

Gambiolegia

METAREC



GAMBILOGIA
chamada aberta

É lixo pra quem tem, pra quem não tem, é computador. Seu Ferreira (do vídeo Periféricos de Processamento)

Permanecemos presos a acorrentados a tecnologia, não importa se a reafirmamos apaixonadamente ou a negamos por completo. Martim Heidegger

Mutirão da Gambiarra é uma iniciativa de produção editorial colaborativa articulada prioritariamente via internet. Agrega diferentes perspectivas acerca do diálogo entre tecnologias de informação e comunicação e a sociedade, ao mesmo tempo em que aplica os conceitos da desconstrução e da apropriação de tecnologias. O material que dá origem a tais obras é resultante das iniciativas da Rede Metareciclagem, formada por pessoas e organizações de todo o Brasil.

MetaLivros são publicações com temáticas especiais concebidos de forma colaborativa.

Saiba mais em <http://mutirao.metareciclagem.org>

Expediente:

Conselho Editorial: Maira Begalli, Felipe Fonseca, Hernani Dimantas, Orlando da Silva, Teia Camargo.

Revisão: Déa Paulino

Projeto Gráfico e Editoração: Guilherme Maranhão, Fabiana Goa, Teia Camargo e a rede.

Apoio:

Weblab

Des).(centro

Trombeta

Veredas

Tudo aqui é livre. Ainda não decidimos uma licença.

<sumário>

Conceituando

1. A Gambiologia
2. Gambiarra: Criatividade Tática
3. Outros Caminhos
4. Habilidade
5. Cyberpunk de Chinelos
6. Gambiarra ou soluções definitivas?

Gambiartxs

1. Processo Artístico
2. A vida offline passa em minutos, não em bytes
3. Fotografia e Gambiarra
4. Jardim de Volts encontra Jardinagem Libertária
5. GambImagens
6. Tosqueira Websites e Manifesto WebTosqueira

Remix de Possibilidades

1. Reciclar tecnologia por uma Cultura Popular Local
2. Apropriação
3. Bricolabs e Bricolagem

BioGambiarra

1. Bio, o quê?
2. Fazer Tecnologias, As
3. AutoGambiarra
4. Das Múltiplas Interfaces ao Monstro Cibernético
5. Homem – máquina – remix
6. Maquinidade
7. Sobre Pessoas e Máquinas

Ciclo Gambiarra

Contexto

1. Diálogos na Casinha com Luiz Algarra
2. Diálogos na Casinha com Marcus Bastos

3. Diálogos na Casinha com Stalker
4. Diálogos na Casinha com Thiago Novaes

Das Conversas na Lista MetaReciclagem

1. Dúvida sobre Tecnologia
2. re, re, re, re, re
3. re, re, re, fundamentos

Dos Processos

1. Navalha Abstraction 1.1
2. ZASF – Zonas Autônomas Sem Fio
3. Robótica Livre

<prefácio>

efeefe

original em <http://desvio.weblab.tk/blog/logo-gambi>



Os tempos estão mudando, como sempre. A tal crise financeira pode ter servido, no mínimo, pra criticar os apóstolos da fórmula crescimento-produção-consumo-descarte; questionar o vício no upgrade[1]. Até vozes da grande mídia estão aceitando que talvez os videiros [2] tenham razão. Que em vez de uma indústria fabricando cada vez mais produtos[3] que duram menos, talvez seja a hora de as pessoas criarem produtos elas mesmas[4].

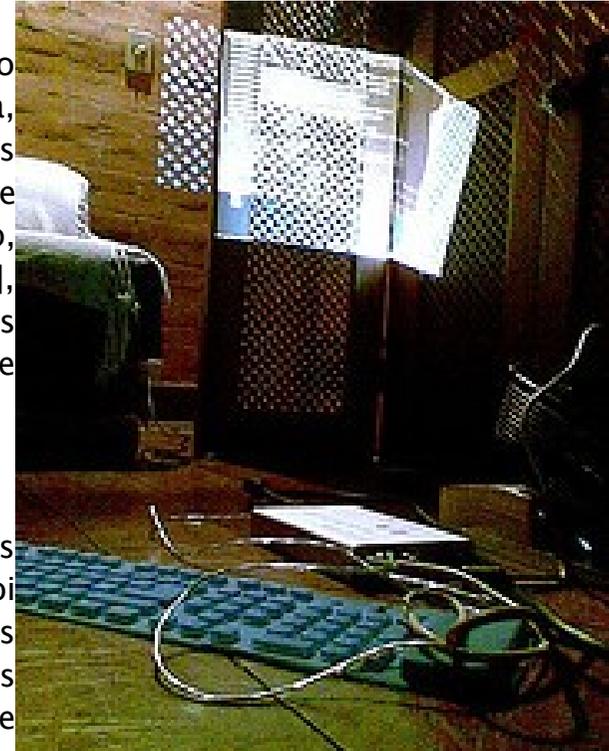
Naturalmente, todos esses indícios são limitados. É razoável tentar inferir uma visão geral: o Século XX está acabando, finalmente. Já não era sem tempo. Mas ainda existem muitas estruturas a desconstruir.

Lá no mundo que se define "desenvolvido" (e muita gente discorda), exageraram na especialização; todos viraram reféns da restrição do conhecimento. Um amigo que vive em Londres conta que se quiser consertar sozinho um interruptor quebrado, o senhorio pode processá-lo. Em nome do caminho do progresso, uma população inteira foi privada da liberdade da inovação cotidiana, e tudo virou consumo. Compre pronto, use

por pouco tempo e jogue fora. Produza lixo[5] e não se preocupe com onde ele vai parar. Não crie nada, deixe isso para os especialistas.

Quero crer que cá em terras antropofágicas[6] a realidade é outra. Não temos medo de arriscar, de fazer coisas que não sabemos. Por natureza, queremos mais que o simples acesso. Queremos o processo, os conhecimentos abertos do meio do caminho. Sabemos usar chaves de fenda concretas e metafóricas. Nós improvisamos. Não é todo mundo, mas muitxs amigxs têm orgulho[7] da Gambiarra. Gambiarra é artigo[8], ciclo[9], metodologia[10], dissertação de mestrado[11] e mais. Todos compartilham a perspectiva de aceitar e valorizar, em vez de recusar esse espírito de improvisação que nos é natural.

Talvez seja o momento de ir além, de juntar todo mundo e construir as pontes entre tudo isso. Hdhd chama de Gambiologia[12], que foi precedida[13] por outras gambiologias[14]. Os significados são múltiplos – estudo da invenção cotidiana, ciência ajambrada, a biologia de seres híbridos cyberpunks[15], seres feitos do remix entre máquina e gente[16]. A base é tratar como essência, como potência cultural, o que geralmente é desvalorizado pelas elites submissas ao mundo "desenvolvido". Assim como não queremos vencer o complexo de vira-latas, mas incorporá-lo[17], nós não queremos superar a gambiarra. Queremos mostrá-la ao mundo como alternativa tática de sobrevivência, de sustentabilidade na selva pós-capitalista e de disseminação da criatividade. Quem vem junto?



