração beta” ter ocorrido em janeiro de 2010. O amplo ambiente em que a casa se instalou é cravado em uma vila “mágica” com direito a gárgulas (por conta das gárgulas, o logotipo da CCD é um grifo cuja ponta do rabo é um cabo USB):



Fig. 2: Logo da Casa da Cultura Digital de São Paulo.

vai ainda não. Toma a última?”. A página pode ser acessada por meio link:

<https://www.facebook.com/groups/casadaculturadigital/>

Ali na vila foram gravados trechos de episódios da série de fantasia Castelo Rá-Tim-Bum, da TV Cultura, produzia entre 1994 e 1997. Este fato, aliás, foi lembrado por membros da casa em postagens tanto no grupo do Facebook quanto na lista de e-mails da CCD, no Google Groups¹⁵: “Encontramo-nos hoje pela manhã [...] no número 453 da rua Vitorino Carmilo, já extasiados pelo visual externo da casa, que remeteu imediatamente a castelos tão presentes na nossa memória como o Rá Tim Bum e o de Greyskull¹⁶ [Grayskull].”, escreveu um dos membros da CCD em 3 de abril de 2009, quando a vila foi “descoberta” pela “primeira geração” da casa.

Dois meses depois, os espaços seriam alugados com a ajuda do jornalista Rodrigo Savazoni, um dos fundadores do Coletivo Intervozes¹⁷, que ficou responsável pelos trâmites de locação uma das casas, e de Pedro Markun, que guiou os procedimentos de um segundo imóvel dentro da vila, “quase vizinha” do primeiro. Savazoni, 34 anos (idade em março de 2015), também é formado pela Faculdade Cásper Líbero e fez mestrado em Ciências Humanas e Sociais na Universidade Federal do ABC, com dissertação sobre a rede Fora do Eixo. Pedro Markun, por sua vez, tem 29 anos (idade em março de 2015), atua em movimentos hackers, como veremos adiante, e se definiu como “desinformado”, quando lhe perguntei, via chat, qual seria sua formação acadêmica.

Ambos ficaram responsáveis por tais trâmites para a locação da casa depois que o seguro fiança encaminhado em nome do Laboratório Brasileiro de Cultura Digital¹⁸ ter sido

¹⁵ Este grupo, de acesso público, é intitulado Casa de Cultura Digital e teve sua primeira postagem em abril de 2009. O ambiente eletrônico concentrou as principais discussões dos processos da CCD, no qual estão registrados expectativas, inícios de projetos e tensões. As conversas começaram antes mesmo de a casa ocupar seu espaço físico na Vila. Ainda ativo, o grupo registrava 3.996 tópicos de conversas em 28/12/2014, com um total de 151 membros na mesma data. Os membros “proprietários”, que criaram o grupo, são Pedro Markun e o jornalista André Deak. O grupo pode ser acessado por meio do link <https://groups.google.com/forum/#!forum/casadeculturadigital>.

¹⁶ Referência ao Castelo de Grayskull, local onde morava a Feiticeira Zoar no desenho animado He-Man e She-Ra, exibidos no Brasil a partir da década de 80.

¹⁷ O Intervozes – Coletivo Brasil de Comunicação Social é “uma organização que trabalha pela efetivação do direito humano à comunicação no Brasil”, de acordo com descrição do próprio site do coletivo: <http://intervozes.org.br/quem-somos/>. Acesso em 11/03/2015.

¹⁸ Na época, em 2009, o Laboratório tinha Cláudio Prado, um dos membros da CCD, como coordenador executivo. Nas palavras de Prado, publicadas em uma conversa no grupo de e-mails da casa, o espaço seria

recusado “pelo valor e pela ausência de capacidade da ONG de comprovar crédito para bancar com os custos”, conforme observou o jornalista Rodrigo Savazoni, um dos fundadores da CCD, em um tópico no grupo de e-mails da casa. O modelo de custeio, então, foi dividir o valor do aluguel pela metragem que as instituições/empresas utilizavam na casa.

A vila contrasta com o corre-corre da maior metrópole da América Latina: ao adentrarmos, quase somos transportados para uma pequena cidade do interior, com ar “bucólico”, de acordo com descrição de um dos membros da CCD. “É outro mundo”, afirmou certa vez o publicitário Felipe Meyer, na época membro da CCD, ao jornal O Estado de S. Paulo¹⁹. Em tempo: a palavra “mágica” que utilizei para me referir à vila, longe de ser pejorativa, tenta expressar essa ideia de outro mundo, de um espaço à parte, com ares de castelo encantado, o castelo do Rá-Tim-Bum ou de Grayskull. É possível fazer essa leitura diante de observações e análise dos discursos sobre a casa, em entrevistas e nos produtos feitos pelos membros da CCD (estes últimos serão analisados no capítulo 3).

Podemos afirmar que ali dentro, no espaço físico da vila e na rede eletrônica do Grupo do Google, circularam e ecoaram utopias reunidas²⁰, ideais de horizontalidade de “relações afetivas”, desejos de construir algo novo, alternativo em matéria de trabalho, que necessariamente passaria pelos campos das novas tecnologias, projetos de papel social e política. A concepção da casa e o aglutinamento de pessoas que ela reuniu em quatro anos denota uma tentativa (ou várias) tentativa (s) de ressignificar o sentido da vida por meio de um conceito flexível de trabalho, sem chefes nem empregados, no melhor estilo “trabalhando de bermuda e bebendo cerveja”. Ainda, são apontados os ideias de construção

"uma ONG que pretende desenvolver soluções de mudanças das realidades locais através do uso pleno das possibilidades das tecnologias digitais. Este trabalho [...] se iniciou no MinC na gestão Gilberto Gil em parcerias com ONGs e Coletivos da Sociedade Civil". Rodrigo Savazoni foi sócio-diretor do Laboratório e é um dos criadores do espaço, junto com Prado.

¹⁹ “Vila dos sonhos, e da TV, está protegida”, disponível em <http://brasil.estadao.com.br/noticias/geral,vila-dos-sonhos-e-da-tv-esta-prottegida,404115>.

²⁰ “Utopias Reunidas”, título do texto que apresenta a Casa da Cultura Digital de São Paulo em seu site, disponível em <http://www.casadaculturadigital.com.br/2009/11/hello-world/> -- este texto foi analisado no terceiro capítulo desta pesquisa.

de conhecimento livre, elaboração de produtos licenciados em Creative Commons e liberados para o remix.

Munidos desses “valores”, que ecoam certas ideologias e ideias, misturadas com outros elementos, se filiaram e se transformaram em algo cristalizado sob o guarda-chuva Casa da Cultura Digital. Como observou Rodrigo Savazoni durante entrevista que fiz com ele, no evento NetArenaMundial: “[a casa] foi uma ideia que ganhou força”. Essa força pode ser observada em suas ramificações: foram inauguradas Casas da Cultura Digital, inspiradas na de São Paulo, em Porto Alegre (RS), Belém (PA) , Campinas (SP), Fortaleza (CE) e Vila Velha (ES). Importante ressaltar que cada espaço tem suas particularidades, como vamos observar ao longo deste capítulo -- embora este trabalho esteja focado apenas na Casa de São Paulo. As outras CCDs, que podemos chamar de ramificações desta primeira experiência, serão apresentadas adiante de forma breve.

A seguir, trago um panorama do surgimento da casa de São Paulo, que inclusive “incubou” as pessoas que criaram as Casas de POA e de Belém. Em seguida, faço breve apresentação das outras casas. Por fim, apresento as principais ideias que circulam e compõem a força da casa e que podem nos ajudar a perceber o fenômeno social Casa da Cultura Digital. Arrisco dizer que a forma de organizar o trabalho e a busca por um modelo novo de trabalhar está no cerne dessa força-castelo. Um desejo que, temo dizer, é latente nesta geração pós Guerra Fria que busca seu castelo nas “novas possibilidades” da Internet.

2.2 UM POUCO DA HISTÓRIA



Fig. 3. Terraço da CCD. Registro de Paulo Fehlauer em uma das primeiras visitas feita por membros da casa na Vila do Parque Savóia. Na imagem, da esquerda para a direita estão Pedro Markun, Rodrigo Savazoni e Cláudio Prado.

Em uma descrição simples e reducionista, a Casa da Cultura Digital de São Paulo foi um espaço que alocou coletivos culturais, Organizações Não Governamentais (Ongs) e empresas ligadas à arte digital, tecnologia, jornalismo multimídia ou transmídia, mapeamento, produção audiovisual. Mesclou a ideia de *coworking* com iniciativas sociais, ocupação do espaço público, empreendedorismo; algo que ora se aproxima do conceito de “laboratório experimental em rede” (FONSECA, 2014) ora pode ser definido como “incubadora de redes político-culturais” (SAVAZONI, 2013).

Pregando a diversidade e o “remix de culturas”, a CCD tem muitas histórias acerca de seu surgimento, já que cada membro que passou por ali tem suas próprias narrativas sobre o ingresso na experiência. Porém, pouco dessas experiências foi documentado, como observou Savazoni durante entrevista que concedeu a mim. Alguns desses registros estão espalhados por blogs, outros estão no Grupo de e-mails do Google. O próprio Savazoni (2013) discorre brevemente sobre sua experiência na casa em um artigo no livro *A onda rosa-choque: reflexões sobre redes, culturas e política contemporânea*. A jornalista Gabriela Agustini, uma das fundadoras da CCD, também registra parte de sua experiência na casa no livro *De baixo pra cima*²¹, lançado em 2014, que reúne artigos sobre

²¹ Disponível em <http://www.debaixoparacima.com.br/>

“experiências culturais inovadoras”, com foco principal no Rio de Janeiro, onde Gabriela trabalhava em março de 2015, quando este texto foi escrito.

Neste trabalho, longe de querer “bater o martelo” sobre o exato momento ou de que modo a casa surgiu, interessa-me mostrar e perceber o discurso apresentado por seus membros em entrevistas, publicações e produções, que ilustram CCD não como um lugar físico, mas como reduto potencializador onde circularam/circulam pessoas e ideias sobre cultura digital no Brasil.

Para parte de seus membros, a CCD tornou-se um ponto de encontro e de divulgação de discussões sobre que seria a cultura digital, tornando-se, ela própria, símbolo e conceito desta cultura, que ela ajudou a construir na gestão Gil/Juca no MinC. Isso ocorreu porque, desde seu início, a casa esteve diretamente ligada com as ações dessa era do Ministério da Cultura. De acordo com relato de Rodrigo Savazoni (2014), um dos pontapés iniciais para a criação da casa foi uma parceria entre ele e Cláudio Prado, que foi coordenador da ação de Cultura Digital da Secretaria de Programas e Projetos do Ministério da Cultura entre 2004 e 2008. Prado e Savazoni fundam a ONG Laboratório Brasileiro de Cultura Digital, ainda em 2008. Nesse meio período, ambos começam a desenhar a ideia de juntar pessoas para trabalhar em um espaço coletivo, enquanto elaboram o projeto do que seria o Fórum da Cultura Digital Brasileira, que acaba por ser aprovado pelo Ministério da Cultura no final de 2008. “Era em torno de 500 mil pra gente fazer uma porrada de coisas”, afirmou Savazoni. O dinheiro, ainda de acordo com ele, auxiliou no começo da casa, pois eles precisariam alugar um lugar para desenvolver todo o trabalho que envolvia o festival. O mesmo projeto contemplava a criação de alguns produtos que precisavam ser entregues, um deles foi a plataforma CulturaDigital.br.

A CCD e seus membros foram responsáveis pela criação, em parceria com o Ministério da Cultura (MinC) do site culturadigital.br, lançada em 2009, com a proposta de ser uma plataforma pública de blogs e conversas, sobre a qual faço análise no capítulo 3. Dentro do espaço da casa também foram organizados os Fóruns da Cultura Digital Brasileira²² de

²² Mais informações podem ser acessadas por meio do link:

<http://www.casadaculturadigital.com.br/2011/01/forum-da-cultura-digital-brasileira/>

2009 e 2010, e o Festival Internacional CulturaDigital.br, em 2011²³, também em parceria com o MinC; além disso, há o projeto Produção Cultural no Brasil²⁴, “uma realização da Casa da Cultura Digital e da Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura, com orçamento obtido via Cinemateca Brasileira e Associação Amigos da Cinemateca”. Estes são apenas alguns dos projetos grandes feitos com o selo da Casa da Cultura Digital, que buscaram promover discussões e conceituações sobre o termo e as implicações desta cultura no Brasil. O CulturaDigital.br também deu origem a um livro homônimo, organizado por Rodrigo Savazoi e Sergio Cohn, publicado em 2009 pela Azougue Editorial, no qual são apresentadas 26 entrevistas -- de acadêmicos, pessoas ligadas ao MinC e sociedade civil, como Fernando Haddad, Ronaldo Lemos, Claudio Prado, Marcelo Tas, Gilberto Gil, Sergio Amadeu, entre outros - sobre o conceito de cultura digital e suas implicações no Brasil.

Cláudio Prado é uma das figuras que simboliza os ideias do Ministério da Cultura na casa, como podemos perceber na fala de Savazoni (2014), durante nossa conversa:

Em 2007 Gil já havia deixado claro que poderia sair [do Ministério], mas ele segura até 2008. E aí começamos a pensar o seguinte: como é que a gente poderia eventualmente substituir isso? A única forma era por em conexão toda essa rede que vinha sendo estimulada e vinha emergindo a partir das questões de políticas públicas, que eram pilotos, de reduzido alcance. Transformar um processo visível. [...] O Cláudio era a pessoa que tinha se aproximado do Gil no início do Ministério e que o Gil deu a responsabilidade de desenvolver alguma coisa para a cultura digital. [...] O Cláudio tinha papel preponderante. A gente se encontra [em 2007] e passa a conviver muito intensamente. [...]

No final de 2008 e início de 2009, Savazoni e Prado articulam com algumas pessoas para formarem a Casa da Cultura Digital, dentre elas estavam os jornalistas André Deak, Bianca Santana, Sérgio Amadeu da Silveira, Lia Rangel, Pedro Markun, Daniele Silva,

²³ Festival que reuniu agentes da cultura digital no Brasil e de diversos países. Mais informações disponíveis em: <http://culturadigital.org.br/o-festival/>

²⁴ Em sua plataforma (<http://www.producaocultural.org.br/>), o projeto é descrito como um “projeto multimídia em três frentes: 100 entrevistas em vídeo com gestores, artistas e realizadores culturais de todas as regiões do Brasil [25 estavam online em 2010]; 5 livros com entrevistas mais longas dos mesmos gestores, artistas e realizadores culturais (sim, eles deram duas entrevistas!); esta plataforma online de conversação”.

entre outros. Eles formaram, junto com mais alguns nomes, a “primeira geração” da casa, como definiu o jornalista André Deak que, ao contar a sua versão da fundação do espaço, afirmou que o grupo, ainda em busca de um espaço físico, em 2008, se autodenominava “Gambiarra”, antes mesmo de ser batizado de Casa da Cultura Digital.

2.3 GAMBIARRA, SEVIRISMO E A FAÇOCRACIA

Interessante notar que a palavra gambiarra é utilizada aqui para representar a capacidade de “se virar” do grupo e de “hackear” (palavra bastante utilizada por membros da casa, em diversos contextos, desde “*hackear a cidade*” até “Cláudio Prado foi o cara que *hackeou* o MinC) as necessidades do dia a dia, habilidade que estaria ligada, também, ao “jeitinho brasileiro” de resolver problemas. Deak volta a utilizar o termo na entrevista *The importance of gambiarras and what we can learn from Brazil*, publicado no site do evento X Media Lab²⁵, onde define gambiarra como “a creative idea in a scarcity environment”, algo como uma ideia criativa em um ambiente de escassez. Fazendo uma releitura para a escolha do termo, podemos refletir que a escassez estaria relacionada com o mercado de trabalho, talvez uma das principais motivações que tenha levado o primeiro grupo de pessoas da CCD a se reunir, de fato. Explicarei melhor tal afirmação adiante.

A ideia da gambiarra ressoa outro ponto que alguns integrantes da casa costumam citar: o “sevirismo”. Vem mesmo da ideia de se virar, algo no estilo: se você quer algo, vá e faça você mesmo. Podemos observar seu uso em alguns enunciados: um dos membros explica quais são as pessoas que compõem a casa e como o espaço se sustenta, afirmando que são “indivíduos adeptos do ‘sevirismo’ (se virar para viver)”. Em outra colocação, um membro da CCD escreveu, sobre evento que anunciava no grupo de e-mails:

o lance é que foi criada uma plataforma pras pessoas discutirem projetos de fim social (e pitacar nas ideias umas das outras). e é tão simples quanto isso. claro que a organização sugere temas e tem um concurso que no final vai dar R\$ 10 mil

²⁵ O texto completo, publicado em 09/18/2013, pode ser acessado por meio do link:

<http://www.xmedialab.com/news/2013/09/the-importance-of-gambiarras-and-what-we-can-learn-from-brazil>

pras "três melhores ideias". mas todas as outras vão pro Catarse²⁶, captar recursos, com um pensamento bacana de *sevirismo*, "empreendedorismo" etc.

Destaco ainda outra fala, de outro integrante da casa de São Paulo e, posteriormente, de Porto Alegre, explicando como as ações/projetos são feitos na CCD, durante o encontro das Casas da Cultura Digital, na Campus Party de 2014 (apresento análise deste encontro adiante): “Se precisa fazer, a gente faz. É aquilo do *sevirismo*. Tem uma coisa ativista, fazendo o que gosta, mesmo se não for remunerado”. Como o discurso sobre a casa (ou as casas) gira em torno de uma forma de organização “horizontal”, onde não há “chefes”, então, esta seria uma forma de organizar as ações dos indivíduos autônomos. Ainda sobre a habilidade de se virar, podemos destacar a afirmação:

Especialistas em botecologia avaliam que um dos motivos pelo qual a Casa está aí é que juntou muita gente treinada no *sevirismo* [que seria o *sevirismo*] – a arte de se virar. Um dos pilares da ética hacker diz “release it early, release it first”²⁷, algo como faça e coloque logo na rua, porque o ótimo é inimigo do bom e se estiver mais ou menos, mas estiver rodando, é melhor que um projeto que só vá ser lançado só quando estiver perfeito (nunca).

Além deste termo, há outra palavra que é recorrente no discurso de alguns membros da casa, e é algo que, de certa forma, guarda uma semelhança com o *sevirismo* (ou a arte da gambiarra, como um deslizamento dessas duas ideias): a *façocracia*. Enquanto podemos inferir que o “*sevirismo*” é uma expressão mais cunhada e utilizada por Rodrigo Savazoni, a “*façocracia*” é um pensamento muito creditado ao Pedro Markun. Porém, ambas são utilizadas por demais membros da casa, inclusive um mesmo membro citou os dois termos, durante entrevista. A *façocracia*, uma palavra que carrega um peso maior (podemos derivar de *democracia* – evoca uma forma de distribuição de poder dentro do espaço, enquanto o *sevirismo* pode ser visto como algo mais voltado para a atitude, comportamento), pode ser definida, segundo afirmou André Deak, durante entrevista quando visitei a casa de São Paulo:

²⁶ Site de crowdfunding, por meio do qual alguns projetos da casa foram financiados. Mais informações podem ser acessadas aqui: www.catarse.me

²⁷ A frase correta é: “Release early, release often”.

O Markun fala muito disso, a façocracia, que foi como funcionou aqui [a casa de São Paulo], né. Faça, não precisa ficar perguntando. Se alguém depois quiser reclamar, também não reclame, vai lá e faça, e ajude, mude. Sobre o nosso site, ficou uma bosta, mas vai lá e arruma. Ótimo, alguém fez o que dava pra fazer. Tem um pouco também da ética hacker, né, “release it early, release it first”, né, solta logo o código, mesmo que ele não esteja pronto, alguém da comunidade melhora ele. Isso foi um pouco sempre a tônica aqui.

Essas ideias estabeleceram uma relação de distribuição de poder/fluxo na casa. Temos três termos: gambiarra>sevirismo>façocracia que, apesar de etimologia diferente, evocam algumas questões importantes para pensar como o grupo se organizou. Eles ecoam o desejo da autonomia (financeira etc), tão evocada por este grupo e que reflete um conjunto de ideias de como as relações – inclusive de trabalho – deveriam funcionar. Algo que evoca a ideia: se você quer algo, simplesmente faça, não há nada que te impeça. Seria, por que não, uma ideia que ecoa o ideal empreendedor das startups do Vale do Silício (mas com um viés à esquerda e ativista, dentro da casa)? Como afirmou Pedro Markun, fazendo uma crítica, no Primeiro Encontro das Casas da Cultura Digital, ocorrido em janeiro de 2014 na Campus Party: “[...] ao invés de levantar a bunda e resolver, a gente fica esperando”. Como veremos adiante, este resolver se refere, principalmente, aos modelos tradicionais do mercado de trabalho.