- [1] <http://downgrade.wikidot.com/>
- [2] http://www.boston.com/bostonglobe/editorial_opinion/oped/articles/2009/02/09/so_maybe_the_slackers_had_it_right_after_all/
- [3] <http://dissentmagazine.org/online.php?id=217>
- [4] <http://techon.nikkeibp.co.jp/article/HONSHI/20090428/169511/>
- [5] <http://lixoeletronico.org/>
- [6] <http://www.lumiarte.com/luardeoutono/oswald/manifantropof.html>
- [7] <http://mutirao.metareciclagem.org/>
- [8] <http://www.rizoma.net/interna.php?id=348&secao=artefato>
- [9] <http://rede.metareciclagem.org/conectaz/Ciclo-Gambiarra>
- [10] http://pub.descentro.org/wiki/gambi_grupo_autodidata_de_metodologias_bem_inteligentes
- [11] <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/16/16134/tde-24042007-150223/>
- [12] <http://comunix.org/node/725>
- [13] <http://www.youtube.com/mafralucas>
- [14] <http://www.gambilogia.net/blog/>
- [15] <http://pt.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>
- [16] <http://comunix.org/content/homem-m%C3%A1quina-remix>
- [17] <http://www.alfarrabio.org/index.php?itemid=3091>

CONCEITUANDO

1. A Gambiologia

hdhd

original em <http://comunix.org/node/725>

No livro 'The pirates's dilemma', Matt Mason faz referência à sociedade em que vivemos como oriunda do capitalismo punk. A ideia é, sem dúvida, original. O movimento punk foi o primeiro a reivindicar o 'do it yourself' como uma explosão criativa. As guitarras desafinadas eram o pano de fundo para a ruptura com o tradicional 'british way of life'. A violência posicionou-os no contra fluxo de uma política selvagem. Sid Vicious trouxe vida para o bando da desilusão. Uma juventude que não encontrava futuro, presa a um sistema estático que congelaria qualquer transformação social, revelou que não adiantava fingir: eram todos iscas para a polícia.

"Faça você mesmo" é uma seqüela desse movimento. A juventude mais uma vez assumiu a ação. Não dá para esperar com a boca aberta cheia de dentes esperando a morte chegar. Há que se fazer a diferença. A chegada das novas tecnologias tem nos aberto alguns espaços. As pessoas estão construindo atalhos para a participação em rede. O termo 'prosumer' se tornou moda nas bocas dos socialites da informação. Prosumer significa aquele que produz e consome informação. Ao mesmo tempo e com a mesma velocidade. Prosumer são as madeixas da sociedade do conhecimento livre.

Estamos livres para criar. Para fazer dos rascunhos da antiguidade peças de um futuro brilhante. A gambiarra aparece como a arte de fazer. A re-existência do fazer você mesmo. Sem todo o ferramental e sem os argumentos apropriados, mas com o conhecimento acumulado pelas gerações de humanos. Fazer para modificar o mundo. Um contraponto ao empreendedor selvagem. Fazer para transformar aquilo que era inútil num movimento ascendente de criatividade. A inovação está presente no DNA pós-moderno, no pós-humano. Numa vida gasosa. Abro parênteses e faço uma crítica às diversas modernidades líquidas do Bauman. O líquido se acomoda num container, seja um copo, um vaso ou apenas a Terra onde o oceano se deixa existir. O gasoso flui no espaço, no tempo e no ser em existência. Logo, a pós-modernidade é a multiplicidade de estados que se misturam entre a Ipiranga com a São João. Uma gambiarra que remixa, que modifica, que transforma e se mistura com o próprio Bauman.

A gambiologia é uma proto-ciência que começa a ser importante nesse momento de transformação. Diferente das outras ciências, a gambiologia acontece como uma TAZ, uma impermanência que surge na necessidade e desaparece na conclusão. A gambiarra é a experimentação nas veias abertas do espírito hacker. O faça você mesmo é fundamental. Dominar o mundo sem a necessidade de apresentar um relatório. A documentação está atrelada à replicação, não mais como objeto de serventia. É prova de conceito.

Um conceito que se mistura na proposta hacker. O fluxo de ideias compartilhadas para catalisar a inovação e ordenar o caos em redes de inteligências coletivas. Gambiarra é remontar o inimaginável. Um quebra-cabeça com peças jogadas, desmontadas. O céu se mistura com a água. A construção vira lama. As imagens recriam um novo desenho. Montam uma nova realidade. Na Web, a onda é a bricolage. Desconstruímos o conhecimento em partes desconexas. E conectamos pela apropriação da plataforma tecnológica. Cada um busca a sua verdade. E essa verdade não é real. É um caminho, um percurso para encontrar o nunca antes imaginado.

2. Gambiarra: Criatividade Tática

hdhd + efeefe

original em <http://desvio.weblab.tk/blog/gambiarra-criatividade-t%C3%A1tica>

A gambiarra aparece como a arte de fazer. A re-existência do “faça você mesmo”. Sem todo o ferramental, sem os argumentos apropriados, mas com o conhecimento acumulado pelas gerações. Fazer para modificar o mundo. Um contraponto ao empreendedor selvagem. Fazer para transformar aquilo que era inútil num movimento ascendente de criatividade. A inovação está presente no DNA pós-moderno, no pós-humano. Numa vida gasosa. Abrimos aqui parênteses para fazer uma crítica ao Bauman com suas diversas modernidades líquidas. O líquido se acomoda ao recipiente. Seja um copo, um vaso ou apenas a terra contra a qual o oceano se deixa existir.

O gasoso flui no espaço, no tempo e no ser em existência. Não só líquida ou gasosa, a pós-modernidade é a multiplicidade de estados que se misturam, na confluência da Ipiranga com a São João, na co-existência de todos os níveis de desenvolvimento econômico e tecnológico. Uma gambiarra que remixa, modifica, transforma e se mistura. Traço comum da inventividade cotidiana, do improviso, da descoberta espontânea, da transformação de realidades a partir da multiplicidade de usos. O mais trivial dos objetos, lotado de usos potenciais: na solução de problemas, no ornamento improvisado, na reinvenção pura e simples. O potencial de desvio e reinterpretação em cada uso. A inovação tática, acontecendo no dia-a-dia, em toda parte.

Gambiarra é um termo em português que no dicionário denota uma extensão elétrica, mas ali, no mundo real, adotou (naturalmente?) outro significado, do qual só podemos tentar aproximações: improviso, solução temporária, bricolage, desconstrução, precariedade. É tida como consequência de uma sociedade ainda não

totalmente amadurecida: como não temos as estruturas apropriadas, as ferramentas adequadas, os profissionais especializados (ou o dinheiro para contratá-los), a gente improvisa. Desloca a finalidade desse e daquele objeto, soluciona as coisas por algum tempo, e assim vai levando.

Mas a gambiarra é muito mais do que isso. O ideal de sociedade hiper-especializada, com conhecimento compartimentado, guardado em gavetinhas e vendido em embalagens brilhantes, já deu sinais de esgotamento. A aceleração do crescimento econômico já começou a vacilar (e nem vamos falar em crise, ok?). O modelo de desenvolvimento do Século XX não fechou a conta: os países ricos não conseguiram integrar as populações de imigrantes, criaram uma sensação de estabilidade e prosperidade totalmente ilusória, transformaram toda produção cultural e toda solução de problemas em comércio. Em nome do pleno emprego e de uma sociedade totalmente funcional, as pessoas comuns perderam uma habilidade essencial: a de identificar problemas, analisar os recursos disponíveis e com eles criar soluções. Em vez de usar a criatividade para resolver problemas, as pessoas pegam o telefone e o cartão de crédito. Todos vítimas da lógica do SAC!

Esse movimento embute a semente de sua própria reação. O “faça você mesmo” é a seqüela dele.

As novas gerações assumem a necessidade de ação. Não dá para ficar com a boca escancarada cheia de dentes esperando a morte chegar. Há que se fazer a diferença. Mesmo nos países ricos e nos centros urbanos brasileiros, a repressão ao impulso inventivo cotidiano causa uma insatisfação que acaba sendo canalizada para atividades criativas. Inventores e inventoras em potencial buscam reconhecimento e troca em seus pares, e a gambiarra renasce. A entrada das novas tecnologias nos tem aberto alguns espaços. As pessoas estão, cada vez mais, construindo atalhos para a participação em rede. Grupos de afinidade se encontrando para organizar hacklabs, iniciativas “faça você mesmo”, software livre, robótica de baixo custo, hardware aberto e experimentos de diversas naturezas. Nesse sentido, a gambiarra, nosso traço tão brasileiro da gambiarra, não é atraso ou inadequação, mas sim um aviso e um apelo ao mundo: desenvolvam essa habilidade essencial e a sensibilidade que ela exige em relação a objetos e usos. Não se alienem de sua criatividade! Não acreditem nas estruturas do mundo ocidental que querem transformar a criatividade (as "indústrias criativas" e todas as suas

falácias) em nada mais que um setor da economia, restrito e regulamentado. Criatividade não se trata de submissão individual ao mercado "criativo" que tudo transforma em produto, mas do estímulo à capacidade de invenção em todas as áreas.