Ainda fazendo um exercício de análise da façocracia, é possível tentar estabelecer algumas conexões. Como vimos, ao que parece, a ideia do conceito é emprestada da filosofia hacker, na qual aquele que age, que toma atitude (no caso do hacker, que programaria, colocaria a mão na massa) seria respeitado, ou seja, ganharia certa notoriedade baseada em suas ações, que seriam reconhecidas diante do grupo. Isso lhe daria certa autonomia, ou respeito dentro do grupo social. A façocracia, dentro da casa, parece funcionar nos mesmos moldes. Porém, me parece inevitável não fazer a conexão com o termo meritocracia, por exemplo, uma das primeiras palavras que vêm à mente quando se faz um jogo de sentidos com a palavra façocracia. Na meritocracia, obviamente, a burocracia é algo presente, o que, teoricamente, é evitado no ambiente da casa. Mas há certa similaridade quando pensamos que a façocracia está ligada ao ato, à ação do indivíduo, ou seja, se ele fez, se ele elaborou um site, então ele pode, eventualmente, entrar

no patamar de discussão sobre o assunto, porque ele apresentou algo de caráter prático, que culminou em uma ação. Mas, alguém que não entende das habilidades necessárias para colocar um site no ar, por exemplo, não teria "legitimação" para reclamar. Retomando a fala de Deak: "Muito disso, a façocracia, que foi como funcionou aqui [a casa de São Paulo], né. Faça, não precisa ficar perguntando. Se alguém depois quiser reclamar, também não reclame, vai lá e faça, e ajude, mude".

Essas ideias se mostram potenciais e importantes quando pensamos que os membros da primeira geração da CCD buscaram uma estrutura que se assemelhasse à não burocracia e às relações horizontais, algo que implicaria em um ambiente sem autoridades, sem centralização de poder. Porém, me parece que há uma certa contradição entre a ideia de relações horizontais e a façocracia. E se um membro da casa percebesse que o site não estava bom e que precisava ser melhorado, mas não entendesse nada de programação? O simples alerta, a formulação do discurso e a observação dele seriam invalidados porque este não teria o conhecimento técnico necessário? A façocracia parece escorregar, ser uma fuga da ideia de horizontalidade da casa. Se as relações seriam horizontais, como podem, ao mesmo tempo, serem mediadas pelo grau de conhecimento/ações empregados por cada sujeito? Sobre este tópico, descrevo, no capítulo 2, um evento ocorrido na CCD em que é possível perceber as tensões diante desta contradição.

2.4 “DOCUMENTAÇÃO PÍFIA” E A REDE DESCENTRALIZADA

Não há documentações que precisem quantas pessoas e quantas empresas transitaram pela casa de 2009 até início de 2014, ano em que levantei dados para a presente pesquisa. A falta de organização e de documentação é uma característica forte da CCD, que mostra muito sobre a fuga da burocracia, dos horários fixos e dos padrões que a casa pregava. Durante troca de mensagens no grupo de e-mails da CCD, criado para manter os contatos em rede, indaguei sobre o número de pessoas que haviam circulado pelo ambiente. Destaco as principais respostas que obtive a seguir, de membros que passaram pela CCD-SP: “5000, 500, 50? Da pra dividir por 2, talvez? É conta de padeiro que não sabe fazer

pão” (Pedro Markun); “666. Mas falando ‘sério’, alguém fez ou tinha como fazer essa conta? (Leonardo Foletto); “A última vez que me dei ao trabalho de contar, éramos treze empresas e pouco mais de quarenta pessoas... Mas isso faz já uns cinco anos” (Felipe Meyer). E, por fim, a resposta do hackativista Capi Etheriel e que mostra muito do que circulou pela casa em termos “liberdade” e não burocratização:

“Você pode sempre usar a expressão ‘sem-número’. Mas não ponha números nela, tipo ‘um sem-número de colaboradores’, porque dependendo de quem você pergunta pode ser dois sem-números ou mais. Ou menos. *A real é a que a própria ideia de pertencimento, de ser da CCD, era meio ampla.* Tinha gente que aparecia lá regularmente, gente que só aparecia para organizar eventos lá, tinha volantes, agregados, mantenedores... O que você pode fazer se quiser uma coisa mais oficial é ler as atas das reuniões da CCD e ver quem estava presente. *Mas pra isso você provavelmente precisaria voltar no tempo, ir na reunião e fazer uma ata*”. (grifo meu)

Essas respostas mostram as ideias de “liberdade” que os discursos de membros da casa enfatizam. A ironia acompanha boa parte das respostas, quase como um tom de deboche, mas que não é ofensivo com seu interlocutor, e sim reforça a maneira como a cultura que foi construída dentro do ambiente da casa tentava mostrar que os membros simplesmente não se importavam em documentar nada, em fazer registros formais, atas etc. Nada que pudesse aprisionar o direito de ir e vir, que quebrasse o regime “horizontal” das relações, ou que soasse como obrigação, seria bem vindo. Importante esclarecer que a palavra “cultura” aqui utilizada segue na linha do que afirmou Geertz (1989):

O que se deve perguntar a respeito de uma piscadela burlesca ou de uma incursão fracassada aos carneiros não é qual o seu *status* ontológico. Representa o mesmo que pedras de um lado e sonhos do outro – são coisas deste mundo. O que devemos indagar é qual é a sua importância: o que está sendo transmitido com a sua ocorrência e através da sua agência, seja ela um ridículo ou um desafio, uma ironia ou uma zanga, um deboche ou um orgulho. (p. 8)

Destrinchando postagens e e-mails antigos do grupo da CCD no GoogleGroups, descobri, em postagem do dia 31 de agosto de 2011, que o jornalista Rodrigo Aron chegou a desenvolver uma planilha batizada de “Formulário das Empresas que compõem a CCD”, em que haviam campos como descrição da organização, site, receita dos últimos dois anos, tipos de financiamento, projetos realizados, colaboradores etc. A tentativa de organização não deu muito certo, ou se perdeu com o tempo. De qualquer maneira, esse tipo de

catalogação contrasta com as respostas reproduzidas no parágrafo acima, recebidas no segundo semestre de 2014. O desejo do caos se sobrepôs e se solidificou no que podemos chamar de conduta, ou traço do grupo. Importante esclarecer que não se trata de uma generalização, mas é possível inferir que a característica é uma das que mais me chamaram a atenção ao longo da pesquisa, porque se mostra uma conduta que estaria no “código” dos membros da CCD.

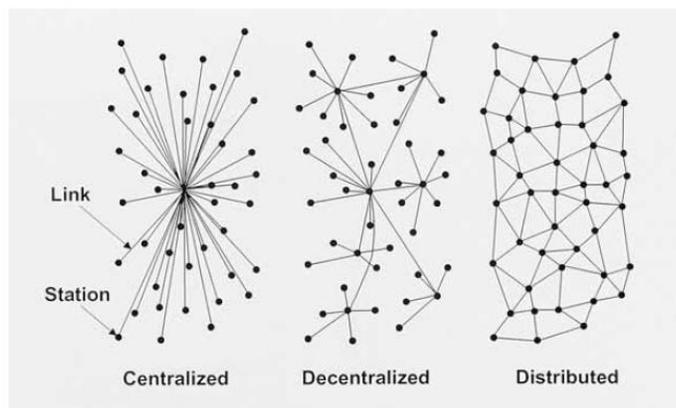
Aqui é quase desorganizado. É o caos criativo, desorganizado. Na verdade muito da razão do espaço físico dela [da casa] estar acabando é por causa da desorganização. Os contratos, sabe, essas coisas assim... Mas enfim, são essas relações pessoais que acho muito mais importante do que só se dividir um espaço de trabalho (LAVIGNATTI, 2013).

Essa ideia de caos, em partes, está relacionada com o desejo de manter relações horizontais ou “anárquicas”. Há uma forte aversão à ideia de um centro controlador, e o culto ao caos poder ser interpretado como uma forma de garantir que não haveria nenhuma forma de controle dentro dessas relações. Como podemos observar nos depoimentos a seguir, de dois membros da casa:

O que ela [a CCD SP] manteve de forte foi uma rede de afetos e de dinâmicas abertas e descentralizadas de relações que podem voltar a se conectar não mais no mesmo ambiente [...]

A Casa da Cultura Digital é uma rede, descentralizada. Veja o diagrama do Paul Baran, ele vai falar dos tipos de redes. É uma rede descentralizada porque tem vários centros, entendidos como não físicos, mas como pessoas que funcionam como hubs, e isso muda, é uma rede de pessoas, uma comunidade é uma rede. Está conectada com outras redes [...]

A seguir, reproduzo o diagrama citado por Deak em sua fala sobre a forma que teria a rede da CCD:



20 Paul Baran's diagram of centralized, decentralized and distributed networks, reproduced from his famous RAND paper 'On Distributed Communication', 1964.

Fig. 4. Imagem retirada do livro *Digital Culture* (Gere, 2002), que ilustra os diagramas de Paul Baran. A rede descentralizada seria o modelo seguido de organização e distribuição de poder seguido pelos membros da CCD, de acordo com relatos de membros.

“Rede de afetos” é um termo comum utilizado para definir a rede que se formou em torno da casa. Para o jornalista André Deak (2013), este laço entre a primeira geração de pessoas que formaram a CCD São Paulo foi fundamental para manter a casa funcionando por quatro anos com suas características de organização. Porém, a partir do momento em que as pessoas começaram a se retirar da casa, por inúmeros motivos, “ [...] as relações afetivas que terminaram. Era a base da casa, sua forma de organização” (DEAK, 2013). Este seria um dos motivos para o clima de fechamento que a CCD SP enfrenta atualmente, enquanto esta pesquisa é escrita.

2.5 “DEMITI MEU CHEFE” E ALGUMAS CONCLUSÕES PRELIMINARES

“[na casa] cada um tem sua empresa, cada um é uma *holding*”²⁸

²⁸Fala de DEAK (2013) em entrevista concedida à presente autora.

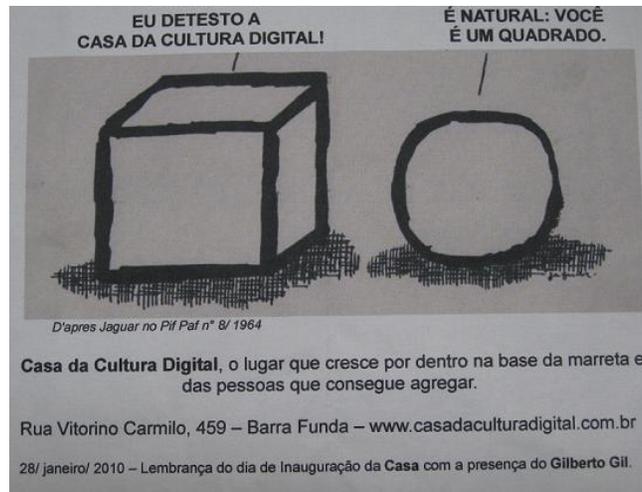


Fig 5. Lembrança da “inauguração beta” da Casa da Cultura Digital de São Paulo, distribuída aos convidados presentes. Retirada da reportagem “A festa que juntou Lawrence Lessig e Gilberto Gil”²⁹.

A Casa da Cultura Digital de São Paulo "incubou" pessoas que levaram a ideia da casa adiante. Esse foi o caso do jornalista Leonardo Folleto, da administradora de empresas Kamila Brito, de 27 anos, e Vinícius Russo, que passaram um tempo na CCD, trabalhando em projetos. Em setembro de 2012, Vinicius levou o conceito da Casa da Cultura Digital a Porto Alegre, onde nasceu a CCD POA (onde, em março de 2015, Folleto estava como um dos membros). O mesmo ocorreu com Kamila Brito que passou nove meses na CCD de São Paulo em 2010 e levou a ideia para Belém, inaugurando a Casa da Cultura Digital do Pará em março de 2013. Em agosto do mesmo ano, Campinas também ganhou sua Casa da Cultura Digital, em uma ação conduzida pelo coletivo Fórum da Cultura Digital, representado pelo pesquisador Tel Amiel. A casa de Campinas ocupa uma sala da Estação CIS Guanabara, em espaço cedido pela Unicamp.

O trabalho, ou as inquietações quanto à atividade profissional está no cerne dos arranjos que atravessam as Casas da Cultura Digital. Esta característica ficou ainda mais latente a mim, no percurso da pesquisa, quando participei do primeiro encontro das Casas da Cultura Digital que ocorreu em janeiro de 2014 na 7ª Campus Party Brasil. A ocasião foi apontada como “histórica” pelo mediador do evento, Lucas Foster (da Casa Preta/Project

²⁹ Disponível em <http://blogs.estadao.com.br/link/a-festa-que-juntou-lawrence-lessig-e-gilberto-gil/>

Hub), por ter reunido pela primeira vez, presencialmente, representantes das casas de Porto Alegre (RS), Belém (PA) e Campinas (SP) e da primeira CCD, da cidade de São Paulo.

O bate-papo foi promovido no espaço destinado a “Hubs Criativos” do evento, numa alusão do que as casas representariam. Consegui assistir o encontro, sobre o qual compartilho agora minha etnografia, graças ao convite cedido pelo jornalista Felipe Lavignatti, membro CCD SP e um dos curadores do palco Michelangelo, junto com André Deak.

No palco, estavam presentes Leonardo Folleto, Janaína Spode, Bernardo Pansera e Luucas Alves, da Casa de Porto Alegre; Tel Amiel, representando a CCD Campinas; Kamila Brito, que levou a CCD para Belém; André Deak, Pedro Markun e VJ Pixel, fundadores da CCD de São Paulo. Logo ali no início, Markun e Pixel são apontados como membros do que seriam as "novas Casas da Cultura Digital" de São Paulo, pelo fato de não estarem mais utilizando o espaço da Vila do Parque Savóia. O final de 2013 foi um ano que alguns coletivos e empresas se retiraram da CCD SP, quando teria começado o “apagar das luzes”³⁰ do modelo da primeira casa. Naquele momento, Markun estava tocando um laboratório Hacker na região da Armênia, enquanto VJ Pixel se estabelecia em um novo local no Pacaembu. O próprio André Deak também encontrava-se em um momento de transição, quando abria a empresa Liquid Media Laab com o jornalista Felipe Lavignatti, em um espaço novo.

Por conta deste clima de despedida da CCD SP, ou talvez, porque, no momento, a Campus Party oferecia atividades mais interessantes, o fato é que a plateia encontrava-se praticamente vazia: havia umas dez pessoas, talvez um pouco mais, mas boa parte era formada por integrantes da CCD, como ficou evidente ao final do evento, quando o público pôde fazer perguntas.

³⁰ Como já citado anteriormente, esta expressão foi utilizada por Felipe Lavignatti (2013) durante entrevista que realizei com ele, na CCD de São Paulo. A conversa girava em torno de muitos coletivos terem se retirado da casa, que estaria mais vazia. O próprio Lavignatti estava se preparando para deixar o local, com o sócio André Deak.

A primeira pessoa a falar, depois do moderador, foi Kamila Brito, que passou um tempo “incubada” na casa de São Paulo, até voltar para Belém e “sentir falta de um ambiente de trabalho” como a CCD, fundando então uma casa por lá, em 2012. Logo de início, Kamila entoou a conversa para a linha do mercado de trabalho e do empreendedorismo, destacando que a casa de Belém buscou mesclar um modelo “empresarial” e “cultural”. Ela afirmou que “quis levar para o mercado mesmo esses conceitos de São Paulo, essa questão da parceria, do *trabalho colaborativo, dos horários flexíveis, alguns modelos totalmente fora do padrão* que não havia espaço para Belém”.

A conversa seguiu, guiada pelo mediador, para um viés didático no estilo “como eu faço para abrir uma Casa da Cultura Digital na minha cidade”, ao que integrantes presentes deixaram claro que não era preciso de nada mais do que a “vontade” de fazê-lo, já que não seria preciso pedir autorizações. Aqui, é possível estabelecer, novamente, uma relação com a questão do sevirismo ou da façocracia, apresentada anteriormente. O que se pode ler é que, para fazer uma Casa da Cultura Digital (ou qualquer outra coisa), é preciso, apenas, ter força de vontade, iniciativa, pró-atividade. Uma leitura que pode ser feita, também, do mercado empreendedor em uma visão neoliberalista: todos podem ser empreendedores, não há regras que impeçam, apenas o livre comércio que se autorregula (Harvey, 2008). Há também a possibilidade de relacionar essa conduta, ou atitude da CCD com influências de movimentos libertários, da ética hacker e do software livre.

Como foi ressaltado, a casa de São Paulo nunca teve um CNPJ e não teria um controle central. Esse caráter informal-caótico foi extremamente exacerbado por Pedro Markun em diversos momentos da discussão. “Se alguém quiser que alguém dê permissão pra usar o nome, esse alguém não é da Casa da Cultura Digital. Foda-se e usa. A legitimação é você que dá. A gente não vai te cancelar [...]”.

No desenvolvimento da conversa houve uma leve tensão sobre quais processos ou conceitos unificariam as casas. Kamila Brito havia comentado sobre alguns valores que enxergava, depois de ter passado um tempo na casa de São Paulo, e que havia tentado levar para Belém – valores esses citados no parágrafo acima. Esses mesmos valores teriam inspirado a casa de Porto Alegre. Quando Markun pegou o microfone, deu uma “bronca”,

nessa visão de que a casa teria “processos”, ressaltando que o surgimento da CCD e sua condução foi algo feito sem um planejamento. Ele destacou que afirmava isso como alguém que esteve na fundação da primeira casa. Seu gesto talvez possa indicar um pouco de como os processos de distribuição de poder se organizavam casa. Diferentemente do discurso que vimos de outros membros da primeira geração da Casa de São Paulo, Markun tenta passar por uma via mais pragmática. Ele afirmou:

Nosso denominador comum era: porra, todo mundo precisa de um espaço para trabalhar. Então a gente alugou a Casa da Cultura Digital, batizou de casa da cultura digital e a partir desse batismo e vivência passou a derivar processos e coisas, e num futuro as casas foram pegando um ou outro elemento. *Mas se a gente tentar chegar nesse mínimo denominador comum... Eu duvido. A gente sai daqui destruindo o conceito de casa da cultura digital*, por isso um pouco eu estou fugindo pela tangente, pra não acabar.

Depois desta fala, foi possível perceber que Kamila tomou mais cuidado ao utilizar o termo “processos” da casa. Em determinado momento, ela quase cita a palavra, mas para no meio do caminho. Acredito que tem algumas coisas representativas neste acontecimento: primeiro, o reforço da ideia de que Markun, como um dos fundadores da CCD SP, é uma das “referências” ou “autoridades” da casa, por mais que essas palavras possam soar estranhas. Afinal, por conta da sua história na CCD, ele pôde estabelecer que o processo da casa, a ser compartilhado pelas outras CCDs, é exatamente não ter processo nenhum. Outro ponto relevante é a negação de uma burocratização: sem planejamento, sem regras, “a regra é não ter regra”, como já afirmou um dos antigos membros da casa. Essa aversão ao tradicional, amplamente difundida mostra o que seria a face cool desses “novos empreendedores”. Ela se reflete no aspecto central das CCDs, o mundo do trabalho e a reinvenção do mesmo. É uma aversão ao modelo industrial. Podemos dizer que esse encontro na Campus Party girou em torno deste assunto.

Como citei anteriormente, no primeiro modelo de casa, “as pessoas eram suas próprias empresas”, com CNPJs. Até por este fato, segundo André Deak, seria difícil determinar quantas empresas e instituições passaram por ali. “[Na casa] cada um tem sua empresa, cada um é uma holding”, afirmou em conversa que tivemos na CCD SP. Dando

continuidade na resposta de Markun durante o evento da Campus Party, Deak afirma: “Eu acrescentaria, para o caso de São Paulo, que o motor muito grande da criatividade e do empreendedorismo foi o desemprego, né. Acho que isso também unifique as casas e as experiências”. Tal colocação foi recebida com algumas risadas, mas foi a deixa para a Luucas Alves trazer a observação que, sob minha análise, deu o tom deste encontro, de onde surgiram as ideias que orbitaram esse grupo de pessoas que decidiu criar e recriar CCDs pelo país:

Numa das oficinas que a gente fez de cultura digital de Porto Alegre, foi unânime as pessoas dizerem que elas tinham demitido os seus chefes. Era a máxima, assim: “eu não aguentava mais trabalhar naquela empresa, porque eu precisava bater cartão, porque eu precisava fazer o que os outros queriam, não tinha liberdade de criar e eu resolvi demitir o meu chefe”. Demitiu, não tem nada pra fazer, agora vamos para esse tal de trabalho aí, *essa cultura, essa legalzisse*. Mas é uma coisa que anda incomodando as pessoas, elas demitem mesmo, saem do trabalho e elas começam a procurar outras formas de se virar na vida. E aí encontra outras pessoas, a gente no meio do caminho e vamos todo mundo junto, sei lá pra onde.

Diante desta colocação, outras pessoas relataram sua identificação com esse “fenômeno” de demitir o próprio chefe. VJ Pixel, ex-integrante da CCD-SP, afirmou que sua história está neste quadro: “Demiti a estrutura que eu tinha. Trabalhava em Brasília, na Presidência, em um projeto de inclusão digital, sai porque queria fazer uma coisa que não era aquilo”. Como ele, outros integrantes da CCD SP, alguns jornalistas, haviam saído das estruturas das tradicionais redações para buscar se estabelecer em trabalhos que pudessem dar prazer.

Diante de tais reflexões e pensando nos relatos de Deak, de Luucas e de VJ Pixel apresentados anteriormente, podemos perceber o discurso de uma geração que, de certa forma, foi “expulsa” do mercado de trabalho tradicional ou industrial -- mercado este que, talvez, não abrigasse mais nenhuma utopia para essas pessoas. Utilizo o termo “expulso” aqui não no sentido mais comum da palavra, ou seja, não se referindo à alguém que recebeu uma intimação para se retirar de um local. O cenário, pelo contrário, parece abrigar pessoas que estavam insatisfeitas com os modelos de organização e estruturação profissional que não abarcariam mais os anseios e inquietações desta geração digital. Essas pessoas se

sentiriam expulsas pelo próprio desejo/inquietação de trabalhar em algo com um significado outro, de outras formas, com ressignificados. Aqui, cabem os apontamentos sobre os sintomas do neoliberalismo e a busca pelo "modelo empresa" por pessoas que tem um histórico à esquerda. Neste momento, volto ao Turner (2006), apresentado no capítulo 1, para mostrar que há influências do hibridismo digital entre Nova Esquerda e Novos Comunalistas, que permitiu que visões políticas diferentes se apropriassem do mesmo imaginário digital.

Essas diferenças entre esses grupos, que se refletem em subgrupos não homogêneos dentro das CCDs, vão se materializar em projetos, discursos e relações que essas pessoas vão estabelecer ao longo da experiências dentro das casas. Arrisco dizer que a escolha pelo modelo empresa, para alguns, pode ser entendida como uma forma de resistência já que muitas vezes a pessoa se torna uma empresa, ou um micro empreendedor, para dar andamento a projetos sociais e tentar permanecer fiel às suas convicções e ações políticas, se afastando do mercado de trabalho tradicional.

Retornando ao evento da Campus Party, em determinado momento, o mediador cita as incertezas que parecem flutuar entre os membros da CCD, uma incerteza que aqui podemos ler como a ausência de um contrato formal de emprego, nos moldes da CLT. Ele também cita o fato de que algumas pessoas que passaram pela casa de São Paulo foram trabalhar em locais como setores do governo ou mesmo na Editora Abril. O enunciado de Markun, em uma resposta a essas afirmações, pode nos trazer algumas percepções:

Você falou das incertezas, mas eu não tenho incerteza. *Eu tenho certeza, que o caminho é divertido pra caralho, e se não for divertido eu tô fazendo errado.* E essa certeza me joga pra fora do mercado tradicional e da Abril e da Secretaria de Cultura, *porque é chato pra caralho trabalhar nesses lugares.* Então eu tenho certeza que eu não quero ir pra lá. Tem incertezas em tramites. A casa de cultura digital pra mim vem de uma certeza que os modelos que estavam estabelecidos não correspondem ao que me interessa.

Destaco, ainda, a fala de Kamila: “O legal é a gente trabalhar se divertindo, fazendo o que a gente gosta, como a gente quiser, se vestindo como a gente quiser e estar onde quer. Sem muita burocracia”. Essas duas colocações são extremamente simbólicas para este

trabalho. E, para refletirmos sobre ela, evoco a figura que está no começo desta etnografia, o quadrinho que foi entregue aos participantes da inauguração beta da CCD SP. Ali, um quadrado diz que detesta a Casa da Cultura Digital, ao que recebe a resposta de sua interlocutora, uma bola, esfera: “É natural. Você é um quadrado”. O quadrado, o tradicional, o modelo industrial, o fordismo, o governo, os veículos de mídia de massa, todos eles são quadrados, são chatos e estão ultrapassados.

Essa leitura é o que dá força para um projeto como a CCD SP, algo que estaria trazendo ares do moderno, ou do pós-moderno, do trabalho que consegue apreender a diversão, a autonomia, a empresa bacana. Neste caldeirão, que teve como meio de campo um órgão governamental – o Ministério da Cultura de Gil – ecoam muitas ideias da sociedade informacional. Uma influência dos ideais do Vale do Silício, a glamourização da cultura livre, o desejo de praticar ações de ocupação dos espaços urbanos atrelados à propagação do conhecimento livre. Há uma fusão empreendedora, com pessoas de inclinação à esquerda, que evocam a contracultura e o Tropicalismo. Alguns elementos que mostram um pouco de como tais ideias da sociedade informacional que apresentei no capítulo 1 desembocaram nesta experiência brasileira, que parece ser uma pequena parte do fenômeno empreendedor que podemos vislumbrar, em que muitas pessoas, com formação superior flutuam no mercado de trabalho criando alternativas, ou buscando alternativas ao modelo CLT.

Diante deste cenário, me parece importante destacar reflexão de Michel Foucault (2008), no livro *O Nascimento da Biopolítica*, quando o autor ministra uma aula sobre o neoliberalismo americano, quando o filósofo trata do problema da inversão do social pelo econômico. As relações sociais são pautadas e lidas por meio das lentes da economia, e estaria na base e na forma de regulação das demais relações. Ou seja, a análise em termos de economia de mercado vai servir como um esquema que se pode aplicar a campos não econômicos. Quando retomamos a fala de Deak, de que, na casa, "cada um é uma *holding*" e que o desemprego teria sido o fator crucial para a criação da CCD e para a reunião daquele grupo, é possível estabelecer uma conexão com as ideias de Foucault a respeito do

sujeito como uma "empresa permanente e de empresa múltipla" (FOUCAULT, 2008, p. 332). Como podemos acompanhar na seguinte reflexão:

[...] de um lado, generalizar de fato a forma 'empresa' no interior do corpo ou do tecido social; quer dizer, retomar esse tecido social e fazer que ele possa se repartir, se dividir, se desdobrar, não segundo o grão dos indivíduos, mas segundo o grão empresa. [...] Ora, que função tem essa generalização da forma 'empresa'? Por um lado, claro, trata-se de desdobrar o modelo econômico, o modelo oferta e procura, o modelo investimento-custo-lucro, para dele fazer um modelo das relações sociais, um modelo da existência, uma forma de relação do indivíduo consigo mesmo, com o tempo, com seu círculo, com o futuro, com o grupo, com a família. (Idem, pp. 331-332).

Evidente que os integrantes da casa se encontram em um esforço, que podemos interpretar como algo com contornos utópicos (Harvey, 2004), de superar um modelo industrial que estaria falido, em busca de um maneiras de desenvolver projetos e modos de trabalho que superassem modelos pré-estabelecidos em termos de mercado de trabalho. Este modelo, ou modelos, seriam atingidos por meio da experimentação, sem regras, no ambiente de relações horizontais da Casa da Cultura Digital. Essas ações, por vezes, embora possam parecer algo com contornos novos e ares de contemporâneos, esbarram no que Foucault já havia detectado nos idos dos anos 1978-1979, na transposição do sujeito em empresa, individualizando-o.

3. OS DOCUMENTOS “NÃO BUROCRÁTICOS”

Por mais que, de forma enfática, como já vimos anteriormente, membros da Casa da Cultura Digital mostrem certa aversão à documentação e à burocracia, há outros tipos materiais que podem ser apontados como documentos, produzidos, editados e publicados por integrantes e parceiros da CCD. São registros que nasceram ao longo do caminho, muitos dos quais tentam explicar o que é a casa, e, nesse movimento, produzem sentidos e ressignificações. Desenham, talvez mais como um desejo, como deveriam ser as relações de poder dentro do campo do trabalho em um cenário que busca, no discurso, um modelo pós Capitalista para sobreviver. Esses documentos apontam como algumas questões centrais significam para a casa ideias de liberdade, igualdade (lida aqui como a busca pela horizontalidade das relações) e diversão que seriam conquistadas por meio de um novo modo de organizar e executar o trabalho.

A seguir, me debruço sobre quatro documentos que, ao longo da pesquisa, se mostraram marcados por um esforço da casa em construir uma imagem da CCD como entidade, força-castelo de uma geração desiludida com o modelo Industrial. Também produzem sentidos e apontam “valores” para a cultura digital no Brasil – por vezes, as imagens da casa e as significações de cultura digital se cruzam, como veremos a seguir.

O primeiro material é um vídeo de 15 minutos; o segundo é um texto publicado na plataforma Cultura Digital.br, em uma tentativa de membros do Ministério da Cultura e da CCD de debater e construir um conceito de cultura digital para o Brasil e para aquele momento político em especial, ainda marcado pela administração Gil/Juca no governo. Os dois últimos são textos publicados no site da casa, que tentam explicar aos internautas o que é e o que foi o projeto da CCD, respectivamente.

3.1 “TEMPOS GENEROSOS”

Em julho de 2012, a Filmes para Bailar, produtora “audiovisual multimídia” (como a própria é descrita em seu site)³¹, produziu um vídeo de 15m53s sobre a CCD. A produtora, que havia entrado para a Casa da Cultura Digital em 2011, fez o vídeo a pedido do Centro Cultural da Espanha (CCE) e do Rede//Labs, uma plataforma de investigação sobre laboratórios experimentais de cultura digital³². No dia dois de julho de 2012, um integrante da produtora, fez um post³³ no grupo de e-mails da casa³⁴, abrigado no Google Groups, apresentando o vídeo e explicando as condições de produção em que o mesmo foi feito. De acordo com ele, o registro integrou um trabalho “sobre laboratórios de experimentação” e foi montado tendo a CCD em uma “perspectiva de laboratório”. Ele continua:

[...] Fizemos a entrega para nosso cliente e agora mando aqui na lista no intuito de abrir total, tanto para mais sugestões de como o vídeo pode ficar mais funcional *para que a casa se aproprie, como para a ressignificação total, o remix* e o que mais quiserem fazer dele. Irei Juntar todo o material bruto em um hd também, que estará disponível pra quem quiser! (grifo do autor)

A liberdade de se fazer um “remix”, mexer, reutilizar e reinventar é uma característica que aparece muito marcada em discursos de quem fez parte da casa e pontua uma desejada postura de seus membros em relação à sua produção intelectual. Esse é um traço, inclusive, ressaltado no vídeo, como será possível constatar adiante.

Nessa mesma conversa do post, se seguiram mais 20 respostas, de 17 membros, comentando sobre a produção. Nesse dia e nesse thread, todos os comentários seguiram na linha dos elogios, com comentários sobre o trabalho, o esforço e empenhos empregados na

³¹ Disponível em <http://filmesparabailar.com/#!/sobre>, acessado em 02 de dezembro de 2014.

³² Mais informações sobre a plataforma podem ser acessadas por meio do link <http://redelabs.org/>. Acesso em 2 de dezembro de 2014.

³³ Thread do post e seus desdobramentos disponíveis em [https://groups.google.com/forum/#!searchin/casadeculturadigital/video\\$20casa\\$20da\\$20cultura\\$20digital/casadeculturadigital/fMGo8XodAI0/1fD5wZzPcAJ](https://groups.google.com/forum/#!searchin/casadeculturadigital/video$20casa$20da$20cultura$20digital/casadeculturadigital/fMGo8XodAI0/1fD5wZzPcAJ).

³⁴ O qual foi apresentado ao leitor no capítulo 2.

construção da narrativa. Algumas manifestações ainda apontaram a filmagem como um conteúdo que teria o poder de motivar os membros da casa a “seguirem em frente” diante de eventuais dificuldades. “pô, valeu filmes! bom pra assistir quando a barriga ronca. bom pra assistir quando a gente quebra pau :)”, escreveu um dos integrantes. Outro corroborou: “De chorar. E de recorrer na hora do aperto, como disse o Pedro [Markun], pra lembrar que estamos na onda certa.”. Essas duas manifestações denotam uma das preocupações latentes que circularam pelo espaço e que se cruzam com o tom de efemeridade que o projeto da casa sempre carregou em seu discurso: a incerteza de uma renda, uma vez que, ali, a proposta é justamente não ter um emprego com carteira assinada no modelo “tradicional”.

A seguir, apresento uma análise do vídeo em questão e, em seguida, trarei uma discussão que gerou polêmica dentro do grupo da CCD sobre a forma como a filmagem retratou a casa -- discussão que inclusive dá o tom do título deste capítulo.

3.2 VÍDEO CASA DA CULTURA DIGITAL



Fig. 6. Frame da abertura do vídeo Casa da Cultura Digital, produzido pela Filmes para Bailar.

Alegria, pessoas felizes, sorrindo... Eram “tempos generosos”, como indica o frame que abre o vídeo intitulado Casa da Cultura Digital³⁵, sob o som da canção Fio De Prumo,

³⁵ Disponível em <https://vimeo.com/44887305>.

do rapper e cantor de MPB Criolo³⁶. Ao todo, aparecem 11 pessoas dando seus depoimentos, ora sobre a casa, em uma tentativa de explicar o que é a CCD, ora sobre projetos que ali nasceram. Desse grupo, dez são ou foram membros da CCD e um deles é uma espécie de “convidado-guru”, o pensador e advogado Lawrence Lessig (2004), autor do livro "Cultura Livre – como a mídia usa a tecnologia e a lei para barrar a criação cultural e controlar a criatividade". A fala de Lessig foi retirada de um encontro na “inauguração beta” da casa, em meados de 2010, quando o mesmo estava acompanhado de Gilberto Gil e Cláudio Prado.

O vídeo continua, desenvolvendo a mensagem: “tempos generosos que nos deixam cruzar pessoas, unir pensamentos, fazer junto”. A imagem de abertura retrata as pessoas em um ambiente da casa, talvez em uma reunião de trabalho, talvez em um encontro para jogar conversa fora, algumas delas com seus notebooks em mãos. Na verdade, pouco importa qual seja a situação, porque, para esse grupo de pessoas, trabalho deve ser sinônimo de diversão, o que, como já foi abordado anteriormente, é uma das premissas adotadas na CCD, com uma certa herança da “ética hacker” e mesmo do que Barbrook chamou de Ideologia da Califórnia, como abordei no capítulo 1, sobre a qual retomo a reflexão:

[...] Através da integração de diferentes tecnologias em torno de protocolos comuns, algo está sendo criado, que é mais do que a soma de suas partes. *Quando a capacidade de produzir e receber quantidades ilimitadas de informação, sob qualquer forma é combinada com o alcance da rede mundial de telefonia, as formas existentes de trabalho e lazer podem ser fundamentalmente transformados.* Novas indústrias vão nascer e as ações atuais favoritas do mercado serão varridas. (BARBROOK e CAMERON, 1998, arquivo eletrônico sem número de página).

Há alguns elementos comuns à Ideologia da Califórnia, ou Ideologia Californiana, e os "valores" adotados pela CCD, exibidos no discurso construído do vídeo analisado. Muito provavelmente, este grupo reunido em São Paulo tem outros elementos próprios que se fundem e se misturam com os ideais dos hippies tecnológicos que desaguaram na ideologia apontada por Barbrook e Cameron. Esses ideais exercem certa influência na CCD, como

³⁶ A letra completa pode ser acessada por meio do link: <http://genius.com/Criolo-fio-de-prumo-pade-ona-lyrics>

podemos observar ao longo dos discursos apresentados. De algum modo, esta maneira de ver o trabalho é algo incorporado e ressignificado pela casa, já que, à esta visão, são acrescentadas outras ideias e modelos de convivência e experimentação, como veremos adiante.

O vídeo segue e a palavra “reinventar” aparece três vezes em destaque, nos primeiros 47 segundos: “Dá pra reinventar a rua. Dá pra reinventar a estrada, levando conhecimento livre para todos os cantos do Brasil [aqui, uma alusão ao projeto do Ônibus Hacker³⁷]. Dá pra reinventar lugares históricos da cultura. São levantes assim que nascem nos corredores da Casa da Cultura Digital”. A reinvenção, aqui, mais do que uma possibilidade, se mostra uma necessidade, uma questão essencial para sobreviver aos novos e “generosos” tempos, criando, produzindo e assim garantindo que a possibilidade de ser o seu próprio chefe seja algo tangível. A reinvenção também faz uma alusão à cultura do remix, quando há algo já criado, mas que precisa ser modificado e ressignificado – como o sentido da própria vida e do trabalho. A casa seria um ponto do qual nascem os levantes, o local embrionário, uma “incubadora de comunidades”, nas palavras de André Deak³⁸.

Durante esta análise, destaco falas exibidas no vídeo que cruzam ou reforçam constatações já apresentadas anteriormente sobre ideias centrais que ecoam na CCD e na própria construção simbólica da cultura digital, apontadas na presente pesquisa.

³⁷ O Ônibus Hacker foi um projeto que surgiu com o coletivo Transparência Hacker, na Casa da Cultura Digital, e foi financiado de forma coletiva por meio do site Catarse (<http://catarse.me/pt/projects/167-onibus-hacker>), em 2011. O Busão Hacker, como é conhecido e cujo tema é “hackeando a vida”, promove “invasões” e oficinas em cidades do país e da América Latina e é definido em seu site (<http://onibushacker.org/>) como um laboratório móvel nas intersecções entre tecnologia, política, cultura e artes.

³⁸ Observação de Deak registrada em entrevista à Revista Superinteressante, publicada em 23 de setembro de 2013, no site da publicação, com o título "A criatividade não tem surgido nas redações: crise pode criar novos modelos de jornalismo", disponível em: <http://super.abril.com.br/blogs/newsgames/tag/andre-deak/>

3.2.1 A METÁFORA DA REDE E A AÇÃO COMO MOEDA

A primeira sonora do vídeo é um depoimento do pesquisador e ativista Sérgio Amadeu da Silveira falando sobre a sua experiência na Casa. Sérgio Amadeu teria frequentado a casa “o tempo todo”, segundo relato de um dos membros da CCD: “É mais ou menos isso. Reunião de ciência e tecnologia cidadã, de práticas colaborativas, fora da academia, mas também dentro. Quer dizer, empresas, *práticas colaborativas*, coletivos de produção, é um ponto, é um nó, uma *conexão presencial que gera as mesmas sinergias da rede*” (grifo nosso). A metáfora da rede é a imagem adotada para expressar como seria o funcionamento das relações entre as pessoas dentro da casa e, por isso mesmo, o modo como o poder estaria distribuído. Há o pressuposto de que não existe hierarquia nem algo planejado, mas sim uma horizontalidade, distribuição descentralizada, um *peer-to-peer*.

Nessa linha, há a fala de Andressa Viana sobre como o Festival BaixoCentro³⁹, um dos projetos abrigados na casa, foi organizado e ganhou vida: “De uma forma *completamente horizontal de organização*, financiamento completamente por pessoas físicas via crowdfunding, tipo, vamos juntar, arregaçar as manguinhas e fazer. [...]”. A declaração final do jornalista Rodrigo Savazoni, que se define como um dos fundadores da casa⁴⁰, igualmente dá ênfase a esse modelo de organização:

Foi tudo sendo feito, está sendo feito, permanentemente, a partir das contribuições dos que chegam, das vontades de cada um, *sem um controle central, mesmo, acho que muito da forma como a gente acredita que é a rede, né, a inteligência está nas pontas, a inteligência está nas pessoas* elas vão criando os espaços, resignificando, reterritorializando a coisa toda, assim, eu acho que é por aí.

³⁹ Festival que na época do vídeo havia realizado sua primeira edição, de dez dias, em que foram reunidos produtores culturais, artistas, ativistas e interessados em ocupar as ruas, os espaços públicos, da região em torno do Minhocão, na cidade de São Paulo, com 120 atividades culturais, de apropriação de tecnologias etc. É possível ler mais sobre o projeto no site <http://baixocentro.org/>. Acessado em 04 de dezembro de 2014.