A gambiarra ainda não virou produto. Precisamos resistir a isso. Nosso espírito antropofágico facilita, mas as tentações de uma sociedade plenamente consumista estão sempre na esquina (ali, na frente do shopping center, pra ser exato). Curiosamente, não é a precarização das pontas que faz do mundo globalizado uma ameaça para a gambiarra. O perigo é justamente o outro lado: traz o espectro de um tipo burro de desenvolvimento para os quase-desenvolvidos. Não podemos acreditar demais no sonho civilizado de uma sociedade em que toda aplicação de conhecimento vira consumo, porque isso destrói o potencial de criação nas pontas, que vai ser cada vez mais importante.

É fundamental questionar o uso de um referencial da gambiarra como mero instrumento de renovação estética, sem tratar desse aspecto importante de entender a criatividade como processo distribuído e transformador. Fica no ar a pergunta de Aracy Amaral citada em artigo de Juliana Monachesi, questionando a chamada "estética da gambiarra" na mostra Rumos Artes Visuais 2005–2006 – Paradoxos Brasil: "Seria uma circunstância necessária com que os artistas brasileiros se deparam para produzir ou trabalhar com o descarte que tornou-se um maneirismo?". A gambiarra não pode ser mero ornamento formal para ocupar galerias – para desenvolver toda sua potência precisa ser legitimada, perder a aura de atraso e envolver cada vez mais gente na perspectiva de criatividade tática. Essas são as bases da Gambiologia. Não pretendemos um elogio da precariedade, do que é abaixo do ideal, daquilo que está aquém. Não, estamos atuando e construindo um mundo em que toda condição é vista como abundância. Com o espectro da invenção latente no dia-a-dia, qualquer problema é pequeno. Basta exercitar o olhar.

[nota dos autores: Mandamos esse texto para a publicação do Paralelo [<http://paralelo.wikidot.com/>], evento que aconteceu [<http://efeefe.no-ip.org/tag/paralelo>] em março/abril de 2009 em São Paulo.]

3. Outros Caminhos

efeefe

original em <http://desvio.weblab.tk/blog/outros-caminhos>

A idade contemporânea sacralizou o planejamento de produtos. Tornou o design uma via de mão única, quase divina: a indústria desenha, enquanto os "consumidores" assumem o papel de receptores semipassivos – compram, usam, descartam e compram mais. Nesse mundo, quanto menos usos um produto tem, melhor. As coisas são feitas para um fim, e só para ele. Para outras utilidades, que se comprem outros produtos.

O saber popular da gambiarra é combatido, desvalorizado como ação de gente que vive na precariedade, sem acesso a recursos materiais. A consequência direta disso é que cada vez mais as pessoas aprendem que problemas só podem ser resolvidos com consumo, e perdem o acesso à inovação cotidiana. Além disso, a definição das características dos produtos, objetos e ferramentas recai totalmente sobre o lado mais forte, que também decide sozinho sobre outros aspectos como durabilidade e obsolescência, contando com o braço armado da imprensa especializada (um fenômeno bastante visível no mercado de eletrônicos, mas também com automóveis, eletrodomésticos e outros).

O desvio (como o *détournement* [1]) é um tipo de contestação que atua na desconstrução simbólica de todo esse cenário. Ao contrário da reciclagem, que busca reinserir no ciclo produtivo os produtos não mais utilizados, o desvio busca trazer à tona a criatividade latente no dia-a-dia. A partir do momento em que essa invenção cotidiana de significado se dissemina, também é disseminado o tipo mais essencial de criatividade, aquele que pode ajudar as pessoas a resolverem problemas [2] sem pôr a mão no bolso. Não se trata de mero elogio da precariedade, mas de construção de uma habilidade cada vez mais útil em época de colapso

ambiental, de crise econômica, de mesmice cultural. Para isso, precisamos não só tratar a gambiarra como solução prática, mas também como elemento estético. Quando as pessoas perdem a vergonha da gambiarra, estamos começando a virar o jogo.

[1] <http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2004/03/275652.shtml>

[2] <http://thereifixedit.com/>

4. Habilidade

original em <http://efeefe.no-ip.org/agregando/habilidade>

efeefe +mabegalli

De um email, tentando explicar a gambiologia:

"O que a gente vem chamando de Gambiologia é essa tentativa de entender, conceituar, referenciar e, de certa forma, naturalizar o improvisado e a impermanência não como atraso, mas, pelo contrário, como habilidade essencial para o mundo contemporâneo".

Maira Begalli, comenta: " A Gambiologia talvez ajude a desnudar a Gambiarra como forma e solução essencial, não planejada e espontânea, instintiva, quem sabe evolutiva. Essa percepção de gambiarra como "atraso" refere-se mais às expectativas e aos resultados de uma estética travada e fria, a ações metodicamente programadas e procedimentos frios, do que à experimentação e resultados do processos que podemos conceber com ela/por meio dela. Gambiarra é, ao mesmo tempo, ganho e recombinação. É perda de todo o controle e definição de modelos e crenças do "tecnologismo-puro" com máquinas novinhas em suas caixas enroladas em plástico bolha, com manuais de instruções bem escritos, impressos em papel branco-puro sob normas da ABNT ou ISO, com técnicos vestidos em seus uniformes impecáveis e atendentes de telemarketing programados para o gerundismo. Dissertar sobre a Logia da Gambiarra é relevar as soluções orgânicas, é ressaltar a fragilidade de todo controle".

5. Cyberpunk de Chinelos

O mundo virou cyberpunk[1]. Cada vez mais as pessoas fazem uso de dispositivos eletrônicos de registro e acesso às redes – câmeras, impressoras, computadores, celulares – e utilizam-nos para falar com parentes distantes, para trabalhar fora do escritório, para pesquisar a receita culinária excêntrica da semana ou a balada do próximo sábado. Telefones com GPS mudam a relação das pessoas com as ideias de localidade e espaço. Múltiplas infraestruturas de rede estão disponíveis em cada vez mais localidades. Essa aceleração tecnológica não resolveu uma série de questões: conflito étnico/cultural e tensão social, risco de colapso ambiental e lixo por todo lugar, precariedade em vários aspectos da vida cotidiana, medo e insegurança em toda parte. Mas ainda assim embute um grande potencial de transformação.

O rumo da evolução da tecnologia de consumo há alguns anos era óbvio – criar mercados, extrair o máximo possível de lucro e manter um ritmo auto-suficiente de crescimento a partir da exploração de inovação incremental, gerando maior demanda por produção e consumo. Em determinado momento, a mistura de competição e ganância causou um desequilíbrio nessa equação, e hoje existem possibilidades tecnológicas que podem ser usadas para a busca de autonomia, libertação e auto-organização – não por causa da indústria, mas, pelo contrário, apesar dos interesses dela. As ruas acham seus próprios usos para as coisas, parafraseando William Gibson[2]. Em algum sentido obscuro, as corporações de tecnologia mostram-se muito mais inábeis que sua contrapartida ficcional: perderam o controle que um dia imaginaram exercer.