⁴⁰ No vídeo analisado, Savazoni é a segunda pessoa a aparecer dando uma declaração sobre a CCD. A primeira é Cláudio Prado. Porém, nesta análise não reproduzo as falas na ordem linear e sim faço um recorte sobre as declarações que apontam as características que comporiam a “ética” ou “valores” da cultura digital e da própria CCD.

Novamente, a metáfora da rede como modelo de organização se mostra como uma das condutas desejadas dentro da casa, como um de seus “valores”.

Outra colocação pode ser apontada como uma tentativa de explicação de como deveria funcionar a organização e distribuição de poderes dentro da casa: sendo a oitava pessoa a aparecer na filmagem, Pedro Markun explica a ideia do já mencionado Ônibus Hacker, quando ele cita atividades como as oficinas de lei, de software livre, de audiovisual, debates em discussões e praças públicas, explicando que o projeto do ônibus tem como mote realizar uma “invasão hacker, total e absoluta”. Ele continua:

[...] Tá muito ligado com a ação, a gente vai continuar fazendo, fazendo, fazendo, fazendo, fazendo, cada dia faz uma coisa diferente, faz vídeo, faz entrevista, faz a viagem, faz reportagem, faz programa, faz, faz, e descobrindo novas formas de fazer, novas formas de sustentar o fazer, então, o crowdfunding que entra pesado, começa a funcionar no Brasil, é sensacional.

Nesse trecho, Markun está retomando a ideia da chamada “façocracia”, sobre a qual tratei anteriormente no capítulo 2. Ou seja, a “atitude”, a “ação” contaria mais do que qualquer outra moeda de troca.

3.2.2 A CULTURA DO MIX, VIVA O REMIX

Aos 2min10s, Lawrence Lessig é apresentado ao espectador: o advogado é o único dos entrevistados que recebe um GC (gerador de caracteres) que, além do nome, exhibe uma breve explicação de quem ele é e qual sua importância naquele contexto. Este momento me chamou a atenção porque aparece carregado de simbologia:



Fig. 7. Frame do vídeo Casa da Cultura Digital, aos 2min10s.

Da esquerda para a direita, estão Cláudio Prado, André Deak, Lessig ao centro e, por fim, o ex-ministro da Cultura Gilberto Gil. Essas quatro figuras, e a forma como estão dispostas, representam alguns “pilares” da CCD e da própria estratégia de divulgação e construção de um conceito de cultura digital mais popular no Brasil durante o governo Lula. Com essa afirmação quero demarcar alguns pontos: primeiro, a cultura do mix está em partes embasada na concepção da “cultura livre” que Lessig defende em seu livro e que, por sua vez, se tornou um dos “valores” a serem seguidos e respeitados, em termos de conduta, para a CCD e para ativistas da cultura digital. O próprio André Deak (2013) apontou a cultura livre como sinônimo de cultura digital, durante nossa entrevista⁴¹. Deak também é tido como um dos porta-vozes da casa. Essa constatação ficou evidente durante eventos que acompanhei e entrevistas que fiz com outros membros da CCD, que muitas vezes pediam para que ele explicasse passagens históricas da casa.

Cláudio Prado, por sua vez, pode ser apontado como uma das figuras centrais na articulação política da casa com o governo da época. Este fato fica evidente durante uma conversa no grupo de e-mails da CCD, do dia 21 de janeiro de 2010, intitulada “Gil e Lessig na Casa” e iniciada pelo próprio Prado, avisando que ele traria ambos, Gil e Lessig, para o lançamento do Conselho Consultivo Internacional do Laboratório Brasileiro de Cultura Digital, que acabou ofuscado pela inauguração da Casa da Cultura Digital. No mesmo post, o acontecimento foi definido por ele como “Uma cerimônia sem ‘cerimonial’, Um rito batismal do Lab e da Casa. (((o lançamento que nunca aconteceu)))”. Uma das respostas de outro membro da casa corrobora essa força política: “Como ficamos? Cláudio, como você está a frente das articulações, vamos amarrar?”. Esse evento, inclusive, foi relatado pela jornalista Tatiana de Mello Dias, em uma matéria no caderno Link, do jornal O Estado de S. Paulo⁴².

⁴¹ Segundo Deak, “O que definiria melhor a casa, eu acho, seria cultura livre e não cultura digital. Até porque virou festival [Festival CulturaDigital.br]. Festival é digital? Tem banda tocando, é também, mas o que não é? O que está fora hoje do digital? Foi evoluindo mais pra cultura livre. Essa discussão nunca foi feita”.

⁴² A matéria, cujo título é “A festa que juntou Lawrence Lessig e Gilberto Gil”, está disponível em <http://blogs.estadao.com.br/link/a-festa-que-juntou-lawrence-lessig-e-gilberto-gil/>. Considero importante

Gilberto Gil, que se definiu como o “ministro hacker”⁴³, se mostra uma figura simbólica e estratégia enquanto promotor da cultura digital, talvez a bandeira mais conhecida de sua atuação enquanto ministro da cultura, como veremos na próxima seção deste capítulo. Retomando a análise sobre o vídeo da CCD, Lessig é a quarta pessoa que aparece dando um depoimento, cujo contexto é, novamente, a cultura digital. Provavelmente ele responde a uma pergunta que segue nessa linha:

Bem, eu penso que a coisa mais importante sobre a cultura digital é seu potencial de conectar pessoas que, de outra maneira não poderiam se conectar. [Aqui há um corte]. Uma plataforma comum para a criatividade humana, e isso está crescendo não apenas atravessando o Brasil, obviamente, mas que está conectando o Brasil com diferentes partes do mundo e "mixando" [mixing] esta cultura. (Tradução da autora)

A obsessão pelo remix é novamente destacada. As ideias de Lessig sobre a liberdade de criação e reprodução de bens culturais circularam com força pela casa, e a política de adoção de licenças Creative Commons, cuja criação é atribuída a Lessig, é uma das condutas que deveriam ser abraçadas pelos membros da CCD e, mais do que isso, se mostra uma das colunas do conceito de cultura digital que paira sobre o governo Gil/Juca e sobre a Casa da Cultura Digital, em uma retroalimentação. Sobre isso, aliás, Lessig fez uma observação em seu livro:

Mas do outro lado do Atlântico, a BBC acabou de anunciar que irá construir um “Arquivo Criativo”, de onde os cidadãos Britânicos poderão copiar conteúdos da BBC, e modificá-los e distribuí-los. *E no Brasil, o Ministro da Cultura Gilberto Gil, ele próprio um herói da Música Popular Brasileira, uniu-se à Creative Commons para lançar conteúdos e licenças livres naqueles país latino-americano.* (2005, p.242)

reproduzir aqui os três primeiros parágrafos da mesma: “Foi meio tropicália, meio pós-moderno. / O aviso veio por celular: Lawrence Lessig e Gilberto Gil, dois nomes gigantes cujas trajetórias diversas se encontravam na cultura digital, estariam reunidos em uma festa em São Paulo./A festa em questão era o lançamento da Casa da Cultura Digital - não exatamente o lançamento, já que o espaço foi aberto no meio do ano passado, mas uma celebração aos figurões que o tema conseguiu reunir. O nome oficial acabou virando ‘lançamento beta’.”

⁴³ Para a reportagem do caderno Link, em 2008, Gil afirmou: “Sou hacker. Sou um ministro hacker. Sou um cantor hacker”. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/noticias/geral,sou-hacker-um-ministro-hacker,1853>, acessado em 06/12/2014.

Esse “modo de pensar” ecoa nas produções da casa. A começar pelo próprio vídeo que analiso, que, como apresentei na seção inferior, foi liberado para ser distribuído e modificado. Há, ainda, depoimentos na filmagem que corroboram com esta ideia, como a fala de André Deak, que deu sua entrevista para a gravação do vídeo sentado em uma rede, disposta em uma das salas da casa. “Já vai fazer uns, muitos anos que [...] todas as coisas que eu produzo são distribuídas de graça, todas são licenciadas em Creative Commons, inclusive pra uso comercial. Né, pô, isso é, como assim? Como assim não sei, tamo aqui [risos]”.

O artista VJ Pixel, ao falar de um de seus trabalhos, o projeto Janding, que trabalha arte e realidade aumentada, também destaca que suas produções estão sob o guarda-chuva da licença proposta por Lessig: “[...] Assim como o meu trabalho é inspirado em vários outros trabalhos, eu quero deixar todos os caminhos pra que qualquer pessoa possa se inspirar no meu trabalho e até remixar qualquer trabalho meu para produzir outros”. Esse cuidado, que aqui eu prefiro chamar de conduta, ao disponibilizar o trabalho para “reapropriação” pode inferir algumas leituras: o trabalho é algo que vai além da necessidade. Há um desejo de que se transforme em ferramenta para expressar ideais, visões de mundo -- uma forma de resistência. Essa leitura ganha força quando observamos a declaração de Lucas Pretti -- um dos organizadores do Festival BaixoCentro—que fala, no vídeo, sobre sua experiência na casa e na organização do festival, enquanto caminha por uma das ruas de São Paulo:

É o sentido das nossas vidas, assim, sabe, é, por que é que a gente vive? Então, a gente trabalha pra quê? Pra ganhar dinheiro, simplesmente? Não. Como a gente faz das nossas vidas ter um sentido maior do que nós mesmos e que dar sentido político e sentido humano para o nosso dia a dia, né? Então, desde olhar para essa casa, sei lá [aponta para uma construção que aparece na esquina, a câmera se vira para mostra-la] aquela, aqui, que deve estar abandonada, não sei se é pública ou não, e olhar e falar: gente tem gente morando aí ou a gente poderia estar gerindo coisas que fazem com que as pessoas expandam seus universos?

Na cena seguinte à essa fala de Pretti, Pedro Markun aparece novamente, com a seguinte declaração. “É por aí no sentido da ‘multiplicidade’ de caminhos, né, de largar a teta única e começar a ver que existem outras formas de você providenciar que as coisas

aconteçam”. A atividade profissional, aqui, é vista como algo que não deve apenas garantir uma forma de sobreviver, mas que incorpore um sentido à própria existência do sujeito enquanto ser social. Essa filosofia de vida está carregada de elementos de uma ideologia que torna a fronteira entre trabalho e diversão extremamente nebulosa. A afirmação de Markun também reforça a aversão ao trabalho tradicional, aquele de carteira assinada, com horários fixos e padrões, clima de disputa, a “teta única”. Sua afirmação, misturada ao discurso de outros integrantes da casa, sinaliza esse desejo de uma geração que busca construir uma alternativa ao sistema então vigente de “ganhar dinheiro”.

Há ainda outras declarações durante o vídeo que caminham nesse sentido de ressignificar o trabalho e, por consequência, a própria vida, a casa, a produção cultural/intelectual. Não há porque viver em um ambiente profissional de disputas e alguns ideais surgem nesse movimento de um novo sentido do campo do trabalho, com seus desdobramentos sociais e ideológicos:

A ideia é que a gente vivesse daquilo que a gente faz, do que a gente desenvolve, do nosso trabalho, e dessa maneira pudesse bancar esse espaço aberto e livre, para que as pessoas pudessem chegar, e ele ser um dinamizador também pra novos projetos, novas possibilidades. (Rodrigo Savazoni)

A gente não tá preocupado internamente em competição. A gente vive num ambiente de colaboração, então pessoas, empresas que fazem a mesma coisa elas tão preocupadas em troca de experiências para que ambas se aprimorem. (VJ Pixel)

[Está] Todo mundo tentando abrir mais plataformas de troca de linguagem do que, enfim, tecnologia por tecnologia ou tecnologia por inovação. Claro que sempre caminha junto porque as coisas precisam ser desenvolvidas pra que a gente consiga alcançar mais. (Andressa Viana)

O denominador comum das declarações está nessa construção de um entendimento do trabalho como algo que pode ser mais do que simplesmente gerar capital. Há o traço utópico do desejo de romper uma fronteira, cruzar uma linha já conhecida e desenhar uma nova, mais comprometida socialmente com valores considerados primordiais: colaboração, relações horizontais, o trabalho além do trabalho.



Fig. 8. Frame do vídeo aos 7min16s

Esse desejo se cruza com a fala que se ouve aos 7min40, no momento em que a música de fundo, melodia que lembra canções de circo, fica mais alta e são exibidas imagens dos membros da CCD trabalhando juntos, com seus notebooks, rindo e se divertindo:

No momento em que o capitalismo passa a colonizar todas as formas de viver, a única forma de você viver de forma diferente é transformar sua própria vida num laboratório. A relação com os fazeres, a relação com o trabalho, a relação com a produção, a relação com a própria dimensão subjetiva da vida é isso que tá em jogo e é isso que a gente tem feito.

Não consegui identificar de quem é a voz autora desta declaração, que aparece com um efeito equalizador. Nem tampouco, no vídeo, parece haver qualquer esforço para que a origem da fala seja creditada ou identificada. Mas a mensagem é clara: não há alternativas ao que vivemos hoje na sociedade e, portanto, no regime capitalista, a não ser que você transforme a sua vida em um espaço de experimentação: um laboratório. A palavra experimentação, aliás, aparece marcada no discurso sobre a casa e mescla-se com a própria ideia da efemeridade que permeou a trajetória desta primeira CCD em São Paulo. Claro, não se pode esquecer que o vídeo foi encomendado com a premissa de falar de laboratórios experimentais. Mas os discursos apresentados não são menos válidos por isso, afinal, a casa não foi escolhida de forma aleatória para contemplar o projeto do CCE e da Rede//Labs.

Cláudio Prado aparece novamente no vídeo com uma declaração que enfatiza o papel do laboratório:

Eu acho que se a vida não for levada como um laboratório é uma espécie de morte viva, né. Eu sempre falo pra molecada que me pergunta assim, fala “eu tô

confuso”, falei “graças a Deus cara, quem tem certeza é que tá no perigo, quem tem certeza tá perigete né”

Claudio Prado, ao menos no início do projeto da casa, era visto como o guru da Cultura Digital, um mentor para a CCD e para as políticas públicas do MinC nessa área específica. Por ter vivido o movimento hippie nos anos 60 e 70, pode ser visto como um dos elos e influências da Ideologia da Califórnia nos discursos da Casa da Cultura Digital e mesmo nos discursos otimistas e "tecnológico-transcendentais" que o Ministério da Cultura adotou no período. Para Prado, "o digital provocou uma revolução fodida, muito maior do que as confusões dos anos 60"⁴⁴.

O vídeo Casa da Cultura Digital, postado e, portanto, apresentado à rede da CCD no grupo de e-mails da casa acabou gerando, talvez, um dos debates mais acalorados dentro do grupo. No dia seguinte à apresentação do vídeo para a rede, portanto, no dia 03 de julho de 2012, Bianca Santana, então integrante da casa, criou um tópico intitulado: “vídeo lindo da Filmes ou o quanto (infelizmente) somos tod@s machistas”⁴⁵. Na mensagem, ela, que em situações anteriores já havia questionado comportamentos dentro da casa e as relações de poder ali estabelecidas, questionava o fato de que apenas uma mulher havia aparecido na gravação – na edição final, aparecem os depoimentos de dez homens e de uma mulher. Ela mostra sua insatisfação com a edição e, a certa altura de sua interpelação, afirma:

[...] Sei que o vídeo foi licenciado em CC-BY-SA⁴⁶ e que eu poderia captar as imagens de que senti falta e fazer um remix. Mas não faço vídeos e não sei se quero fazer (de repente, se mais alguém se animar a acrescentar vozes femininas eu consiga colaborar, mas sozinha eu sei que não faço).

⁴⁴ Afirmação de Prado em entrevista ao projeto Produção Cultural no Brasil, disponível por meio do link: <http://www.producaocultural.org.br/slider/claudio-prado/> . Acesso em 7 de dezembro de 2014.

⁴⁵ Como o grupo de e-mails é aberto, por isso, é possível acessar a conversa completa por meio do link: [https://groups.google.com/forum/#!searchin/casadeculturadigital/vídeo\\$20casa\\$20da\\$20cultura\\$20digital/casadeculturadigital/aThHB2abMt8/3TyK00OvAKcJ](https://groups.google.com/forum/#!searchin/casadeculturadigital/vídeo$20casa$20da$20cultura$20digital/casadeculturadigital/aThHB2abMt8/3TyK00OvAKcJ) . Acesso em 20 de dezembro de 2014.

⁴⁶ De acordo com a licença, é possível “Compartilhar — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato/Adaptar — remixar, transformar, e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial. O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.” Mais informações disponíveis em <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/br/> . Acesso em 20 de dezembro de 2014.

A conversa teve, no total, 71 postagens (respostas) de 16 autores. À mensagem reproduzida acima seguiram respostas em linhas que, ora endossaram a observação da integrante, ora enveredaram para posições ideológicas outras que circulavam dentro da casa, abordando questões de poder e apontando um pouco de como, para um segmento ali dentro, o modelo organizacional e, portanto, o poder deveria ser distribuído. Apesar dos 16 autores, podemos dizer que houve uma triangulação da discussão entre Bianca, Pedro Markun e Claudio Prado. Após algumas respostas, Pedro Markun se manifesta e tenta mostrar que a questão não seria uma discussão de gênero, mas seria um problema de atitude:

Bi,

conta ai um pouco sobre a Casa.

O video e o remix são também acumulo, né? Eu concordo bastante com a critica... mas acho que vale a gente, então, refletir os tantos 'Por ques'...

O Pedro, por exemplo, nem falou! [se referindo si mesmo e sobre sua aparição no vídeo]. Aquilo ali são recortes e recortes de outras falas e outras gravações - e ai eu insisto que tem ausência nesse acumulo - apesar do pessoal da Filmes ter me perseguido e marcado e remarcado comigo várias vezes (mals ae!)

Tempos atrás o Sava enviou pra casa uma história 'política e afetiva' da CCD. Eu enviei outro na sequencia... Deak fez o seu e depois teceu vários outros com Lavignatti... quantas mulheres? A Lia escreveu! E talvez eu esteja esquecendo de mais alguém?

Então se a gente quer trabalhar essa questão dentro da casa (e na vida, imo⁴⁷)... *precisa mesmo arregaçar as mangas e cair dentro de editar de vídeo, escrever texto e enfim produzir esse acumulo.* (Que - pelo menos na casa - me parece sempre uma questão de representação.)

Na sequência, Bianca responde a outros membros e, em especial a essa mensagem acima, acusando a mesma de ter um tom de cobrança que seria “injusto”. Ela tenta enumerar suas ações na casa, e diz trabalhar para que as mulheres se sintam à vontade para falar. E finaliza dizendo que o tom da resposta não foi “convitativo”. Ao que Markun se manifesta, evocando, novamente, o poder do remix para a resolução da questão: [...] Se o problema é ausência de mulheres no material bruto; Captação! Captemos! Se o problema é

⁴⁷ Abreviação de "in my opinion". Expressão geralmente utilizada em chats e grupos de discussão na Internet.

ausência de mulheres no material final; Remixemos! Outros cortes! Outros olhares! [...]”. No desenvolvimento da conversa, o produtor do vídeo se manifesta e, assim como Markun, propõe que seja feito um remix da obra, com novos depoimentos das mulheres que Bianca Santana considerar importantes.

Em meio ao debate, Cláudio Prado se manifesta pela segunda vez, com uma proposição que, embora não seja imediatamente aceita, acaba resumindo o desfecho da discussão:

Deixem este vídeo quieto... a emenda ficará pior do que o soneto... façam outros... façam um para discutir esta questão toda... [...]
Na minha opinião, contar o número de mulheres e homens em qqr circunstância é rancor machista ou feminista o que dá no mesmo....
[...] Como mudar de fase? Como mudar de paradigma? Hummm...
Olhar para o mundo pelo prisma mecânico resulta na exploração do petróleo... no desenvolvimento econômico... machismo absoluto proposto pela Dilma >> via Aninha>>idelizinha>>
Olhar para o mundo pelo prisma Gaia (o planeta Terra como mãe...), nos impedirá de esburacar a mãe para lhe retirar o sangue (petróleo) e queimá-lo envenenando tudo...
[...] Deixem este vídeo quieto... afinal todos o acham lindo...

Apesar desta manifestação receber respostas contrárias, o remix deste vídeo não foi realizado, como fui informada por um dos membros da casa, durante uma conversa informal que tivemos. Como a questão de gênero não é o foco desta pesquisa, não pretendo entrar neste mérito. O que é interessante notar em tal passagem é a questão do remix apontado como algo que tem o potencial de resolver todos os problemas. É possível fazer esta leitura diante das afirmações apresentadas acima. Há, nesta visão, a implicação de que os produtos feitos pela casa (ou, indo além, por esta geração e neste novo modo de organizar e produzir trabalho) nunca estariam finalizados. Se algo saiu errado, há sempre a possibilidade de deixá-lo melhor, porque tudo é distribuído em Creative Commons, ou seja, é “livre”.