O tipo de pensamento que deu substância ao movimento do software livre possibilitou que os propósitos dos fabricantes de diferentes dispositivos fossem desviados – roteadores de internet sem fio que viram servidores versáteis, computadores reconicionados que podem ser utilizados como terminais leves para montar redes, telefones celulares com wi-fi que permitem fazer ligações sem precisar usar os serviços da operadora. Um mundo com menos intermediários, ou pelo menos um mundo com intermediários mais inteligentes – como os

sistemas colaborativos emergentes de mapeamento de tendências baseados na abstração estatística da cauda longa.

Por outro lado, existe também a reação. Governos de todo o mundo – desde os países obviamente autoritários, como o Irã, até algumas surpresas como a França – têm tentado restringir e censurar as redes informacionais. O espectro do Grande Irmão, do controle total, continua nos rondando, e se reforça com a sensação de insegurança estimulada pela grande mídia – a quem também interessa que as redes não sejam assim tão livres. Nesse contexto, qual o papel da arte? No Brasil, em especial, qual vem a ser o papel da arte que supostamente deveria dialogar com as tecnologias – arte eletrônica, digital, em "novas" mídias? Veem-se artistas reclamando espaço, consolidação funcional e formal, reconhecimento, infraestrutura, formação de público. São demandas justas, mas nem chegam a passar perto de uma questão um pouco mais ampla – qual o papel dessa arte na sociedade? Essa "nova" classe artística tem alguma noção de qual é a sociedade com a qual se relaciona?

É recorrente uma certa projeção dos circuitos europeus de arte em novas mídias, como se quisessem transpor esses cenários para cá. Não levam em conta que todos esses circuitos foram construídos a partir do diálogo entre arte e os anseios, interesses e desejos de uma parte da população que é expressiva tanto em termos simbólicos como quantitativos. Se formos nos ater à definição objetiva, o Brasil não tem uma "classe média" como a europeia. O que geralmente identificamos com esse nome não tem tamanho para ser média. Aquela que seria a classe média em termos estatísticos não tem o mesmo acesso a educação e formação. É paradoxal que a "classe artística" demande que as instituições e governo invistam em formação de audiência, mas mantenha-se alheia a essa formação, como se só pudesse se desenvolver no dia em que a "nova classe média" for suficientemente educada para conseguir entender a arte, e suficientemente próspera para consumi-la.

Muita gente não entendeu que não só o Brasil não vai virar uma Europa, como o mais provável é que o mundo inteiro esteja se tornando um Brasil [3]– simultaneamente desenvolvido, hiperconectado e precário. Não

entendeu que o Brasil é uma nação cyberpunk de chinelos: passamos mais tempo online do que as pessoas de qualquer outro país; desenvolvemos uma grande habilidade no uso de ferramentas sociais online; temos computadores em doze prestações no hipermercado, lan houses em cada esquina e celulares com bluetooth a preços acessíveis, o que transforma o cotidiano de uma grande parcela da população – a tal "nova classe média". Grande parte dessas pessoas não tem um vasto repertório intelectual no sentido tradicional, mas (ou justamente por isso), em nível de apropriação concreta de novas tecnologias, estão muito à frente da elite "letrada".

Para desenvolver ao máximo o potencial que essa habilidade espontânea de apropriação de tecnologias oferece, precisamos de subsídios para desenvolver consciência crítica. Para isso, o mundo da arte pode oferecer sua capacidade de abrangência conceitual, questionamento e síntese. Vendo dessa forma, as pessoas precisam da arte. Mas a arte precisa saber (e querer) responder à altura. Precisa estar disposta a sujar os pés, misturar-se, sentir cheiro de gente e construir diálogo. Ensinar e aprender ao mesmo tempo. Será que alguém ainda acredita nessas coisas simples e fundamentais?

[1]<http://marioav.blogspot.com/2009/07/sempre-fui-cyberpunk.html>

[2]http://pt.wikipedia.org/wiki/William_Gibson

[3]<http://desvio.weblab.tk/blog/tudo-%C3%A9-brasil>

6. Gambiarra ou soluções definitivas?

por Eduardo Fernandes

original em <http://colunistas.ig.com.br/magaiver/2007/08/02/gambiarra-ou-solucoes-definitivas/>

Por que McGyver? Porque ele é o guru da gambiarra.

O personagem do seriado dos anos 80 estava à frente do seu tempo em vários aspectos[1]:

1. Era um improvisador. Reagia rápido, não importava quão tensa fosse a situação.
2. Era criativo. Fazia o que dava com o que estava à mão. E que venham os Mith Busters desmitificá-lo.
3. Não acertava sempre. Sabia errar, identificar e admitir seus erros. Se recompunha rapidamente, para buscar uma nova solução.
4. Era bem-humorado. Não importava quão estressante fosse a situação, ele ajeitava o mullet e a encarava sem autopiedade ou reclamações inúteis. Sabia que quanto mais relaxado mentalmente estivesse, maiores seriam as chances de manter controle da situação.

5. Evitava a violência. [parêntese geek] Quanta diferença do paranóico, perturbado e gadjeteiro Jack Bauer, do seriado 24 Horas, por exemplo. [/parêntese geek]

A Redenção da Gambiarra

Há pouco tempo a gambiarra era uma espécie de sub-pensamento. Uma solução que poderia atrapalhar, mais que ajudar. Em alguns aspectos, ainda pode ser – se você pode resolver algo, é claro que deve fazê-lo. Mas o problema é que a vida se complicou tanto que hoje uma das qualidades mais importantes de qualquer profissional, ou melhor, de qualquer pessoa, é a flexibilidade.

Ou seja: o mundo das soluções definitivas e mega planejadas está ruindo. Precisamos ser bons de improviso, ter criatividade – e calma – pra fazer muito com poucos recursos. Temos que ser espécies de magaiveres.

Por isso “Magaiver”. Abrasileirando o que já é muito brasileiro: a prática do “se vire, velho”.

GAMBIARTXS

1. Processo Artístico

glauco paiva

original em <http://mutirao.metareciclagem.org/livro/Processo-Art%C3%ADstico>

[resumo de uma conversa entre Felipe Fonseca e Glauco Paiva em 29/05/2006]

Pensando o processo artístico dentro da ação Metarecicleira(...) Nesse aspecto acho que a coisa vem se autoimplementando no processo tecnológico e de inclusão digital. Essa “coisa” da arte, pelos menos na minha visão, está muito ligada ao fazer, ao ato artístico em si, à descoberta de possibilidades – e este é um trabalho coletivo ou não.

Na prática que tivemos, sei que não dispusemos muito tempo entre o agir e o elaborar dessa ação – o que vem acontecendo espontaneamente. Não quero com isso espantar possíveis colaboradores, pelo contrário, quero agregar gente que tenha um comprometimento com essa prática que traz a reflexão em seu interior, para que uma nova ação seja realizada.

Minha sincera opinião a respeito do mundo das artes: acho que ele deveria observar o que está acontecendo em volta, levar em conta as periferias e sua produção, seu comportamento e os movimentos que acompanham sua evolução – o que nunca aconteceu. E, como sempre eu estou fora desse circuito (pelo menos formalmente), vejo que o que estamos fazendo não se enquadra nisso, a atuação é essencialmente pedagógica.

O ato de pensar imagens, elaborá-las e colocá-las pra fora, é, em si, um ato pensado, que pode ser discutido com as comunidades e serve como auxílio na apropriação tecnológica. Nessa atividade e em todo trabalho somos obrigados a refletir sobre o que estamos fazendo, quais as melhores possibilidades de uso dos equipamentos (pode ser o pincel, o aerógrafo ou o teclado), o que são essas tecnologias e como elas podem nos servir de forma dinâmica e eficiente, e também como desconstruir seu uso formal criando novas metáforas.

Temos feito isso de forma quase que espontânea; agregar novos colaboradores leva tempo e exige destes um posicionamento de ação que raras vezes encontramos (volto à pedagogia da coisa) – o distanciamento não significa, de modo algum, arrogância, e sim uma tomada de atitude frente às situações emergentes. A torre está sempre aberta a pensamentos sérios e construtivos, de colaboração efetiva e construção prática.