3.3 O ESPAÇO EM QUE A “CULTURA CONTEMPORÂNEA” ATERRISSOU

Para além dos ideais dos fundadores e membros do projeto da CCD, como apresentei no segundo capítulo e que também puderam ser observadas, em parte na análise anterior sobre o vídeo Casa da Cultura Digital, é importante apontar a relação que o espaço guarda com o Ministério da Cultura e seus articuladores -- em tempo, utilizo constantemente a palavra “espaço” para me referir à CCD não com um sentido de ambiente físico, mas como um espaço também em rede de ideias, ideais e utopias reunidas. Pensar sobre o vínculo entre essas duas instituições pode nos ajudar a entender melhor as ideias que circularam pelo espaço e que ecoam em muitas das atividades que ali foram desenvolvidas, culminando em alguns pontos ideológicos sobre os quais nos debruçaremos adiante.

A declaração de Cláudio Prado, que ocupou o cargo de coordenador da ação de Cultura Digital da Secretaria de Programas e Projetos do Ministério da Cultura entre 2004 e 2008. Prado também foi coordenador do Laboratório Brasileiro de Cultura Digital, instalado na CCD, sobre o nascimento da casa, pode nos elucidar algumas linhas que se cruzaram ao longo do processo:

“(…) comecei a perceber que a gente iria largar um puta *know-how* que nós tínhamos construído *nesse território borrado que era governo e sociedade civil, e achava que isso tinha que aterrissar em algum lugar*, que a gente tinha que ter isso em algum lugar, porque era uma coisa pública, o nosso pensamento era público e não iria ficar nada no governo” (vídeo Casa da Cultura Digital, produzido pela Filmes para Bailar, declaração aos 1min30s – grifos meus)

As partes grifadas da fala sinalizam contornos de como a Casa da Cultura Digital foi tomando uma forma – nunca definida, diga-se de passagem. Podemos induzir que a CCD é significada como este “território borrado”, que entrecruzou governo, ativistas digitais, novas tecnologias, jornalistas, produtores culturais, hackers e empresas. Tudo ao mesmo tempo.

A fala de Cláudio Prado mostra uma das faces da CCD como um projeto quase “oficial” do governo da época para que seu “legado” em relação ao campo da cultura digital não

morresse no meio do caminho. O discurso que o MinC estrategicamente adotou sobre cultura digital ecoa na atmosfera que compõe a casa, em uma relação que podemos chamar de retroalimentação. Importante mostrarmos, então, alguns nós de conexão nessa relação, e certas ideias similares que transitaram nesses dois ambientes.

3.3.1 O “DISCURSO DO MINC”

O ano de 2009, em particular, foi marcado por ações como o lançamento do Fórum da Cultura Digital Brasileira⁴⁸ e da plataforma de rede social CulturaDigital.br⁴⁹, criada pelo MinC em parceria com a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) e com ativistas da CCD (coincidentalmente ou não, este também foi o ano de fundação da casa). Sobre a participação da casa na criação da plataforma CulturaDigital.br, o jornalista Rodrigo Savazoni (2013) escreveu:

“Toda a inteligência de rede e o trabalho de articulação concentrados em torno da Plataforma [...], que também culminou na realização de dois fóruns de cultura digital, foi gestada dentro da CCD. Chegamos a mobilizar mais de oito mil pessoas nesse processo [...]” (pp. 29-30)

Savazoni ainda aponta a plataforma como uma das redes que surgiram “das entranhas da Casa da Cultura Digital” (idem). Baseada na tecnologia Wordpress, a CulturaDigital.br tem por objetivo, de acordo com seus organizadores, agregar pessoas e fluxos de conteúdos para promover políticas públicas democráticas de cultura digital (Savazoni & Cohn, 2009), além de fomentar discussões com a participação da sociedade civil buscando circunscrever um conceito de cultura digital com características brasileiras. O espaço web é descrito, no próprio site, como uma “plataforma pública de blogs e conversas”.

⁴⁸Mais informações em <http://culturadigital.br/blog/2009/11/09/programacao-do-seminario-internacional-do-forum-da-cultura-digital> . Acesso em 17 de dezembro de 2014.

⁴⁹ É possível acessar a plataforma por meio do link: <http://culturadigital.br> . Em novembro de 2014, o site foi reformulado: “Com esta atualização, além de estarmos melhorando o já conhecido serviço público de hospedagem de blogs, nossa plataforma volta a ser uma verdadeira plataforma de rede social, como em sua proposta original (2009)”, escreveu José Murilo, coordenador-geral de Cultura Digital e da Secretaria de Políticas Culturais do Ministério da Cultura.

Em particular, o texto sobre o qual me debruçarei agora e que está hospedado na plataforma me chamou a atenção, a começar pelo seu título: Conceito de Cultura Digital⁵⁰. Localizado no menu fixo “Sobre” da plataforma CulturaDigital.br, o “Conceito” está junto com as opções “Cultura Digital”, “Blog”, “Acervo” e “Tags da rede”, esta produção foi escolhida aqui por alguns motivos: primeiro, por encontrar-se em um local estratégico: a plataforma que, à época, serviu como um dos espaços de voz para o MinC, em que a discussão sobre possíveis conceitos para o termo foi materializada. Em segundo lugar, porque membros da CCD ajudaram a construir esse espaço digital, portanto, há aí um entrecruzamento de ideias e possíveis consonâncias, ideais, valores que se cruzaram entre meu ambiente de campo, ou seja, a casa, e o próprio Ministério da Cultura, corroborando a ideia de que a casa e as ideias de cultura digital que ali circularam de certa forma influenciaram o que o próprio MinC abraçou como cultura digital no Brasil.

Em terceiro lugar, o título é provocativo: conceito de cultura digital. Mas existe um conceito fechado para o termo? Ou ele varia de acordo com quem produz o discurso? De certa forma, é um “texto oficial”, no sentido de que está abarcado por um ministério. As ideias que circulam nessa tentativa de construção de um conceito para o termo, por si só, se mostra importante. Há um movimento de demarcação de gestão e, ao mesmo tempo, de construção de ideias que se mostra interessante para esta análise. O exercício aqui proposto, então, aponta possíveis influências sobre as ideias de cultura digital apresentadas no texto analisado e seus deslizamentos.

A seguir, reproduzo os dois primeiros parágrafos do texto:

O conceito de cultura digital não está consolidado. Aproxima-se de outros como sociedade da informação, cibercultura, *revolução* digital, era digital. Cada um deles, utilizado por determinados autores, pensadores e ativistas, demarca esta época, quando as relações humanas são fortemente mediadas por tecnologias e comunicações digitais.

A Wikipedia não registra a expressão nos idiomas inglês e espanhol. Em português, há um verbete que demarca o surgimento da cultura digital no pós-guerra, quando tem início o processo de digitalização, materializado no ambiente

⁵⁰ Disponível para acesso aqui: <http://culturadigital.br/conceito-de-cultura-digital/>. Acessado pela última vez em 08/12/2014.

de processamento de dados que passa a ser dominado por grandes máquinas de computar⁵¹.

Tomando a primeira frase: “O conceito de cultura digital não está consolidado”, é possível entender que, se não há algo consolidado, então, há várias outras significações, expressas em outros termos, que poderiam conceituar a cultura digital. Ao mesmo tempo, diante do esforço, expresso no texto, para construir um conceito, é possível inferir que, para o MinC, ainda não havia, na época em que a discussão foi promovida na plataforma CulturaDigital.br, uma memória colada ao termo “cultura digital” que funcionasse lhe atribuindo um sentido imediato (SAVAZONI e COHN, 2009). Daí o esforço de conduzir o texto tentando produzir uma conexão, uma memória, um sentido para cultura digital que represente algo para os brasileiros. Como não é possível criar nada do ponto zero, são apontadas algumas alternativas ao termo. Vamos nos debruçar sobre as duas primeiras, “sociedade da informação e cibercultura”, que são ampliadas no segundo parágrafo, e ali definidas como um “ambiente de processamento de dados que passa a ser dominado por grandes máquinas de computar”. Da forma como foram colocados, lado a lado, os termos soam como sinônimos: sociedade da informação, cibercultura e cultura digital poderiam, até, ser a mesma coisa. Sabemos, no entanto, que cada um desses termos contém seus autores mais entusiásticos e carregam sua historicidade. Logo adiante, no mesmo parágrafo, há a afirmação de que esses possíveis sinônimos para cultura digital demarcariam “esta época”. Vamos nos reter a esta ideia para fazer uma observação: ao aproximar cultura digital de termos como “cibercultura” e “sociedade da informação”, é impossível pensarmos apenas no tempo presente, no contemporâneo.

Como o próprio texto do CulturaDigital.br traz no segundo parágrafo, essa cultura digital teria surgido no pós-guerra. Há aí uma constatação: ao mesmo tempo em que cultura digital seria a cultura “desta época”, ela teria suas origens nos primórdios da Guerra Fria. A ilusão de que seria uma cultura contemporânea se enquadra no que Pêcheux denominou de “esquecimento nº 1”, aquele em que o sujeito se coloca como origem de tudo o que diz. Esse esquecimento tem natureza inconsciente e ideológica: ele apaga, de forma

⁵¹ Acessado em 10 de dezembro de 2013 em <http://culturadigital.br/conceito-de-cultura-digital/>

inconsciente, que não está em sua formação discursiva, o que lhe dá a ilusão de ser o criador de seu discurso (ORLANDI, 2010).

A conexão com o pós Guerra pode ser explicada pelo deslizamento e aproximação do termo com “sociedade da informação”. Não é algo tão novo: a mecanização da informação recebeu seu impulso já no final do século XIX, na coleta e organização de dados para o censo de 1890 nos Estados Unidos (ORLANDI, 2013, p.14). Mas tomaremos como base a centralidade do “controle da informação” na sociedade como algo que tomou proporção na era pós-guerra, quando a exaltação com a sociedade conectada, inspirada pelos ideais da aldeia global e em que a informação seria mediada por máquinas pensantes e pelos meios de comunicação, ganhou fôlego, principalmente depois que a Cibernética, a ciência do controle e da comunicação, se expandiu no meio científico e acadêmico, inclusive no campo das ciências humanas (LAFONTAINE, 2007).

O outro termo apontado pelo MinC como possível sinônimo de cultura digital é “cibercultura”. Embora não seja uma expressão nova, uma vez que em 1964 a engenheira e empresária norte-americana Alice Hilton já a utilizara para batizar o Instituto de Pesquisas Ciber Culturais (RÜDIGER, 2011), sabemos que o termo ganhou “fama” com o pesquisador Pierre Lévy, forte entusiasta de uma inteligência coletiva mediada pelas máquinas.

O texto segue em uma tentativa de construir um novo conceito e, nos parágrafos seguintes, recorre a algumas definições de cultura digital feita por pesquisadores já conhecidos no meio acadêmico e por ativistas. No terceiro parágrafo um texto do sociólogo espanhol Manuel Castells é citado, mas seu nome não é revelado, sendo apresentado apenas como “dossiê publicado pela revista Telos, mantida pela Fundación Telefónica”. O texto em questão é intitulado "*Creatividad, innovación y cultura digital - Un mapa de sus interacciones*" e foi publicado em 2008 – provavelmente, o artigo era uma das obras mais recentes na academia que tratava do termo de forma explícita. Em sua análise, Castells fala sobre os conceitos de inovação e de criatividade dentro da cultura digital. Para tanto, tenta definir cultura digital e criatividade em seis tópicos, que são exatamente o que o texto do CulturaDigital.br reproduz como sendo uma possível definição do termo cultura digital:

1. Habilidade para comunicar ou *mesclar* qualquer produto baseado em uma linguagem comum digital;

2. Habilidade para comunicar desde o local até o global em tempo real e, vice-versa, para poder diluir o processo de interação;
3. Existência de múltiplas modalidades de comunicação;
4. Interconexão de todas as redes digitalizadas de bases de dados ou a realização do sonho do hipertexto de Nelson com o sistema de armazenamento e recuperação de dados, batizado como Xanadú, em 1965;
5. *Capacidade de reconfigurar todas as configurações criando um novo sentido nas diferentes camadas dos processos de comunicação;*
6. Constituição gradual da mente coletiva pelo trabalho em rede, mediante um conjunto de cérebros sem limite algum. Neste ponto, me refiro às conexões entre cérebros em rede e a mente coletiva.

O trecho parece ter sido usado de uma forma instrumental por parte do CulturaDigital.br, já que no artigo original Castells trabalha um pouco mais a ideia dessa cultura, que seria caracterizada pela globalização e pela digitalização (CASTELLS, 2008), além de tratar de temas como licenças mais abertas em relação ao direito autoral e o papel da criatividade como um item forte deste tipo de cultura, que encontraria no ambiente de comunicação digital um local para se propagar. Talvez, não à toa, esse artigo foi escolhido para ser citado nesta tentativa de construção de um Conceito de Cultura Digital.

Dando seguimento ao texto analisado, nos próximos parágrafos são apresentados conceitos formulados por três brasileiros, são eles Sergio Amadeu, Bianca Santana [ambos, casados, foram membros da “primeira geração” da Casa da Cultura Digital. Sérgio, inclusive, é o primeiro a aparecer falando no vídeo analisado anteriormente, como mencionei] e do ex-ministro Gilberto Gil. Segue a reprodução dos parágrafos

Durante o Seminário Internacional de Diversidade Cultural foi promovido um processo participativo de construção de uma agenda de cultura Digital. Os pesquisadores e ativistas Bianca Santana e Sergio Amadeu da Silveira sistematizaram um texto final que conceitua cultura digital:

“Reunindo ciência e cultura, antes separadas pela dinâmica das sociedades industriais, centrada na digitalização crescente de toda a produção simbólica da humanidade, forjada na relação ambivalente entre o espaço e o ciberespaço, na alta velocidade das redes informacionais, no ideal de interatividade e de liberdade recombinante, nas práticas de simulação, na obra inacabada e em inteligências coletivas, *a cultura digital é uma realidade de uma mudança de era*. Como toda mudança, *seu sentido está em disputa*, sua aparência caótica não pode esconder seu sistema, mas *seus processos, cada vez mais auto-organizados e emergentes, horizontais*, formados como descontinuidades articuladas, podem ser assumidos pelas comunidades locais, em seu caminho de virtualização, para ampliar sua fala, seus costumes e seus interesses. A cultura digital é a cultura da contemporaneidade”. (grifos meus)

Interessante notar, na definição acima, que Sergio Amadeu traz alguns elementos similares aos que apresentou na definição do que seria a Casa da Cultura Digital, no vídeo analisado no início deste capítulo. Naquele momento, ele havia afirmado que a casa era a reunião de ciência e tecnologia cidadã, práticas colaborativas, “gerando as mesmas sinergias da rede”. Ele evoca a reunião de ciência e tecnologia, e de ciência e cultura, pontuando que há uma mudança de era, onde os processos estão cada vez mais auto-organizados, horizontais. Essas colocações ecoam no que seria a casa, então, como uma rede que abrigaria todos esses elementos, com processos horizontais de organização. A Casa seria a “materialização” da cultura digital do modo como é definida pelo MinC e ativistas?

Em seguida, o texto evoca Gilberto Gil:

Durante o período em que esteve à frente do Ministério da Cultura, Gilberto Gil participou de inúmeros eventos voltados à discussão da cultura forjada pelas redes interconectadas, pelos recursos digitais. Em uma de suas falas mais marcantes, em aula magna proferida na Universidade de São Paulo, Gil também faz um esforço de conceituar o que seria a cultura digital:

“Novas e velhas tradições, signos locais e globais, linguagens de todos os cantos são bem-vindos a este curto-circuito antropológico. A cultura deve ser pensada neste jogo, nessa dialética permanente entre tradição e *invenção*, nos cruzamentos entre matrizes muitas vezes milenares e tecnologias de ponta, nas três dimensões básicas de sua existência: a dimensão simbólica, a *dimensão de cidadania e inclusão*, e a dimensão econômica. *Atuar em cultura digital concretiza essa filosofia*, que abre espaço para redefinir a forma e o conteúdo das políticas culturais, e transforma o Ministério da Cultura em ministério da liberdade, ministério da criatividade, o ministério da ousadia, ministério da contemporaneidade. Ministério, enfim, da Cultura Digital e das Indústrias Criativas. Cultura digital é um conceito novo. Parte da idéia de que a revolução das tecnologias digitais é, em essência, cultural. *O que está implicado aqui é que o uso de tecnologia digital muda os comportamentos*. O uso pleno da Internet e do *software livre cria fantásticas possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento*, maximizar os potenciais dos bens e serviços culturais, amplificar os valores que formam o nosso repertório comum e, portanto, a nossa cultura, e potencializar também a produção cultural, criando inclusive novas formas de arte” (grifos meus).

Tomei a liberdade de grifar algumas expressões que se mostram importantes para a presente análise. Em primeiro lugar, é possível notar, nas duas falas apresentadas acima, resquícios dos ideais da cibercultura e da sociedade da informação. O tom dado pelas duas propostas de definição de cultura digital reforçam a herança histórica com os princípios

cibernéticos, com a utopia da comunicação presente, como se as possibilidades de conversação apresentadas agora pelas novas tecnologias pudessem ser a salvação da sociedade. Sérgio Amadeu e Santana chegam a afirmar que “a cultura digital é uma realidade de uma mudança de era”. Há aí um apagamento da história uma vez que, como vimos no capítulo 1, essas tecnologias e o otimismo e determinismo com que elas são vistas é algo que remonta dos anos 50-60, com todo o desenvolvimento da cibernética.

Gil endossa o pensamento de Sérgio Amadeu e Santana: “o uso de tecnologia digital muda comportamentos”. Parece um desejo utópico de acreditar que o futuro pode justificar ações do presente, algo que se assemelha com o que observou Richard Barbrook (2009, pp. 36-37):

Nas profecias sobre inteligência artificial e sociedade de informação, a ideologia é usada para distorcer o tempo. A importância de uma nova tecnologia não está no que ela pode fazer aqui e agora, mas no que os modelos mais avançados poderiam ser capazes de fazer algum dia. O presente é compreendido como o futuro embrionário e o futuro ilumina o potencial do presente. Cada passo à frente na tecnologia da computação é um progresso ainda maior em direção ao objetivo final da inteligência artificial. A profecia sobre a sociedade da informação se aproxima de sua realização a cada lançamento de novas partes de programas e equipamentos computacionais. O presente já contém o futuro, e esse futuro explica o presente. O que é agora é o que será um dia. A realidade contemporânea é a versão beta de um sonho da ficção científica: o futuro imaginário.

Nas falas apresentadas, de Santana, Amadeu e Gil, é possível notar uma repetição do termo “cultura da contemporaneidade”, uma ideia expressa também no primeiro parágrafo do texto, quando os conceitos “cultura digital”, “cibercultura” e “sociedade da informação” são apontados como fenômenos que demarcam “esta época”. Há a ideia de que a cultura digital, apesar de sua memória e história ligada à emergência das máquinas pensantes nos EUA, seria, ao mesmo tempo, a nossa cultura, que iria além do digital e dos computadores e atravessaria então uma geração inteira, quase como uma característica social dos nossos tempos. Nos parágrafos finais o próprio texto traz esse questionamento e aproximação, se a cultura digital seria a cultura contemporânea. Essa ideia de cultura contemporânea também é abraçada no vídeo *Remixofagia*, produzido pela Casa da Cultura Digital (REMIXOFAGIA, 2011). As ideias circulam, com seus pontos em comum se repetindo.

O texto prossegue:

Assim, o Fórum da Cultura Digital Brasileira é também um meta-fórum, porque uma de suas tarefas é debater este conceito, do ponto de vista teórico, mas principalmente como fundamento para o desenvolvimento de políticas públicas.

No texto de Amadeu e Santana e na fala de Gil a idéia de cultura digital como uma cultura contemporânea (no caso, Gil fala em contemporaneidade) se destaca. Seria a cultura digital, então, a cultura deste nosso tempo? Mesmo sem termos à mão um conceito fechado, sabemos que a idéia de cultura digital com a qual trabalharemos é inclusiva, posto que incorpora os atores cuja cultura de uso e práticas emergem integralmente do mundo digital (nerds, hackers, gamers, producers, entre tantos outros), mas também aqueles cuja vivência é “mais instrumental”, seja porque ainda ligados à indústria cultural do século XX ou mesmo porque adeptos das práticas tradicionais e populares.