Sempre construí o trabalho coletivamente, com pessoas do grupo (claro que não como um todo, pela distância física) e muito mais com as comunidades por onde temos andado – lá sim tivemos momentos de construção colaborativa (dissolvendo placas, pintando, criando produtos e materiais de conteúdo simbólico), explorando as possibilidades expressivas de cada contexto; com a oportunidade em nossas mãos não há tempo para o debate, depois podemos conceituar (o que aliás fica para os críticos de plantão).

Ainda não construímos um trabalho que possa ser chamado de artístico. Estamos no caminho para a construção de uma linguagem que realmente atinja esse objetivo, algo que surja como um ponto de mutação do trabalho, estamos em pesquisa, procurando... Então, quando encontrarmos essa linguagem teremos bases sólidas para estruturar novos caminhos a serem percorridos. Por enquanto, estamos buscando...

2. A vida offline passa em minutos, não em bytes

Ricardo Ruiz entrevista Glerm Soares.

original em <http://rede.metareciclagem.org/wiki/1-hora-com-glerm-soares-entrevista-mutir%C3%A3o-da-gambarra-por-ricardo-ruiz>

Ricardo Ruiz: Explique melhor o "Interfaces"

Glerm Soares: Na verdade são vários nomes pra coisas bem parecidas. "Interfaces" foi uma fase desenvolvida durante o segundo semestre de 2008 e começo de 2009, com o objetivo de documentar um processo de pesquisa bem solto, sobre construção artesanal de tecnologias "físicas" para interagir com todo esse rastro de dados que há alguns anos estamos largando na rede.

Ricardo Ruiz: Então vamos trocar o nome. Nesse rastro, o que tá rolando? Onde está o Organismo?

Glerm Soares: A Orquestra Organismo[1] é um grupo mutante que tem demonstrado uma tendência a fomentar processos de produção coletiva de poéticas. A coisa de "arte-tecnologia" e software livre acabou derivando como consequência

Ricardo Ruiz: Tinha perguntado do teu organismo mesmo.

Glerm Soares: Desmembrado, fragmentado, sem-órgãos, espalhado pelas redes. São vírus de ideias replicadas aqui e ali em versões mutantes, gerando novas práticas e expectativas.

Ricardo Ruiz: E se faz presente por aí? Lembra que a gente estava conversando sobre teatro_web, sensorial_web, afetos_web? A pergunta é se rolou aí, aqui ou acolá? O que estamos trocando? Estamos ainda?

Glerm Soares: Volta e meia a gente tem que voltar pro livro, pra cópia de Xerox, pro quinteto tocando violão e inventando histórias

Ricardo Ruiz: Então... envelhecendo?

Glerm Soares: Acho que desde sempre o nosso papo foi fazer com que essa prática de saber botar um site no ar, saber inventar um novo tipo de cacareco que consiga computar informação e cuspir sensorialidades fossem "naturalizados", como essa prática de todos se juntarem e tocarem violão. Algumas vezes senti que isso estava acontecendo durante a residência do chgp e da Vanessa (que teve o apelido de "Geada"). Aquela vez em que ficamos tentando fazer uma "reaktable" tosca, antes mesmo de toda essa onda em cima desse tipo de interface, em Salvador, no colégio ativistinha. Essa semana o Figo veio pra cá e ficamos fuçando numa biblioteca chamada mimosa-lib (já em homenagem a Mimosa máquina de histórias). É engraçado, porque estamos tentando colocar essa nossa prática como algo bem espontâneo. Mas ainda nos deparamos com a dificuldade de isso ter que ser apresentado sempre como uma coisa super "especializada". O que buscamos é aquela outra situação, que é a mesma de quando 4 pegam os violões. Um ou outro chegou a estudar teoria ou conservatório, mas todo mundo pensa "no final é musica" e ninguém fica muito envergonhado de dedilhar junto. Cantar, que seja.

Ricardo Ruiz: E a gente consegue trocar isso por web? As cartas que enviou e as fotos de volta, as intromissões via web ou telefone. Você acha que reproduz as sensações?

Glerm Soares: São sempre novas sensações. Me parece que você está falando de uma limitação dos meios de um contato físico que não acontece a todo momento nesses outros meios. Por outro lado, a gente tem essa sensação confortável de saber que estamos sincronizando pensamentos com pessoas que estão geograficamente distantes, e isso acaba gerando as novas possibilidades todas. Eu, no momento, sinto uma necessidade grande de sistematizar a comunicação dessas descobertas dos últimos anos, de criar arestas mais visíveis de todo esse simulacro. Mas, ao mesmo tempo, eu sei o quanto isso é um tanto de vício da ilusão que a gente aprende na escola, de que as coisas têm uma "disciplina" definida. Eu sei que temos condições de pensar e construir e cantar um mundo melhor, mas, no fundo, lutamos para aceitar e admitir que esse mundo já existe, e que a gente só precisa ficar lembrando disso uns aos outros...

Ricardo Ruiz: Então essas ferramentas, essas interações, essas trocas, têm fundamento, têm porquês, e funcionam para o objetivo comum de viver sempre nesse mundo melhor que já existe?

Glerm Soares: Estou pensando principalmente em um tipo de "furo" que ainda existe nas nossas tentativas de fazer encontros- eventos "broadcast", tempo real, essas coisas. Isso que você chama de "orquestrar" talvez seja potencializar convergências para que elas possam rolar mais diluídas e soltas, em apresentação aos pares, com interesses específicos se complementando. A gente tem que conseguir resolver essa jogada que é o problema de uma expectativa um tanto espetacular que é gerada nessas recorrentes propostas de broadcast coletivo. Acho que as questões são, sobretudo: tempo e rotina.

Ricardo Ruiz: Requer tempo e rotina.

Glerm Soares: Talvez, se a gente conseguisse criar desde já uma dinâmica de encontros, um acontecimento desses rolaria com uma naturalidade maior. Voltando à sua pergunta "o que é o Interfaces?", acho que entendo bem o que procura essa pergunta. Sei que a gente tá com um monte de ideias encubadas, e parece que não dá conta de gerar um cenário que já tá todo esquematizado nas nossas cabeças. A gente faz mil sites, mas falta encontro, e não são todos que têm a coisa de cair na estrada. Alguns quase nada, outros bastante. Daí a falta tempo pra criar o significado compartilhado disso tudo. Eu, por exemplo, já fiz oito vídeos sobre o PureData [2]. Faz duas semanas que estou aqui querendo fazer mais uns dez que planejei, mas sei que a maioria não teve tempo de ver nem dois. A gente tem uma ilusão de simultaneidade que nos causa uma grande ansiedade, porque a gente sabe a potência de encontro que a gente tem. Mas a vida offline passa em minutos, não em bytes.

[1] <http://organismo.art.br/>

[2] <http://puredata.org>

3. Fotografia e Gambiarra

Guilherme Maranhão

original em <http://rede.metareciclagem.org/wiki/FotografiaGambiarra>

Não me incomoda a tecnologia em si, me incomoda o fato de ela não conseguir conviver em harmonia com as práticas individuais de cada fotógrafo. Dadas as circunstâncias em que o marketing utilizado pela indústria fotográfica insere a tecnologia, isso fica evidente como solução única na cultura fotográfica. O resultado disso pode ser constatado pela existência de fotógrafos que medem a imagem pela câmara que foi usada para fazê-la e não pelos atributos da imagem em si, dentre eles: processamento, grão, ruído, montagem, manipulação, composição, matéria, suporte, tamanho, referente, resolução, formato, momento, dificuldade, luz, foco, profundidade de campo, bidimensionalidade, perspectiva, reprodutibilidade, degradação, acaso, intencionalidade, intervenção, gradação de tons e contraste. Espero que os produtores de imagens percebam que a indústria vende uma imagem da fotografia em alto contraste: ou funciona porque é novo ou não funciona porque é obsoleto. Na verdade há milhares de meios tons nessa imagem.