É justamente essa visão que nos permitirá debater e, talvez, compreender, se existe – ou se é apenas uma miragem – uma cultura digital brasileira; se vivemos mesmo em uma sociedade que não teme a quebra de paradigmas ocasionada pela revolução digital; e se, pelo contrário, vivemos em uma sociedade antropofágica que desafia este tempo, fascinada, como o fez em outras épocas com a cultura pop (tropicalismo) e o pensamento religioso do incauto Bispo Sardinha (como recuperado por Oswald de Andrade no Manifesto Antropófago).

As perguntas a se levantar são: ao pensarmos nesses deslizamentos de sentidos, até chegarmos à cultura digital como a cultura contemporânea, é possível enxergar, no texto do MinC, uma tentativa de descolamento de certos ideais da Guerra Fria, que ainda assombram conceitos como cibercultura e sociedade da informação? Podemos inferir que houve, ao mesmo tempo, uma tentativa do Ministério de colar à sua gestão um novo conceito de cultura digital, atrelado às suas ações, como uma estratégia de governo? Essas constatações poderiam refletir a escolha do termo “cultura digital” como o norteador da gestão de Gilberto Gil, ao invés da adoção do termo “cibercultura”, por exemplo?

Em uma breve busca no Google, percebi que esse texto do CulturaDigital.br, principalmente o trecho em que Castells procura definir o que seria cultura digital, foi muito citado e republicado em muitos blogs e textos que tentam trabalhar o conceito. Ministério da Cultura e Casa da Cultura Digital reuniram esforços para construir um termo, marcado por posições políticas e “valores” que deram a “cara da cultura digital” no Brasil. Não deve ter sido à toda que a casa ganhou esse nome, também.

A proposta final do texto seria a da antropofagia, evocando a contracultura. Há um movimento do MinC para tentar demarcar e construir, em um conceito do que seria uma cultura digital brasileira, um movimento de delimitação, de marcação de algo novo. Algo que, embora se aproxime de cibercultura e de sociedade da informação -- conceitos tipicamente estadunidenses – também teria suas características particulares, como o incentivo à Creative Commons, ao software livre (BARBROOK, 2009), em um verdadeiro “remix” de ideias.

De qualquer forma, podemos dizer que chama a atenção o tom utópico que permeia o texto, que soa como a promessa de uma tecnologia salvadora do mundo, garantia de um futuro e de um Brasil melhor. É uma estratégia de campanha, de governo, e também um movimento que permitiu a abertura de editais dedicados à cultura digital, especificamente. E onde enxergamos diversas ideias que se ligam e se cruzam entre CCD e MinC.

3.4 UTOPIAS REUNIDAS

A parte final deste capítulo de análises se debruça sobre dois textos que seriam apresentações e definições da Casa da Cultura Digital. O primeiro deles era o texto que era exibido no site oficial da casa⁵² até novembro de 2014. Depois deste período, com o esvaziamento da CCD de São Paulo, considerada a “matriz”, o espaço web foi radicalmente reformulado e ganhou um tom irônico, até, como veremos adiante.

Interessa-me, com esta análise, encontrar os pontos em comum, as ideias-pilares que foram construídas nos discursos sobre a casa e sobre a cultura digital por parte do MinC, para enxergarmos as transposições, as bases do que é defendido como cultura digital e as próprias práticas desta casa-laboratório. Podemos inferir que nesses dois ambientes, nesse período em que essas produções foram feitas, estavam reunidas pessoas que se tornaram especialistas, ativistas, referências no tema cultura digital no Brasil, de alguma forma, e essas denominações estão baseadas nessas passagens por esses dois ambientes. Nesse caldeirão foram produzidos discursos e documentos, como esses analisados, que ajudaram a construir uma face do conceito no Brasil, e, mais do que isso, alguns valores-comuns.

⁵² www.casadaculturadigital.com.br . Acesso em 3 de dezembro de 2014.

O primeiro texto, então, é o artigo, publicado em 30 de novembro de 2009:

A Casa de Cultura Digital é resultado de algumas décadas, um projeto que começa com a contracultura dos anos 60-70 e vem parar aqui, na cibercultura do século 21.

Mas o que é a Casa da Cultura Digital? Cada um dos utópicos que estão por ali terá sua explicação. Cada um que escuta certamente entende de um jeito diferente. Daria pra dizer que são cerca de 30 organizações ligadas de alguma forma à cultura digital que resolveram se juntar num mesmo espaço físico para trabalhar melhor. Mas isso seria demasiado simplista. É muito mais.

A CCD é um espaço de troca, por onde circulam ideias, projetos, pessoas. São pessoas e organizações tentando encontrar um modo de convivência e de convergência que respeite as individualidades, as diferenças, as diversidades. *Pra quem acredita que o digital é algo mais do que uma mudança estética.*

Ainda estamos construindo – el camino se hace al caminar⁵³. Sempre estivemos construindo, aliás. Ali fazemos pesquisa, desenvolvimento, articulação de idéias e formação. Jornalismo multimídia. Redes. Plataformas. Sites. Utopias.

Fica o convite aos visitantes desta página para que nos conheçam, que passem ali para uma visita, um chope, uma idéia, um café, um projeto. *E vamos que vamos.*

Informação Geral

Rua Vitorino Carmilo 459 – em São Paulo

“Abrimos quando chegamos

Fechamos quando nos vamos

Se vier quando não estamos

É que não coincidimos”

No texto, há a tentativa de uma construção do caminho histórico que teria culminado na criação da casa: a era hippie, a contracultura que, finalmente, encontraria um espaço melhor para se desenvolver, como já diria Cláudio Prado: na cibercultura, no século XXI, onde as utopias reunidas poderão ser concretizadas. Podemos ler, então, que a própria cultura digital seria parte deste processo, ideia que também circula pelo texto “Conceito de Cultura Digital” que analisei no item anterior e que também aparece nas demais produções da CCD. “Pra quem acredita que o digital é algo mais do que uma mudança estética”. Nesta cultura, nesse momento, estariam embutidos valores, condutas e a promessa de uma superação do próprio modo de vida, da forma de organizar o trabalho, quiçá uma superação

⁵³ Frase inspirada no poema Proverbios y cantares, do poeta modernista espanhol Antonio Machado.

do capitalismo, regime que, como acompanhei na lista de e-mails, era permanentemente apontado como nocivo e retratado em tom pejorativo.

“Vamos que vamos” é uma expressão bem usada por alguns membros que entrevistei também, e que, na minha leitura, converge com a atmosfera efêmera que a casa sempre puxou para si, o que pode ser inclusive apontado como uma consequência desta busca por modelos alternativos de sobreviver que não incluíssem um padrão, no regime tradicional.

O texto novo do site, ainda menor que o anterior, tem um tom de despedida, fim de um ciclo, recorrendo ao humor:

A CCD espalhou-se ao vento. Sementes brotaram por muitos cantos, ideias transmutaram-se, a rede continua viva e forte como nunca, em São Paulo e em várias outras cidades deste Brasilão. O site resolveu ser assim agora, hipster, deixou o bigode crescer e saiu sem dar explicações. Agora você só encontra os fundadores e membros com um aperto de mão secreto e uma piscadela. Somos muitos, mesmo sem querer você acha alguém.

De fato, as casas se espalharam: no momento em que essa análise foi escrita, haviam a casa de Campinas, de Belém e de Porto Alegre, cada uma, diga-se de passagem, com um modelo próprio de seguir, de se financiar, carregando alguns ideais em comum. Ao que parece, a rede original, que estaria baseada no grupo de e-mails da casa, esteve menos movimentada no ano de 2014, com uma ou outra mensagem de alguém dando notícia de como estão as outras casas, ou compartilhando produções mais individuais/ de pequenos grupos.



Fig. 9 - Printscreen da imagem do dente-de-leão exibido no site da CCD reformulado em 2014.

No site, todas as seções anteriores, com endereço, links para organizações que estavam baseadas nas casas e notícias sobre ações foram retiradas. Há apenas a foto de um dente de leão, e algumas coisas como: “telefone: não tem mais”; “copyleft kopimi copylove cc-zero” e a mensagem “Se você quiser assumir a gestão desta página, entre em contato com você sabe quem”.

3.5 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Se para o governo brasileiro a cultura digital possibilitaria um salto de desenvolvimento e uma marcha “pra frente”, para membros da CCD se mostrava como a possibilidade de aliar trabalho e diversão de uma forma nova, ultrapassando a barreira do capitalismo da era industrial e alcançando um novo patamar cultural-político-econômico.

O tom utópico se mostra como um dos valores desejado de um membro da CCD, assim como alguns quesitos que seriam os “valores” que fariam parte do “código de conduta”: colaboração, desejo de estabelecer relações horizontais e um “controle descentralizado”, a busca de um sentido para a vida que pode passar pelo trabalho, que deve estar aliado a ideais e à diversão, menosprezando o capitalismo industrial como única saída; ausência de chefes e de “carteira assinada” e, por isso mesmo, assumindo um tom efêmero enquanto experiência, experimentação, laboratório.

A própria parceria com o Ministério da Cultura sinaliza algumas coisas: uma forma de diversificar os meios de financiamento (transitando entre editais, prestação de serviço e crowdfunding), trocando a “teta única” como definiu Markun, e, também, afinidades ideológicas com a então gestão à esquerda. Essa ligação permitiu a construção do que seria alguns valores da cultura digital no Brasil e ao mesmo tempo refletiram condutas desejadas dentro da casa, que reproduziria um desejo de modelo de sociedade sobre alguns alicerces, que eu trago como palavras-chave: remix, efêmero, a utopia. Essas ideias seriam as bases da cultura digital pregada ou defendida pelos membros da CCD, que tentaram coloca-la em prática como modelo de vida, e da própria cultura digital brasileira defendida pelo governo Lula, principalmente.

O remix, como percebemos nas produções acima, se mostra quase como uma fixação nos discursos e nas ações, nas próprias produções audiovisuais, que eram licenciadas de forma aberta. A ideia de “cultura livre” defendida por Lessig, misturada com ideais de compartilhamento e de licenças abertas da “cultura hacker”, as premissas do Manifesto Antropófago, do Tropicalismo, a “gambiarra way of life”⁵⁴, contracultura, tudo teria se misturado e confluiria no cerne da cultura digital, que poderia também ser chamada de cultura livre, como me disse André Deak em entrevista. A estratégia de licença livre para reprodução das produções das empresas da casa também podem sinalizar, além de um posicionamento ideológico e político, como uma estratégia de construção de capital simbólico. Alguns dos membros da CCD que disponibilizam seu conteúdo se tornaram referências em suas produções e, desta forma, conseguiram divulgação ampla e foram chamados para outros trabalhos, como abordei no capítulo 2. É uma forma de sobreviver.

A efemeridade, e esse é um item demarcado da casa, expressa em tantas falas, é algo que pode estar relacionado com a própria condição em que aquelas pessoas se encontravam, tentando criar formas alternativas de se manter. Há sempre a insegurança do amanhã, a criação de novos projetos que nem sempre se concretizam. E aí entra também a utopia, o tom de sonho que está presente nos discursos, projetos e ações. Há a crença de pilares que podem construir uma sociedade melhor, justa e igualitária, como a transparência, a apropriação da tecnologia, a divisão horizontal de poder, a transposição da metáfora da rede para a própria vida, e o ambiente de trabalho.

⁵⁴ André Deak deu uma entrevista usando o termo e contando da experiência da CCD, no texto The importance of gambiarras and what we can learn from Brazil, disponível aqui <http://www.xmedialab.com/news/2013/09/the-importance-of-gambiarras-and-what-we-can-learn-from-brazil>

4. REFLEXÕES POSSÍVEIS (CONCLUSÃO)

A experiência da Casa da Cultura Digital de São Paulo, tomando como base o recorte que apresentei nos capítulos anteriores, permite que se faça algumas reflexões a respeito deste fenômeno social. Em primeiro lugar, contudo, reforço o caráter do recorte: fiz uma análise com base no material que colhi e nas entrevistas, textos e vídeos que utilizei como material de pesquisa. Isso não quer dizer que o assunto sobre as Casas da Cultura Digital esteja esgotado, nem que esta pesquisa tenha dado conta de exprimir e apontar todas as relações complexas envolvidas, nascidas e expandidas na CCD.

O objetivo desta pesquisa é que ela seja uma contribuição para os estudos da temática da cultura digital no Brasil. Toda as reflexões e dados que apresento aqui têm como base o contexto específico dos discursos e produções da Casa da Cultura Digital de São Paulo, discursos e produção estas que datam do período de sua criação, em 2009, até o começo de 2014, quando acompanhei o primeiro encontro das CCDs na Campus Party, descrito no capítulo 2. A Casa e suas ramificações se mostraram como um movimento rico em termos de desenvolvimento de projetos e discursos acerca da cultura digital e seus desdobramentos no Brasil, neste também período específico.

Neste cenário, então, considero importante destacar a questão da utopia nos processos que envolveram o grupo e a CCD -- esta se mostra como um dos elementos mais fortes dos discursos sobre a casa. Em primeiro lugar, o termo utopia é algo dito pelos nativos da CCD -- o termo "utopias reunidas" foi utilizado em textos sobre a casa, pelos membros da casa. Podemos entender que esta ideia de utopia, para eles, é vista como uma espécie de força que impulsiona buscas comuns por melhores condições de vida e de sociedade. A utopia é o sonho aliado à possibilidade de "transformação do mundo pelo digital". É como se essa utopia funcionasse como um fio-condutor e uma força propulsora para a atração de pessoas em torno da criação e vivência das experiências dentro da casa. Obviamente, este não foi o único fator, há aí também envolvida a busca por alternativas para a questão da atividade profissional . A existência de um conjunto de valores comuns, de crenças que envolviam as possibilidades de mudança e de transformação que o digital abarcaria se mostraram como forças para o movimento que a casa representou.

Invoco aqui o conceito de utopia não com algo que tenha uma natureza irrealizável - não é esta a discussão que pretendo travar neste texto. Aponto essa utopia como algo que representa forças, desejos, crenças, ideias comuns. Algo similar ao aponta Harvey (2004), ao afirmar que a imaginação utópica se mostra como algo importante diante da necessidade de enfrentamento do avanço da globalização, por exemplo. Sobre tal potencial, ele ressalta:

A maneira como nossa imaginação individual e coletiva funciona é portanto crucial para definir o trabalho de urbanização, a reflexão crítica sobre nosso imaginário envolve todavia tanto enfrentar o utopismo oculto como ressuscitá-lo a fim de agir como arquitetos de nosso próprio destino em vez de "impotentes marionetes" dos mundos institucionais e imaginativos que habitamos. Se como diz Unger aceitamos que a sociedade é construída e imaginada, podemos também crer que ela pode ser "reconstruída e imaginada" (p 221).

Feita esta observação, reproduzo aqui um enunciado retirado de texto que analisei no capítulo 3 e que esteve exibido na primeira versão do site da Casa da Cultura Digital de São Paulo, escrito por membros da casa como uma tentativa de explicá-la: "Pra quem acredita que o digital é algo mais do que uma mudança estética". Diante de tal afirmação, é possível esboçar que este grupo compartilhava uma crença nas possibilidades que a Internet e a comunicação digital poderiam trazer. Nesta sociedade informacional, ou, para este grupo específico, nesta cultura digital, que seria a "cultura contemporânea", a possibilidade de se conquistar (boas) transformações (sociais, pessoais, coletivas, profissionais) estaria mais próxima, mais tangível do que nunca. E, abarcada por esta crença, esboçamos que há a força de uma "utopia do digital".

Afinal, o digital, para este grupo, representou uma reunião de "valores": o trabalho empreendedor, divertido, sem chefes, sem hierarquias, que pudesse abarcar movimentos culturais, a ocupação do espaço públicos, o conhecimento livre, a flexibilização de direitos autorais e a colaboração. Esses poderiam ser apontados como possíveis pilares para se construir uma sociedade melhor e uma realização profissional melhor para os integrantes ali reunidos. As preocupações sociais de ativistas de esquerda se misturaram a certos preceitos da Ideologia da Califórnia, da sociedade da informação, e juntos construíram esse movimento da casa. As influências se misturaram ali dentro e suas vivências e ideais sobre o que seria a Cultura Digital, expressas em diversos documentos financiados pelo

Ministério da Cultura (plataforma CultturaDigital.br, livro homônimo, festivais da cultura digital), como visto nos capítulos anteriores, criaram significados para o termo e, de certa forma, auxiliaram a (re)significar a ideia de uma cultura digital no Brasil. Podemos esboçar que a Casa da Cultura Digital se torna, por que não, uma das referências sobre o tema no País, ao mesmo tempo em que tais produtos que se utilizam do termo "cultura digital" em seus nomes (a plataforma, o livro, os festivais), também se tornam referências para este significado.

Podemos interpretar, sob a luz de Turner (2006) e sua análise do movimento da contracultura à cibercultura, que algumas ideias similares àqueles dos hippies dos anos 60/70 influenciaram, de alguma forma, este movimento da cultura digital no Brasil, neste período que analisei. Dentro deste movimento que ficou conhecido como contracultura, dois grupos poderiam ser enxergados, de acordo com Turner (2006). Por isso mesmo, perceber a contracultura como algo homogêneo, como de fato o fizeram diversos historiadores, seria um erro. Dentro do que se convencionou chamar contracultura, Turner identificou os grupos dos Novos Comunalistas e a Nova Esquerda. Enquanto os primeiros acreditavam nos potenciais emancipatórios das novas tecnologias da informação, buscavam relações horizontais, e mantinham o uma aversão à burocracia com a garantia de liberdade individuais, eles não se envolviam na política nem mantinham relações com o Estado -- o indivíduo e suas possibilidades seriam a melhor maneira de fazer do mundo algo melhor. Já a Nova Esquerda abarcava ativistas e pessoas que acreditavam no envolvimento político, buscando a transformação pelo coletivo, e de alguma forma mantinham certa aversão às máquinas e à tecnologia, porque estas poderiam ser utilizadas para fins bélicos, de violência, de controle.

Em minha análise, com base dos dados de campo, é possível observar influências desses das tradições desses movimentos na Casa da Cultura Digital de São Paulo. Há tanto uma espécie de crença de que o digital é *algo mais* do que uma mudança estética, ou seja, este algo mais abarca um otimismo nos potenciais que essas tecnologias de informação e comunicação podem proporcionar, uma herança dos Novos Communalistas, ou mesmo da Ideologia da Califórnia, de Barbook (BARBROOK e CAMERON, 1995), quanto há a força

ativista de seus integrantes, a preocupação com a política como ferramenta de transformação social e a relação forte com o Estado, neste caso representado pelo Ministério da Cultura do período Gil/Juca -- esta aproximação com a política poderia ecoar influências da Nova Esquerda de Turner. Ainda, esta mescla de influências estaria abarcada e, ao mesmo tempo daria os contornos da utopia que se mostra como uma das bases da formulação e execução da casa -- enquanto ideia e enquanto espaço físico.

Para levantar mais alguns elementos que estariam inseridos nesta utopia, destaco o seguinte trecho de entrevista de Cláudio Prado, quando perguntado sobre o que seria a cultura digital:

Cultura Digital é a cultura do século XXI. É a nova compreensão de praticamente tudo. O fantástico da cultura digital é que a tecnologia trouxe à tona mudanças concretas, reais e muito práticas em relação a tudo o que está acontecendo no mundo, mas também reflexões conceituais muito amplas sobre o que é a civilização e o que nós estamos fazendo aqui. A mitologia do século XXI é desencadeada a partir do digital. [...] Eu diria a você que existem duas vertentes da cultura digital: uma prática, real, do software livre, de novas percepções de como fazer as coisas, novas possibilidades de acesso, de troca, de viabilização da diversidade, que era impedida porque não podia ser distribuída no século XX, todas essas possibilidades extraordinárias. Por outro lado, há uma coisa conceitual muito profunda, do papel do ser humano sobre a terra, que desencadeia numa compreensão muito mais séria de inúmeras questões, entre elas a questão ecológica. (SAVAZONI e COHN, 2009, p. 45)

Podemos entender que a figura de Prado representaria um dos elos entre aquela geração hippie dos Novos Comunalistas (e, portanto, seus ideais) e a geração da casa da cultura digital, nascida, em grande parte, nos anos 80. Nesta fala de Prado que reproduzi acima, podemos enxergar a exaltação à tecnologia ao lado das preocupações ecológicas, algo muito similar aos Novos Comunalistas de Turner (2006). A tecnologia seria a possibilidade de ampliar o poder da mente, da informação, de se conectar comuns, ou grupos, por meio da rede. Neste mesmo texto que reproduzi, Prado ainda cita uma fala do teórico Timothy Learly: "o computador é o LSD do século XXI" (Idem). Ou seja, a tecnologia é a chave para a expansão da mente, algo essencial para os Novos Comunalistas, por isso mesmo a informação estaria no centro de tudo, da mente, seus mecanismos de interação horizontais seriam a chave e modelo para uma sociedade melhor. O discurso de Prado e dos integrantes da casa são influenciados de alguma forma por esses ideais

localizados por Turner nos anos 60. Mesmo assim, ao mesmo tempo, o discurso de Prado parece apagar a história da cibernética, já que defende que a cultura digital seria algo do século XXI, como no trecho que retomo:

[...] uma prática, real, do software livre, de novas percepções de como fazer as coisas, novas possibilidades de acesso, de troca, de viabilização da diversidade, que era impedida porque não podia ser distribuída no século XX, todas essas possibilidades extraordinárias

Ou seja, mesmo que os fundamentos da computação e da Internet estejam cunhados no século XX, com todo o desenvolvimento da cibernética e seus ideais, que guardam influência direta na computação e no mundo online que temos hoje, a cultura digital seria algo novo, com "possibilidades extraordinárias" do século XXI. Este seria "o lado real" da cultura digital, o lado do software, das máquinas.