Na época da invenção do daguerreótipo a exposição à luz era exageradamente longa, e a cada mês, ou semana, avanços nas pesquisas tornavam possíveis exposições cada vez mais curtas. Nos anúncios dos comerciantes da fotografia esse tempo de exposição (cada vez mais curto) figurava sempre em destaque. Assim se media o avanço da técnica. Hoje é o megapixel que mede o avanço tecnológico da fotografia.

Então, como produzir imagens?

Primeiro, conhecendo o que está disponível materialmente. É aí que aponto para dois tipos diferentes de lixo: o lixo-objeto (o pedaço de madeira de lei que retiro da caçamba, frente a uma construção para usar em uma de

minhas câmaras) e a técnica-lixo (a que descubro na leitura do livro de Jacob Deschin, escrito em 1936, e que tento usar nos dias

de hoje). A arqueologia do reaproveitamento é a base do meu processo de trabalho, encontro o objeto-lixo e tento descobrir qual é a técnica-lixo que se esconde dentro dele. Experimento. Observo cada peça e descubro qual o papel dela no sistema, imagino como posso usar aquele sistema para criar uma imagem.

Gasto meu tempo nessa empreitada e o relato que acompanha esse texto pode fazer jus a isso. Esse é meu trabalho, o de garimpar, o de descobrir o que se esconde nas dobras de um fole de uma câmara antiga. Tento registrar o que foi um dia perdido, tento manter registros de como as coisas poderiam ser feitas, não repugno o Photoshop e tudo que ele representa, me jogo nessa direção também, me apaixono pela tecnologia digital e tento misturá-la em tudo que faço, mas reconheço as limitações dessas soluções, como reconheço as dos processos aos quais tento dar uma pequena sobrevida. Limitações não faltam, em qualquer direção. Vejo limites, vejo possibilidades, vejo imagens, vejo processos, vejo soluções, vejo consertos a serem feitos e, sobretudo, vejo que outros olham para mim espantados com as possibilidades das coisas decrépitas que tenho em minhas mãos. Me disponho a aprender como fazer, me disponho a olhar para essas coisas e imaginar o que elas podem fazer por mim, me disponho a buscar uma solução que se apóie nessa tecnologia obsoleta. Me disponho a ver o óbvio.

Em segundo lugar, ou talvez durante todo o processo, me pergunto: quais são as razões ou desejos que poderiam levar um outro fotógrafo a utilizar-se de métodos e técnicas de produção de imagem obsoletos? Como esse tipo de material e equipamento pode influenciar na sua produção, para que justifique essa opção? O que muita gente vê primeiro é o aspecto financeiro, que pode ser um peso no momento da escolha do material ou equipamento, no caso de aquisição. Um filme vencido é mais barato que um filme dentro do prazo de validade e, no nosso país, às vezes essa é a única maneira de se produzir. Portanto, encontrar uma razão para utilizar esse tipo de material é simples: um filme mais barato permite produzir mais com menos. Não é só isso. A escolha que leva em conta o aspecto financeiro tem mais significados; um filme mais barato não traz

consigo tanta responsabilidade, oferece uma espécie de alívio, de tranquilidade. Oferece um convite ao risco. O filme mais barato permite "arriscar-se" a perder a foto ou todo o filme.

O risco por sua vez tem propriedades muito interessantes, o risco quase sempre leva a uma descoberta. A produção de imagens não é em alto contraste (ou funciona ou não), há muitas áreas cinzas e várias maneiras de produzir imagens que fogem da noção vendida pela indústria. O risco presente nesses materiais quase sempre nos leva a maneiras de produzir imagens que ainda não conhecemos. Daí a maravilha de se arriscar com um filme bem barato, por exemplo, e descobrir maneiras inusitadas de ver o mundo.

Outro aspecto do reaproveitamento das coisas que tenham ido parar no lixo é a possibilidade de poder contar com a ajuda de outras pessoas. Ou porque alguém guardou um lixo para você, ou porque alguém lembrou de você e disse para outra pessoa que ia jogar um bagulho fora. Ou seja, a ação de buscar algo que sirva para uma atividade artística não precisa ser uma ação isolada, outras pessoas precisam ser incluídas (tendo em mente aquelas pessoas que observam espantadas quando desmonto um scanner e depois o faço funcionar aos pedaços). Realizada em maior escala, essa atitude pode ter algum efeito no sentido de evitar que os fotógrafos saiam em busca de materiais nas lojas e comprem coisas desnecessárias, refreando assim a produção industrial, de uma maneira mínima que seja, e, portanto, diminuindo a produção de lixo.

O fato é que, se é possível a produção de imagens com o que é encontrado no lixo, há um excedente de produção de materiais e equipamentos para a geração de imagens. Para diminuir os excedentes o produtor de imagens precisa acreditar que é possível criar imagens com material reaproveitado. Essa clareza pode partir de outro produtor de imagens. Eis que aí se insere uma função didática, de disseminar essa clareza em relação à técnica. Mas que clareza é essa? Para analisar essa questão, começo com um exemplo de informação típica do mundo fotográfico: a data de validade de um filme. O que é essa data? O fabricante de filmes fotográficos cria

uma emulsão, aplica sobre uma base e testa o filme produzido, chega a várias conclusões, imprime uma data sheet e embala o filme para venda.

O data sheet contém informações de como o filme se comporta, quais são sua curva característica e sua sensibilidade, e é isso que as pessoas compram, um filme com atributos conhecidos, testados, e, até certo ponto, garantidos pelo fabricante. Mas o filme muda com o tempo, e por isso o fabricante estipula, baseado em seus testes, qual é a data limite para a garantia por ele oferecida, essa é a data de validade. Durante a vigência da validade do filme seu valor comercial é maior. Passada a data de validade o filme continua sendo filme, continua dotado de uma curva característica, por mais desconhecida que ela seja, e continua sensível à luz.

A clareza que buscamos é exatamente a separação das questões mercadológicas das questões imagéticas, por exemplo, demonstrar que a data de validade é apenas isso. Após esse prazo o filme continua sendo capaz de gerar imagens de qualidade, necessitando eventualmente um maior conhecimento por parte do fotógrafo (uma pequena modificação no

revelador pode ser necessária, eventualmente) como compensação pelo menor valor comercial do filme. Clareza, conhecimento, valor comercial. Pensando essa relação em termos da caixa preta de Flusser: um maior conhecimento técnico por parte do fotógrafo propicia a possibilidade de tornar mais clara a caixa preta, e menos recursos, em geral, serão gastos com programas mais novos, complexos e completos para descobrir as imagens desejadas.

Em terceiro lugar, o fazer de fato. Não adianta catar o lixo, descobrir o que é isso ou aquilo e deixar que tudo apodreça. Tem que tentar, tem que experimentar para fazer funcionar. Voltando ao exemplo do filme vencido: esse filme exige que seja feito um teste para sua utilização, mas o filme novo também, porque utilizar os

tempos na tabela do fabricante significa aceitar a visualidade que o fabricante acredita ser adequada ao seu trabalho fotográfico. O que significa, então, testar um filme? Expor o filme de maneiras diferentes, revelar com reveladores diferentes, fazer algumas ampliações, olhar para elas e se perguntar: o que eu quero para o meu trabalho? Na verdade, ali escolhe-se não só o filme, mas todo o processo a ser utilizado e a aparência que tal processo gera, porque isso é o mais importante, porque representa a intenção do fotógrafo. Por exemplo, existem reveladores solventes e não-solventes; conhecer as características desses dois grupos de reveladores pode ajudar na escolha dos produtos a serem testados.

A palavra lixo ainda é um inconveniente nesse texto porque vem carregada de muitos outros significados. Por vezes pensei em chamar essas coisas que reaproveito de elementos (objetos ou idéias) adquiridos de ninguém ou do lixo de alguém. Começava a surgir uma sigla muito complicada, então ficou a palavra lixo. Cheguei a pensar em "coisas quase mortas". Cheguei a pensar em respigados, que é o plural particípio passado do verbo respigar (apanhar aqui e ali as espigas caídas no chão após a ceifa), graças ao documentário de Agnes Varda intitulado "Les Glaneurs et la Glaneuse" – inspirado pelo quadro de Jean Millet de 1857 chamado Les Glaneurs ou As Respigadeiras – que trata de pessoas que sobrevivem catando lixo na França. As respigadeiras catam os restos da colheita, que é uma atividade prevista na lei francesa.

Qualquer indivíduo pode adentrar propriedade privada, mas deve permanecer no mínimo 10 jardas atrás daqueles que colhem para o proprietário das terras, segundo Varda. A idéia de usar essa palavra acabou ficando de lado, o filme escolhe como foco o orgulho de quem prefere catar do lixo ao invés de pedir ajuda. Se por um lado é interessante perceber que a França reconhece a atividade dessas pessoas (há muito tempo, a unidade de medida jarda está aí para provar), por outro as respigadeiras modernas reforçam a idéia de que são excluídas da sociedade. Mas, chame como quiser, são essas coisas que estão por aí, cujo dono já não tem mais interesse em seu uso, e que acabam encontrando um caminho até mim para que eu as use.

4. Jardim de Volts encontra Jardinagem Libertária

por glerm

original em <http://organismo.art.br/blog/?p=2476>

Desenrolando algumas tentativas de sugerir rituais, carnavais ou qualquer tipo de liturgia-comunhão que pudessem dar conta de simbolizar e sensibilizar para questões sobre relações entre tecnologia, sociedade e corpo, que há alguns anos temos discutido em nossas redes, tentei conceituar, há quase dois anos, uma brincadeira-manifesto que foi batizada de Jardim de Volts.

Jardim de Volts busca encontrar uma forma de entendermos a tecnologia (e a “ciência” que a tornou possível) como algo que não é uma magia da indústria e sim fruto da inteligência humana em observar a natureza. Então porque tudo se descontrolou tanto? Aquilo que poderia ajudar a humanidade a construir um mundo melhor ainda serve quase exclusivamente para gerar um consumo sem sentido, sem a menor responsabilidade social e sem medida da destruição do nosso instinto de integração com todo ecossistema.

Escrevi um rascunho de ideia que ao meu ver ainda continua muito crua[1]. Durante o encontro Submidialogia 2 a brincadeira foi tomando mais forma [2] . Apesar de até hoje não ter elaborado melhor uma reflexão sobre a proposta, tenho comentado aqui e ali, e isso acabou rendendo alguns encontros.

Recentemente recebi um convite do pessoal que tem organizado em Curitiba uma ação direta muito esperta e divertida, batizada de “Jardinagem Libertária”. Nela o grupo celebra a busca por consciência ecológica promovendo encontros, bicicletadas, caminhadas e outras formas com as quais revitalizam o espaço urbano também plantando árvores pela cidade. O grupo chegou a criar uma praça num abandonado terreno baldio, que foi batizada de “Praça Pirata” [3].

Por duas vezes seguidas, em um ano, em Fevereiro e Março de 2008, tentei de alguma maneira conectar a proposta com a idéia do Jardim de Volts, e curiosamente, fui surpreendido por contratempos que me fizeram refletir sobre o próprio processo que eu estava querendo trazer para a discussão. Da primeira vez, uma chuva impedia que minha proposta de tirar energia de limões, usando computador pra transformar poéticas sonoras recombinadas de arquivos mandados para mim, se realizasse. Da segunda, um HD com problemas atrasava toda a preparação do sistema para tal.

Enquanto preparava o HD para tentar realizar aquilo que imaginava como uma colaboração, fui, aos poucos, refletindo sobre o ritmo em que me encontro agora, depois de tantos anos vivendo em função da internet e sua promessa de informação e comunicação total. Pensei também na minha paranóia de “eficiência” como parte de um sintoma de todo esse prometido “progresso” que eu queria criticar com uma retórica tão metida a eloquente. No sábado de manhã fui, aos poucos, conseguindo deixar o sistema pronto, mesmo tendo freado um pouco meu ritmo, influenciado pela reflexão.

Chegando ao lugar onde que se encontravam, deparei com dezenas de pessoas fazendo intervenções em um muro de tapume de um outro terreno baldio (uma nova Praça Pirata?) e visitei a já citada e arborizada primeira Praça Pirata. O fato é que, vendo a naturalidade com que a piazada lidava com aquilo, caiu a ficha de que todo aquele meu processo metódico de determinismo para fazer um tipo de “demonstração” de expressões da eletrônica fora do processo industrial ainda estava muito viciado na ilusão de “ter tudo sob controle”, como prega nosso cego processo civilizatório. Em vez ignorar todo aquele esforço manual que estava acontecendo ali pra prestar atenção em algo completamente desviante que eu estava preparado pra fazer, decidi tentar ajudar nas intervenções, entender, compartilhar os processos e tentar pensar um pouco daquilo que o Jardim de Volts estava propondo a partir daquela experiência.

Naquele exato momento percebi quanto as pessoas estavam aparelhadas com suas tintas, pás, estiletes, canetas, máquinas fotográficas, instrumentos musicais, impressos e outros utensílios que, além de serem ferramentas super úteis para a ocasião, também contribuíram para o giro de toda uma economia industrial. Todo aquele belo romantismo de desenhos nos tapumes, do terreno baldio e de plantar árvores no quarteirão em torno estava ali, inevitavelmente sujeito a um processo industrializado que vai culminar no uso do terreno pelo seu proprietário. Talvez toda a revitalização do quarteirão até ajude na especulação imobiliária do terreno.

Toda essa reflexão, se observada pelo viés pessimista, cai, obviamente, numa perspectiva radical de encarar o processo civilizatório de que somos indissociáveis avatares, como em teorias do Anarco-Primitivismo[4]. Não é difícil presumir por que reflexões tão profundamente realistas sobre a incapacidade do homem para usar sua incrível inteligência para uma comunhão mais saudável com o planeta podem cair em surtos de violência irracional, como a desesperada ação do Unabomber[5].

No entanto, como pensar em uma maneira não-violenta através da qual, de dentro pra fora, possamos redesenhar nossa função de construtores de uma “ciência” mais alinhada com as necessidades do mundo, e não apenas com o egoísmo consumista e imediatista que surge pelos tradicionais simulacros da idéia de progresso e prosperidade? Obviamente a resposta não é nada simples, mas acredito que ali, na Jardinagem Libertária, entre algo de uma energia bastante pueril e ingênua de jovens querendo afirmar seus traços, haviam também esforços extremamente responsáveis, bravos e inteligentes, de fazer sua parte para criar um mundo melhor e menos alienado do que aquele que está a sua volta.

Quanto aos Volts, aos poucos eles estão encontrando maneiras de entoar mantras nos Jardins, buscando entender como esse conhecimento sobre a energia pura e canalizada pode ser menos destrutiva e mais esperta. Por enquanto, fico bastante feliz porque posso ver crescer o limoeiro que plantamos ao lado da

calçada naquele dia. Espero que ele possa um dia dar frutos. Que esses possam servir de inspiração para que, por trás dos tapumes, apareçam, em vez de ignorantes templos de consumo, mais Jardins Libertários.