Sobre tal observação, considero relevante, em termos de reflexão, trazer a ponderação de Harvey (2004) sobre as possibilidades emancipatórias da convergência das tecnologias de informação e comunicação, da "revolução da informação" e sua correlação com o neoliberalismo e o projeto político de globalização, que dita os moldes do cenário da sociedade da informação em que a cultura digital está inserida.

A ideia de uma "revolução da informação" está intensamente presente na vida de hoje, sendo com frequência vista como a alvorada de uma nova era da globalização em que a sociedade da informação reinará suprema (ver, por exemplo, Castells, 1996). E é fácil exagerar a importância disso. A novidade de todos esses elementos causa espécie, mas o mesmo ocorreu com a novidade da ferrovia, do telégrafo, do automóvel, do rádio e do telefone em sua época. Esses exemplos anteriores são instrutivos porque cada um deles, à sua maneira, alterou o modo de funcionamento do mundo, as possíveis formas de organização da produção e do consumo, de condução da política, assim como as maneiras pelas quais as relações sociais entre as pessoas podem ser transformadas, em escala cada vez mais ampla, em relações sociais entre coisas. E fica claro que as relações entre trabalhar e viver, no ambiente de trabalho, no âmbito de formas culturais, estão de fato mudando celeremente como reação à tecnologia da informação. [...] (p. 91)

Longe de apontar neoliberais ou progressistas, o que busco fazer ao trazer tal citação é proporcionar elementos para reflexões em torno da fala de Prado, que se mostra representativa de ideias que circularam pela Casa da Cultura Digital sobre a cultura digital e, por consequência, sobre as próprias crenças compartilhadas entre as paredes da casa. Ao

ligar a ideia da cultura digital ao século XXI, esboçamos que há, talvez, uma tentativa de "atualizar" o cenário contemporâneo do Brasil diante da Era da Informação ou da "revolução digital". Essa tentativa, no entanto, busca um ouro termo, o termo "cultura digital", para denominar esta "nova era", este novo século, que chegaria recheado de boas promessas. A enunciação de Prado "a Cultura Digital é a cultura do século XXI" pode implicar na ideia de que "não há alternativa" de que fala Harvey (2004).

Ao mesmo tempo, a cultura digital teria o seu lado "conceitual profundo, o papel do ser humano sobre a terra", que aqui podemos interpretar no seu aspecto utópico, que envolve preocupações sociais e a preocupação de buscar uma sociedade, um ambiente mais justo, e essa busca passaria por vários fatores, como a busca por democratização do conhecimento, do próprio acesso da população às novas tecnologias e seu "poder transformador", até a busca por espaços de trabalho, ou seja, os micro espaços, como a Casa da Cultura Digital, onde essa utopia poderia ser experimentada e vivida, a possibilidade do trabalho prazeroso, as relações sociais que formam redes de produção e de afetos, relações essas que seriam horizontais, a colaboração entre as empresas da casa (que, no caso, eram os sujeitos da casa, as pessoas), sem clima de competição, promovendo também a consciência política, oferecendo ajuda e realizando projetos para o Estado, e da mesma forma recebendo apoio deste Estado, por meio editais, por exemplo.

Esta mescla entre os ideais da Nova Esquerda e dos Comunalistas, que poderia sugerir uma aparente contradição entre ideais, pode ser algo que, de certa forma, geraria certo incômodo por parte dos membros da CCD, algo como uma "crise de identidade". Este incômodo pode ser observado quando observamos o seguinte trecho de uma reflexão de André Deak, escrita em 2012, sobre uma história "política e afetiva da casa", exercício proposto aos membros da CCD por Rodrigo Savazoni:

Todos [os membros da casa] sempre viveram de seu próprio trabalho, prestando serviços variados para clientes diversos. "Faço site, trabalho com internet e mexo com informática" era a ocupação de cerca de 80% das pessoas da Casa; o restante era artista ou produtor cultural, e nunca soubemos como arrumavam dinheiro. A ideia de muitos que foram para lá era demitir seus próprios chefes e viver por conta própria para sempre, sem nunca mais ter que lidar com um patrão, rá. Aprendemos que clientes não são, afinal, tão diferentes de patrões, e que é preciso ter muitos clientes para conseguir pagar as contas. Quando percebemos que trocamos um patrão por vários, o destino riu. Pior: viráramos todos

empresários, o que gerava olhares enviesados de alguns amigos de esquerda. Lucro, mais-valia, exploração de bolivianos: agora estávamos desse lado da mesa.

Mas não desanimamos. Usávamos o parco lucro para trabalhar em nossas ideias para um mundo melhor. E descobrimos também o que pensávamos ser uma saída digna: editais públicos, que permitiriam colocar nossos projetos na rua, sem patrões ou clientes. Levou outro ano para descobrirmos que o dinheiro dos editais é curto: tão curto que mais de uma vez as contas ficaram no vermelho e tivemos que pagar do bolso para realizar nossos projetos. Mas essa é outra história. A liberdade talvez esteja justamente em não depender de uma única fonte de renda: parte financiamento público, parte prestação de serviços para o mercado, de preferência para vários clientes diferentes, com vários projetos rodando ao mesmo tempo. Ainda não chegamos lá⁵⁵. (grifos meus)

Talvez, o que pudesse sustentar essa aparente contradição, ou este incômodo, seria justamente a presença de uma utopia que abarcava as "ideias para um mundo melhor". E, de uma forma ou de outra, essas ideias seriam colocadas em prática por meio da utilização do digital. Neste sentido, a força dessas ideias se mostra de suma importância para lançarmos algumas luzes sobre o fenômeno Casa da Cultura Digital. Podemos esboçar que a casa representa um movimento que tentou trazer acerta utopia para a geografia (Harvey, 2004). Uma utopia de processo, que busca a melhoria do mundo por meio de valores compartilhados e conectados com o digital, de certa forma buscou atingi o nível do espaço, se materializando, de alguma forma, na CCD e na experiência ali compartilhada. Essa utopia, com influências dos ideais californianos, ganhou contornos de Brasil quando se fundiu aos ativistas de esquerda e quando abraçou a relação com o Estado.

Ainda julgo importante apontar, como apresentei em análise no capítulo 3, que esta aproximação com o Estado pode ser vislumbrada na relação com o Ministério da Cultura de então, que esteve sempre presente, de uma forma ou de outra, na construção da casa. Esta relação se materializa logo de início, com o financiamento do MinC para o projetos do Fórum da Cultura Digital e da Plataforma CulturaDigital.br.

⁵⁵ Trecho de texto postado por André Deak, em 2012, no Grupo do Google da CCD, contando a sua visão do que seria a Casa da Cultura Digital, diante de exercício proposto por Rodrigo Savazoni para que os membros apresentassem sua história "política e afetiva" da casa de São Paulo.

A própria busca para a construção de um conceito de cultura digital, relatado no capítulo 3, se mostra como uma manobra importante para a demarcação de um sentido, de um conceito para o termo que estaria colado a uma gestão específica do Ministério e do governo. Há um movimento de disputa pelo sentido e significado do termo. Há um movimento de construção e experimentação, vivência da cultura digital, algo que seria formulado nos campos do Ministério, seria então levado para dentro da Casa da Cultura Digital, como uma utopia ou conceito que se materializa em um local, é vivido, experimentado, reformulado, e depois "devolvido" para uma dimensão maior, ou seja, é relatado para a sociedade por meio da plataforma CulturaDigital.br, por meio do livro homônimo, ou por outras ações vinculadas ao nome da casa.

Há a dimensão institucional e individual envolvidas, porque, ao mesmo tempo em que há um aporte de um ministério e de um governo, há as histórias de sujeitos que estavam à procura de uma forma diferente ou experimental de trabalhar, que compartilhavam ideias comuns, como já mencionado. Este "caldeirão", de certa forma, culminou na CCD e em suas experiências.

4.1 CADA UM É UMA EMPRESA

Quando cito a questão individual, o que fica latente, além dos sonhos e desejos que cada membro da primeira geração da casa trouxe consigo quando chegou lá, é a questão profissional, algo forte dentro da CCD. A busca por um trabalho que proporcionasse mais qualidade de vida, que proporcionasse prazer, itens abarcados pela "utopia da cultura digital", culminou na ideia de Deak de que cada um, dentro da casa, é uma ou mais empresas. Por isso mesmo, segundo ele, seria difícil mencionar, com precisão, quantas empresas fizeram parte da CCD, de 2009 a 2014. O desejo de experimentar algo "novo" em termos de trabalho, e um trabalho que permitiria "demitir o chefe", passa, necessariamente, pelo viés empreendedor e pelo modelo da empresa. Contudo, como podemos ler nesta expressão de Deak, a ideia é mais do que *ter* uma empresa, é *ser* uma empresa. Como observou Foucault (2008), é no contexto neoliberal norte-americano que o sujeito passa a ser "uma empresa permanente ou empresa múltipla" (p. 331). Como observa Cristiane Dias,

no artigo *Telecentros como políticas públicas de inclusão digital: da administração da vida na cidade*, ao analisar uma formulação discursiva que o Telecentro comunitário e o aprendizado de informática teria na vida de um dos beneficiados pelo programa, que inclusive havia conseguido um trabalho por meio do conhecimento:

[...] podemos entender que o sujeito é, na sociedade em que vivemos [a Sociedade da Informação], determinado ao uso da tecnologia digital. Apaga-se sua singularidade. São as determinações empíricas da vida que individualizam o sujeito. Não se trata aqui de colocar em discussão os benefícios ou malefícios desse modo de individualização, mas de refletir sobre o modo como o uso da tecnologia entra nesse rol de determinação que fazem do sujeito "uma espécie de empresa permanente e de empresa múltipla". (DIAS, 2010, p. 52)

O que podemos inferir sobre o que ocorreu na CCD é que, ao mesmo tempo em que houve um movimento em busca de formas alternativas de trabalho, que buscava a interação, as relações horizontais, a flexibilização do direito autoral e a possibilidade do remix, ou seja, ideais que visavam o bem coletivo, em um clima sem competição, uma das saídas concretas encontradas pelo grupo foi reunir ali empresas. Algumas eram ONGs, outras coletivos, mas muitas delas tinham CNPJs e, como afirmou Deak, em certos casos, cada membro da casa era a sua própria empresa, ou, para usar o termo por ele citado, *holding*. Adotar o modelo de empresa, se transformar em uma ou em várias empresas poderia ser uma solução para seguir em frente, se estabelecer e tornar a "utopia da cultura digital" algo possível.

Esta parece ser uma solução encontrada para algo "alternativo" ou "diferente". Os desejos reunidos na casa e, portanto, em suas utopias, esperavam uma superação do capitalismo, como podemos observar no trecho do vídeo *Casa da Cultura Digital*, que analisei no capítulo 3 e reproduzo novamente aqui:

No momento em que o capitalismo passa a colonizar todas as formas de viver, a única forma de você viver de forma diferente é transformar sua própria vida num laboratório. A relação com os fazeres, a relação com o trabalho, a relação com a produção, a relação com a própria dimensão subjetiva da vida é isso que tá em jogo e é isso que a gente tem feito (CASA DA CULTURA DIGITAL, 2012).

"Esse viver de forma diferente" seria uma forma de alcançar esta utopia, ou de colocá-la em teste, na vida-laboratório dentro da casa, mas o que seria este "diferente"? Talvez, um modelo que foi experimentado na casa, em que cada membro é sua a empresa, mas que essas empresas não sejam concorrentes e sim atuem colaborando umas com as outras, liberando suas produções (em sua grande maioria, bens imateriais culturais) em licenças livres, buscando, com isso, o "conhecimento livre", incentivando o remix... Este pode ser um modelo. Um modelo que busca ser diferente. De 2009 a final de 2014, pessoas da primeira geração da casa experimentaram, criaram projetos e procuraram estabelecer seus modelos de sobrevivência dentro deste ambiente.

Ao adotar o modelo de empresa, a busca pelo "diferente" do capitalismo pode ter escorregado, em alguns momentos, para algo com certa proximidade com ideais neoliberais que não são, assim, tão "diferentes". Como observa Foucault (2008, p. 302), o neoliberalismo americano seria mais do que uma opção econômica, "mas um estilo geral de pensamento, análise e imaginação". E, neste contexto do liberalismo, ele retoma a questão do sujeito que se torna empresa:

Ora, que função tem essa generalização da forma "empresa"? Por um lado, claro, trata-se de desdobrar o modelo econômico, o modelo oferta e procura, o modelo investimento-custo-lucro, para dele fazer um modelo das relações sociais, um modelo da existência, um modelo do indivíduo consigo mesmo, com o tempo, com seu círculo, com o futuro, com o grupo, com a família. Desdobrar esse modelo econômico, é verdade. E, por outro lado, essa ideia dos ordoliberais de fazer da empresa, assim, o modelo social universalmente generalizado serve de suporte, em sua análise e em sua programação para o que é designado por eles como a reconstituição de toda uma série de valores morais e culturais que poderíamos chamar de valores "quentes" e que se apresentam justamente como antitéticos do mecanismo "frio" da concorrência. Porque, com esse esquema da empresa, o que se trata de fazer é que o indivíduo [...] já não seja alienado em relação ao seu meio de trabalho, ao tempo da sua vida, ao seu casamento, à sua família, a seu meio natural. Trata-se de reconstituir pontos de ancoragem concretos em torno do indivíduo [...]

A sociedade empresarial [...] é portanto uma sociedade para o mercado e uma sociedade contra o mercado, uma sociedade orientada para o mercado e uma sociedade tal que os efeitos de valor, os efeitos de existência provocados pelo mercado sejam compensados por isso. [...]

O modelo da empresa, então, se mostraria como uma alternativa ao modelo frio industrial, seria um modelo que abarcaria aqueles que demitiram seus chefes e estariam em

busca de uma outra coisa, um outro modelo. Some-se o modelo empresa aos ideais da casa, e temos uma experiência em laboratório. Neste mesmo laboratório, então, empreendeu-se uma busca de uma utopia que, uma vez concretizada, talvez deixasse de ser uma utopia. Como afirmou Pedro Markun no primeiro encontro das Casas da Cultura Digital, relatado no capítulo 2:

Nosso denominador comum era: porra, todo mundo precisa de um espaço para trabalhar. Então a gente alugou a Casa da Cultura Digital, batizou de casa da cultura digital e a partir desse batismo e vivência passou a derivar processos e coisas, e num futuro as casas foram pegando um ou outro elemento. *Mas se a gente tentar chegar nesse mínimo denominador comum... Eu duvido. A gente sai daqui destruindo o conceito de casa da cultura digital, por isso um pouco eu estou fugindo pela tangente, pra não acabar* (grifo do autor).

Markun faz esta afirmação diante da tentativa de Kamila Brito, que trabalhou por um tempo com ele na casa de São Paulo e depois criou a CCD de Belém, de tentar encontrar ou classificar processos comuns entre a primeira casa e as demais que foram surgindo ao longo do País. Com essa reflexão, Markun talvez ilustre um pouco a questão da utopia dentro da casa: se encontrarmos a fórmula, se conseguirmos classificá-la e colocá-la em prática, ela talvez acabe. Ou porque não será possível apreendê-la, ou porque a busca, a boa inquietação, de alguma forma iria se perder.

4.2 A DISPERSÃO DAS CASAS - A RENOVAÇÃO DA UTOPIA

No início de 2015, momento em que finalizo esta dissertação, a "primeira geração" da Casa da Cultura Digital está dispersa. O espaço físico da vila ainda existe, com algumas organizações que chegaram depois, como a Agência Pública⁵⁶, ainda presentes no local. Mas, como o dente-de-leão que o site da casa agora exhibe em fotografia, seus membros se dispersaram como levados pelo vento.

⁵⁶ Desde maio de 2011, a Agência Pública, uma agência de jornalismo investigativo sem fins lucrativos, ocupa algumas salas da vila no Parque Savóia. Mais informações disponíveis no site: <http://apublica.org/>. Acesso em 11 de março de 2015.

Ao longo do caminho e da vida da Casa da Cultura Digital de São Paulo, a primeira, nasceram (ou brotaram) a Casa da Cultura Digital de Belém (PA), a de Porto Alegre (RS), a de Campinas (SP), a de Fortaleza (CE) (esta, uma iniciativa do governo municipal da cidade, sob a alcunha da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza), e de Vila Velha (ES). Os próprios membros fundadores da primeira geração da casa comentaram que, ali, no dia do encontro, que relatei no capítulo 2, estavam nascendo outras casas em São Paulo, que seriam os locais para onde os mesmos se mudaram quando deixaram a Casa primeira, e levaram suas empresas, coletivos e experiências.

Houve então um momento de dispersão já que a própria casa nasceu com o preceito da efemeridade. Por se construir, em grande parte, em cima de utopias, não é possível dizer que esta dispersão gerou alguma surpresa. A ideia da reinvenção, da efemeridade se mostrou algo constante nos discursos da casa sobre ela mesma. O que marca é o caráter experimental. Neste sentido, ela, de fato, funcionou como uma incubadora de comunidades -- e muito mais.

Alguns membros atravessaram a fronteira entre a utopia e a "realidade", e a permanência na casa se tornaria, então, sem sentido. A ancoragem, para a permanência na casa, era a necessidade de compartilhar essa utopia, essa busca. Reproduzo, a seguir, um trecho do depoimento de Bianca Santana, publicado no grupo de emails da casa⁵⁷, escrito no começo de 2011, mas postado no grupo novamente no dia 03 de julho de 2012:

Essa coisa de colaboração estava turva pra mim. Saíra de um projeto sensacional de transformação do mundo pelo digital bastante frustrada. E um filho depois - com toda a revolução que isso implica - vieram com a ideia da Casa de Cultura Digital: pessoas fantásticas, num lugar incrível, com projetos sensacionais de transformação do mundo pelo digital.

Torci o nariz, mas fiquei por perto. O lugar incrível seria demolido pra dar lugar a mais um prédio com churrasqueira na varanda. Mas um lugar ainda mais incrível apareceu. E se algo fantástico podia ser produzido em colaboração, as roseiras, os

⁵⁷ Postagem disponível no link <https://groups.google.com/forum/?hl=pt->

[BR#!searchin/casadeculturadigital/esquerda/casadeculturadigital/8ak5I3nPU74/D77UD8YkoEwJ](https://groups.google.com/forum/?hl=pt-BR#!searchin/casadeculturadigital/esquerda/casadeculturadigital/8ak5I3nPU74/D77UD8YkoEwJ)

tijolinhos aparentes, a fonte e a figueira seriam o cenário pra isso. Comecei a limpar o coração. [...]

Nessa empolgação, esqueci que as pessoas incríveis da Casa eram todas pessoas. E que defeitos nos acompanhavam - a todas e todos. Vaidades, ansiedades e descuidos variados - muitos deles meus - me murcharam. Então o que era a Casa? Que projeto coletivo nos unia? Que valores eram essenciais?

"Um espaço pra trabalhar" foi a resposta que mais me frustrou. O amigo querido que me levou pro sonho também estava cansado. E sem saber, a frase foi a essência do que eu queria acreditar. A Casa não era sonho nenhum, e colaboração, generosidade e cuidado não precisam ser valores. A Casa era espaço físico. [...]

O texto de Bianca mostra muito dos sintomas de utopia que acompanharam os membros da Casa da Cultura Digital. Havia motivações, aspirações, possibilidade de colaboração conjuntas, inquietações similares. Em algum momento, a "descida" da utopia ocorreu para Bianca. Sem ela, a casa era só espaço físico -- ou seja, não era mais a Casa da Cultura Digital, não abrigava mais a utopia da cultura digital, mas era apenas um espaço físico.