[inserir imagem <http://organismo.art.br/blog/wp-content/uploads/2008/04/limoeiro.jpg>]

[1] <http://estudiolivres.org/tiki-index.php?page=JardinDeLosVolts>

[2] http://pub.descentro.org/submidialogia_o_estudo_da_subversao_dos_meios

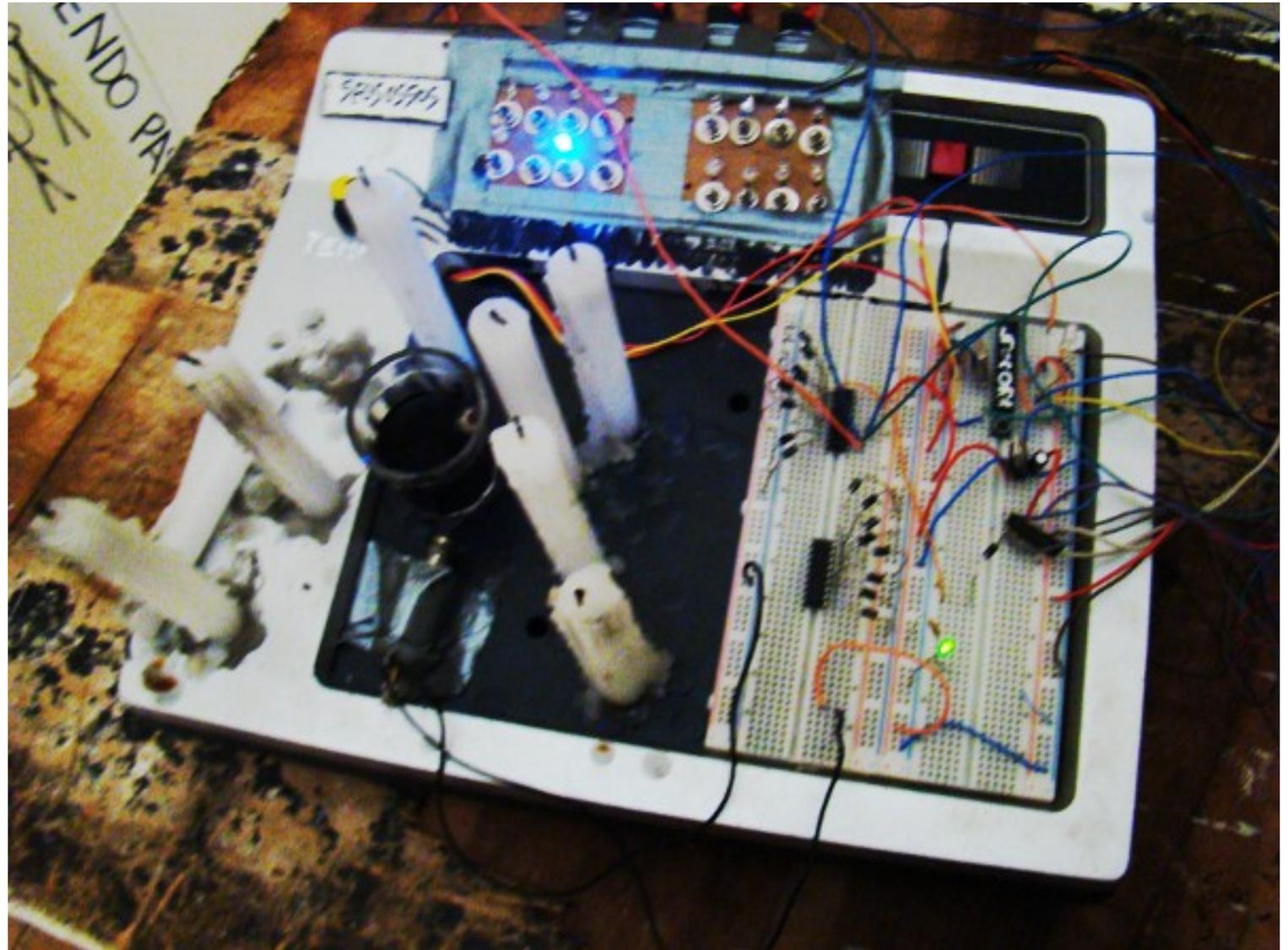
[3] <http://jardinagemlibertaria.wordpress.com/>

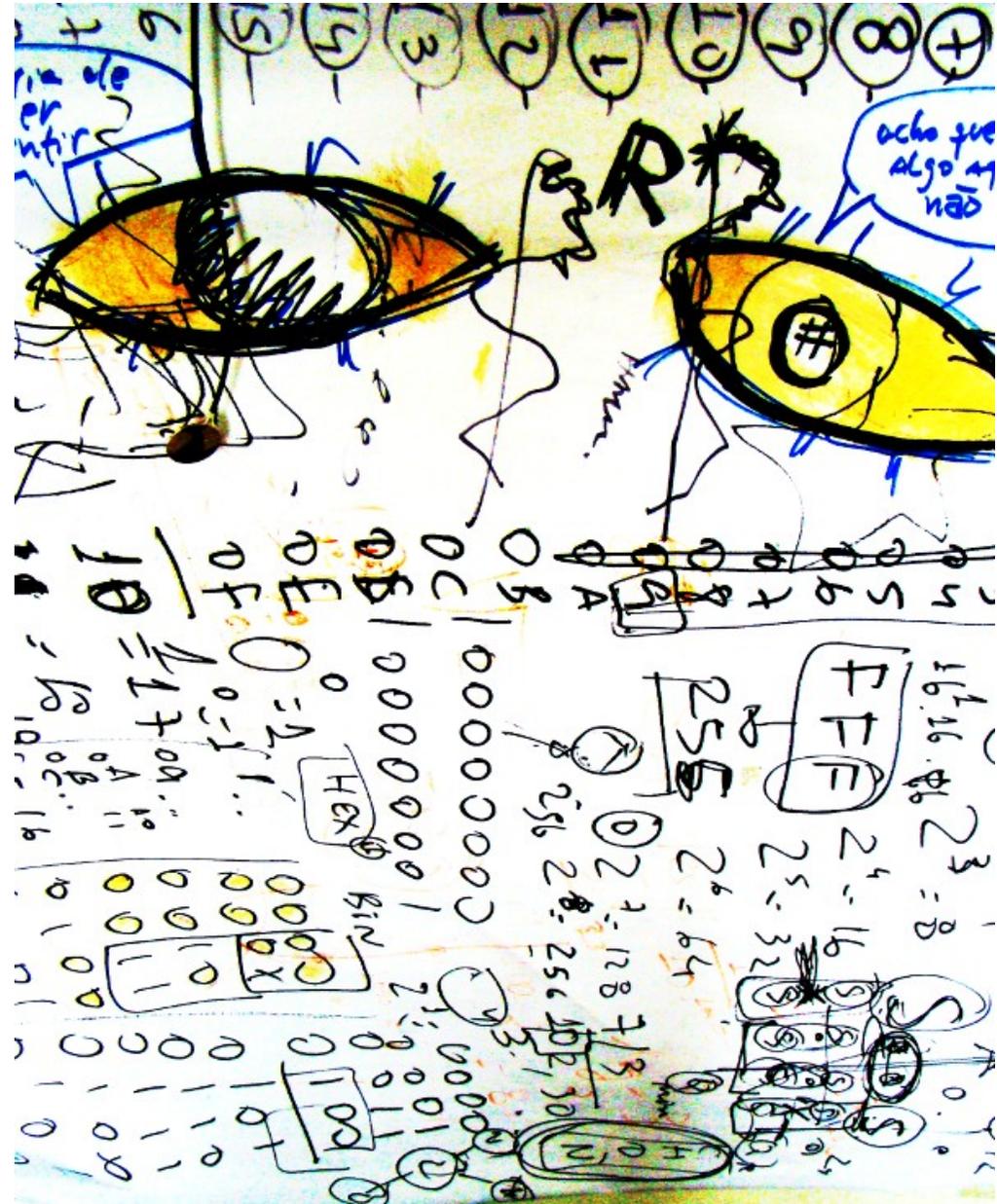
[4] <http://pt.wikipedia.org/wiki/Anarco-primitivismo>