O relato de Bianca não deve ser generalizado, é uma experiência pessoal desta vivência. Mas trago-o aqui para que seja possível enxergar o papel da utopia, do sonho, que a CCD teve no imaginário de seus membros. Foi uma experiência conjunta que teve em sua base a busca de uma utopia por meio de um modo de trabalho alternativo, que congregasse muitas outras instâncias da vida. Contudo, ressalto que a experiência de Bianca não é a única sobre a Casa, mas é uma bom relato para ilustrar o poder do sonho, do utopismo do digital, do desejo atuando como força de movimentação dessas pessoas.

Trago, ainda, um enunciado de Kamila Brito (2014) que criou a CCD-Pará:

Vivenciei mais ou menos o que foi a experiência da casa lá [na Casa da Cultura Digital de São Paulo], acho que em 2010. Quando voltei pra Belém, deu aquela vontade de ter um espaço, senti necessidade no mercado. De ter um espaço pra promover cultura digital, tecnologia, assim. Aqui nós não tínhamos. Começamos a pesquisar espaços, montar o modelo de negócios que seria a casa, vi um pouquinho dos erros e das coisas que aconteciam em São Paulo, e comecei a rever as coisas pra fazer no Pará, de uma forma que assim a gente não cometesse os mesmos erros das casas anteriores, que já tinham mais tempo, né, quatro, cinco anos, enfim. [...]

Não é muito coisas erradas. Como eu posso dizer, eu acho que eles poderiam ser mais organizados.⁵⁸

O relato de Kamila mostra que a casa de Belém nasceu com contornos de empresa, com a busca de um "modelo de negócios" e avaliação do "mercado". Neste sentido, ela ressalta que a Casa de Belém seria mais organizada, com uma pessoa, que no caso é ela mesma, fazendo o papel de coordenadora, para "dar a palavra final". Ela atribui a "duração" da casa de Belém a este fator. É possível afirmar que Kamila, ao desenhar um modelo de negócios para esta casa, se reapropria do que foi construído, simbolicamente, dentro da CCD São Paulo, e o reformula de acordo com a sua própria realidade. Ela observa e experimenta os desejos e as vivências em laboratório da casa de São Paulo e, realiza os ajustes necessários e o materializa em outro espaço físico, outro espaço geográfico (Harvey, 2004), a cidade de Belém, local distinto de São Paulo, com suas particularidades e necessidades. Kamila abraça um viés mais empreendedor porque, de acordo com a sua vivência, julga que este é o ajuste necessário para que a utopia vivida na Casa da Cultura Digital de São Paulo possa sobreviver em um outro ambiente que não o seu original.

Como uma integrante da casa, ela observa as possíveis falhas deste projeto utópico, como a "falta de organização", e o reformula, para uma nova tentativa em local diferente.

Do mesmo modo, a Casa da Cultura Digital de Campinas, por exemplo, foi criada em parceria com órgãos Públicos, como a Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), assim como a Casa de Porto Alegre esteve locada em outro espaço público, antes de assumir forma itinerante. Em Fortaleza, a Casa da Cultura Digital desta cidade é um projeto executado pelo governo municipal. Ou seja, cada uma destas experiências denotam possibilidade de reformulações das utopias e experiências da primeira Casa da Cultura Digital, que foram reformuladas por pessoas que tomaram contato com a primeira e produziram novos significados.

⁵⁸ Relato que Kamila fez durante entrevista que cedeu a mim, via Hangouts.

Faço essas afirmações apenas como tentativas de reflexões sobre o cenário da cultura digital no Brasil, representado pelas casas, e sua amplitude e mistura de ideias, buscas, sonhos, experimentações. O fato de a casa de São Paulo ter se dispersado não significa, contudo, que ela não tenha dado certo, ou mesmo que tenha acabado. Como uma utopia, ela se espalhou e foi/é ressignificada, por pessoas diferentes daquelas primeiras, com apoios diferentes, que produzem novos sentidos para o termo cultura digital e para a cultura digital no Brasil. A experiência de São Paulo foi pontual, efêmero, mas que, por conta mesmo desta efemeridade, conseguiu se perpetuar e se espalhar pelo país, angariando pessoas, utopias e sonhos. E a busca de modelos de trabalho alternativos.

REFERÊNCIAS

BARBROOK, R. **Futuros Imaginários – das máquinas pensantes à aldeia global**. São Paulo: Editora Peirópolis, 2009.

BARBROOK, R. e CAMERON, A. **Californian Ideology**. 1995. Disponível em: http://www.alamut.com/subj/ideologies/pessimism/califIdeo_I.html

BRITO, K. A Casa da Cultura Digital de Belém. Campinas. Entrevista via programa Hangouts, 2 de junho de 2014. Entrevista a Sarah Costa Schmidt.

CASA DA CULTURA DIGITAL - Redelabs. Produção Filmes para Bailar. São Paulo, 2012. Disponível em <https://vimeo.com/44887305>. Acesso em 11 de março de 2015.

CASTELLS, M. Creatividad, innovación y cultura digital - Un mapa de sus interacciones". **TELOS: Cuadernos de comunicación e innovación**, Vol. 7, No. 1, 2008, pp. 50–52. Disponível em <http://telos.fundaciontelefonica.com/telos/articulocuaderno.asp?idarticulo=2&rev=77.htm>

CORRÊA, E. S. **Fragments da cena cibercultural: transdisciplinaridade e o “não conceito”**. In REVISTA USP, São Paulo, n.86, p. 6-15, junho/agosto 2010.

COSTA, E. **Jangada Digital: Gilberto Gil e as políticas públicas para a cultura das redes**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2011.

DEAK, A. Casa da Cultura Digital. São Paulo, Casa da Cultura Digital, 17 de dezembro de 2013. Entrevista a Sarah Costa Schmidt.

DIAS, C. Telecentros como políticas públicas de inclusão digital: da administração da vida na cidade. In: ORLANDI, Eni (org.) **Discurso e políticas públicas urbanas: a fabricação do consenso**. Campinas: Editora RG, 2010.

EVANGELISTA, R. A. **Política e linguagem nos debates sobre o software livre**. Dissertação de Mestrado. IEL/Unicamp, 2005.

_____. **Traidores do movimento: política, cultura, ideologia e trabalho no Software Livre**. Tese de Doutorado. IFCH/Unicamp. Campinas, 2010.

EVANGELISTA, R & KANASHIRO, M. M. Cibernética, internet e a nova política dos sistemas informacionais. In **Gabinete Digital: análise de uma experiência**. Porto Alegre: Companhia Riograndense de Artes Gráfica, 2013.

FONSECA, F. S. **RedeLabs: laboratórios experimentais em rede**. Dissertação de Mestrado. IEL/Unicamp. Campinas, 2014.

FOUCAULT, M; SENELLART, M. (ed.). **Nascimento da biopolítica**. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2008

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro, RJ: Guanabara Koogan, 1989.

GERE, C. **Digital Culture**. Reaktion Books Ltd, segunda edição. Londres, 2008.

HARVEY, D. **O Neoliberalismo: história e implicações**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.

_____. **Espaços de esperança**. 3. ed. São Paulo, SP: Loyola, 2009, 2004

INGOLD, T. **Being Alive: essays on movement, knowledge and description**. Abingdon: Routledge, 2011.

LAFONTAINE, C. **O império cibernético: das máquinas de pensar ao pensamento máquina**. Lisboa: Instituto Piaget, 2007.

LAVIGNATTI, F. Casa da Cultura Digital. São Paulo, Casa da Cultura Digital, 17 de dezembro de 2013. Entrevista a Sarah Costa Schmidt.

MICHAELIS: dicionário escolar língua portuguesa. Melhoramentos. São Paulo, 2008.

ORLANDI, E. P. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. Campinas: Pontes Editores, 2010.

REMIXOFAGIA: alegorias de uma revolução. Produção de Filmes para Bailar. São Paulo, 2011. Disponível em <https://vimeo.com/24172300>. Acesso em 11/03/2014.

RÜDIGER, F. **As teorias da cibercultura: perspectivas, questões e autores**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

SAVAZONI, R. & COHN, S. (Orgs.). **Cultura Digital.br**. Rio de Janeiro : Beco do Azougue, 2009.

SAVAZONI, R. **A onda rosa-choque: reflexões sobre redes, culturas e política contemporânea**. Rio de Janeiro : Beco do Azougue, 2013.

_____. Casa da Cultura Digital. São Paulo, Arena NET Mundial, 23 de abril de 2014. Entrevista a Sarah Costa Schmidt.

TURNER, F. **From Counterculture to ciberculture**. The University of Chicago Press, 2006.

BIBLIOGRAFIA

DA COSTA JÚNIOR, Luiz Carlos Pinto. **Ações coletivas com mídias livres : uma interpretação gramsciana de seu programa político**. Tese de Doutorado. Programa de Pós-Graduação em Sociologia, Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco, 2010.

FELDMAN-BIANCO, B.; RIBEIRO, G. L. (Orgs.). **Antropologia e poder –contribuições de Eric R. Wolf**. Trad. de Pedro Maia Soares. Brasília: Editora da Universidade de Brasília; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo; Editora Unicamp, 2003.

FELINTO, E. Sem Mapas para Esses Territórios: a Cibercultura como Campo do Conhecimento. In Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Santos, 2007. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0770-1.pdf>

LATOUR, B. & WOOLGAR, S. **A vida de laboratório: a produção dos fatos científicos**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1997

LESSIG, L. **Cultura Livre**. São Paulo: Trama, 2005.

MACEK, J. (2005). **Defining Cyberculture**. Disponível em http://macek.czechian.net/defining_cyberculture.htm.

PASQUINELLI, M. (2012). A ideologia da cultura livre e a gramática da sabotagem. In **Copyfight**. Bruno Tarin e Adriano Belisário (org.). Beco do Azougue: Rio de Janeiro. Disponível em <http://copyfight.me/livro-copyfight/a-ideologia-da-cultura-livre-e-a-gramatica-da-sabotagem-matteo-pasquinelli/>.

TARIN-NASCIMENTO, B. **Cultura Livre: conflitos entre o comunismo do capital e a produção do comum.** Rio de Janeiro, 2013. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura) – Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013

TERRANOVA, T. **Network Culture: politics for the information age.** Londres: Pluto Press, 2004.

ANEXOS

Anexo 1. Reprodução do texto Utopias Reunidas, publicado no antigo site da Casa da Cultura Digital:

www.casadaculturadigital.com.br/2009/11/hello-world/ ▼ 🔍 Pesquisar ☆ 📄 ⬇️ 1

🌐

NOV
30

📄

📄

📄

Utopias reunidas



A Casa de Cultura Digital é resultado de algumas décadas, um projeto que começa com a contracultura dos anos 60-70 e vem parar aqui, na cibercultura do século 21.

Mas o que é a Casa de Cultura Digital? Cada um dos utópicos que estão por ali terá sua explicação. Cada um que escuta certamente entende de um jeito diferente. Daria pra dizer que são cerca de 30 organizações ligadas de alguma forma à cultura digital que resolveram se juntar num mesmo espaço físico para trabalhar melhor. Mas isso seria demasiado simplista. É muito mais.

A CCD é um espaço de troca, por onde circulam ideias, projetos, pessoas. São pessoas e organizações tentando encontrar um modo de convivência e de convergência que respeite as individualidades, as diferenças, as diversidades. Pra quem acredita que o digital é algo mais do que uma mudança estética.

Ainda estamos construindo - el camino se hace al caminar. Sempre estivemos construindo, aliás. Ali fazemos pesquisa, desenvolvimento, articulação de idéias e formação. Jornalismo multimídia. Redes. Plataformas. Sites. Utopias.

Fica o convite aos visitantes desta página para que nos conheçam, que passem ali para uma visita, um chope, uma idéia, um café, um projeto. E vamos que vamos.

Informação Geral
Rua Vitorino Carmilo 459 - em São Paulo

Abrimos quando chegamos
Fechamos quando nos vamos
Se vier quando não estamos
É que não coincidimos

Fica o convite aos visitantes desta página para que nos conheçam, que passem ali para uma visita, um chope, uma idéia, um café, um projeto. E vamos que vamos.

Anexo 2. Reprodução do texto Conceito de Cultura Digital, publicado na plataforma CulturaDigital.br:

← cultura digital.br/conceito-de-cultura-digital/ Pesquisar

PSICOLOGIA, FILOSOFIA DE CIÊNCIAS E CONTEMPORÂNEAS Registrar Login

CULTURA DIGITAL Sobre Membros Atividades Comunidade

Conceito de Cultura Digital

O conceito de cultura digital não está consolidado. Aproxima-se de outros como sociedade da informação, cibercultura, revolução digital, era digital. Cada um deles, utilizado por determinados autores, pensadores e ativistas, demarca esta época, quando as relações humanas são fortemente mediadas por tecnologias e comunicações digitais.

A **Wikipédia** não registra a expressão nos idiomas inglês e espanhol. Em português, há um **verbete** que demarca o surgimento da cultura digital no pós-guerra, quando tem início o processo de digitalização, materializado no ambiente de processamento de dados que passa a ser dominado por grandes máquinas de computador.

O sociólogo espanhol Manuel Castells, em dossiê publicado pela revista Telos, mantida pela Fundación Telefónica, define a cultura digital em seis tópicos:

1. *Habilidade para comunicar ou misturar qualquer produto baseado em uma linguagem comum digital;*
2. *Habilidade para comunicar desde o local até o global em tempo real e, vice-versa, para poder diluir o processo de interação;*
3. *Existência de múltiplas modalidades de comunicação;*
4. *Interconexão de todas as redes digitalizadas de bases de dados ou a realização do sonho do hipertexto de Nelson com o sistema de armazenamento e recuperação de dados, batizado como *lançado*, em 1985;*
5. *Capacidade de reconfigurar todas as configurações criando um novo sentido nas diferentes camadas do processo de comunicação;*
6. *Constituição gradual da mente coletiva pelo trabalho em rede, mediante um conjunto de cérebros sem limite algum. Neste ponto, me refiro às conexões entre cérebros em rede e a mente coletiva.*

Durante o Seminário Internacional de Diversidade Cultural foi promovido um processo participativo de construção de uma agenda de cultura Digital. Os pesquisadores e ativistas Bianca Santana e Sergio Amadeu da Silveira sistematizaram um **texto final** que conceitua cultura digital:

"Reunindo ciência e cultura, antes separados pela dinâmica das sociedades industriais, centrada na digitalização crescente de toda a produção simbólica da humanidade, forjada no eloq̃o ambiental entre o espaço e o ciberespaço, na alta velocidade das redes informacionais, no ideal de interatividade e de liberdade recombinante, nas práticas de simulação, na obra inacabada e em inteligências coletivas, a cultura digital é uma realidade de uma mudança de era. Como toda mudança, seu sentido está em disputa, sua aparência cãdica não pode esconder seu sistema, mas seus processos, cada vez mais auto-organizados e emergentes, horizontais, formados como desconinuidades articuladas, podem ser assumidos pelas comunidades locais, em seu caminho de virtualização, para ampliar sua fãe, seus costumes e seus interesses. A cultura digital é a cultura da contemporaneidade".

Durante o período em que esteve à frente do Ministério da Cultura, Gilberto Gil participou de inúmeros eventos voltados à discussão da cultura forjada pelas redes interconectadas, pelos recursos digitais. Em uma de suas falas mais marcantes, em aula magna proferida na Universidade de São Paulo, Gil também faz um esforço de conceituar o que seria a cultura digital:

"Novas e velhas tradições, signos locais e globais, linguagens de todos os cantos são bem-vindas a este curto-circuito antropológico. A cultura deve ser pensada neste jogo, nesse dialético permanente entre tradição e invenção, nos cruzamentos entre manzias muitas vezes milenares e tecnologias de ponta, nas três dimensões básicas de sua existência: a dimensão simbólica, a dimensão de cidadania e inclusão, e a dimensão econômica. Aqui, em cultura digital conceito essa filosofia, que abre espaço para redefinir a forma e a conteúdo das políticas culturais e transforma o Ministério da Cultura em ministério da liberdade, ministério da criatividade, o ministério da busca, ministério da contemporaneidade, Ministério, enfim, da Cultura Digital e dos Indústrias Criativas. Cultura digital é um conceito novo. Parte do ideal de que a revolução das tecnologias digitais é, em essência, cultural. O que está implicado aqui é que o uso de tecnologia digital muda os comportamentos. O uso pleno do Internet e do software livre cria fantásticos possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento, maximizar os potenciais das artes e serviços culturais, amplificar os valores que formam o nosso repertório comum e garantir, a nosso cultura e potencializar também a produção cultural, criando inclusive novas formas de arte".

Assim, o Fórum da Cultura Digital Brasileira é também um meta-fórum, porque uma de suas tarefas é debater este conceito, do ponto de vista teórico, mas principalmente como fundamento para o desenvolvimento de políticas públicas.

No texto de Amadeu e Santana e na fala de Gil a ideia de cultura digital como uma cultura contemporânea (no caso, Gil fala em contemporaneidade) se destaca. Seria a cultura digital, então, a cultura deste nosso tempo? Mesmo sem termos à mão um conceito fechado, sabemos que a ideia de cultura digital com a qual trabalharemos é inclusiva, posto que incorpora os atores cuja cultura de uso e práticas emergem integralmente do mundo digital (nerds, hackers, gamers, producers, entre tantos outros), mas também aqueles cuja vivência é "mais instrumental", seja porque ainda ligados à indústria cultural do século XX ou mesmo porque adeptos das práticas tradicionais e populares.

É justamente essa visão que nos permitirá debater e, talvez, compreender, se existe – ou se é apenas uma miragem – uma cultura digital brasileira: se vivemos mesmo em uma sociedade que não teme a quebra de paradigmas ocasionada pela revolução digital; se, pelo contrário, vivemos em uma sociedade antropofãgica que desafia este tempo, fascinada, como o faz em outras épocas com a cultura pop (tropicalismo) e o pensamento religioso do incauto Bispo Sardinha (como recuperado por Oswald de Andrade no Manifesto Antropófago).

MEMBROS

Novos | Ativos | Popular



GRUPOS

Novos | Ativos | Popular



TAGS

acervos digitais André Lamas
arte e tecnologia arte digital banda larga biblioteca digital
arte Cláudio Prado
comunicação digital consulta pública cultura cultura digital cultura digitalbr
cultura digital especializada
direito autorial direitos autorais economia da cultura digital
e-ur Forum Gilberto Gil infraestrutura internet
marco civil marco regulatório memória digital minIC
Ministério da Justiça novas mídias
política pública pontas de cultura redes
viva Sergio Amadeu
software livre wa2210
tutorial tv digital
unipar

Na Web On the web

Self-made journalist (ou jornalista de mim mesma), uma experiência | Socialista Morera

De lá fora poderia sentir o blog mensalmente ou anualmente, mas, de forma totalmente oposta ao que ocorre com os atuais editores do Imprensa, o conteúdo continuará aberto a todos. Ou seja, assinando ou não, todo mundo pode ler. Por que assinar, então? Para que o blog continue, pelo desejo de seguir lendo. E para que [...] Peça réplica, compartilhe instantê | LINK - Estadao

O que significa garantir um "limite de respostas"? É em relação a postagens e comentários feitos no Internet? Como deve ser feita a seleção de boas perguntas ou respostas compartilhadas na rede? Entenda a nova regra de neutralidade de rede nos EUA, por Francisco Brito Cruz | InternetLab

Alfuz, o que realmente aconteceu ontem na reunião da FCC dos EUA? É o que realmente as novas regras dizem? A economia híbrida do século XXI, por Pedro Abramovay | DE BAIXO PARA CIMA

Em comum com o fantasma que saiu das páginas do Manifesto Comunista de 1948, o atual assusta por se apoiar no uso compartilhado de recursos naturais. De é chamado de economia colaborativa ou economia do compartilhamento, horizontaliza as relações humanas, descentraliza os instrumentos de produção e troca, abre caminho para etapas de cooperação direta entre [...] O desafio de uma política de economia criativa aberta e em rede | DE BAIXO PARA CIMA

Georgia Nicolau: "Por meio de um olhar panorâmico e indagado, pretendo debater as possibilidades de futuro que a agenda da Economia Criativa aponta na interação entre as políticas de desenvolvimento cultural, econômico e social" Acessar do Brasil e conteúdo da Netflix

Anexo 3. Reprodução do texto passou a ser exibido no site da Casa da Cultura Digital em 2014, após reformulação:

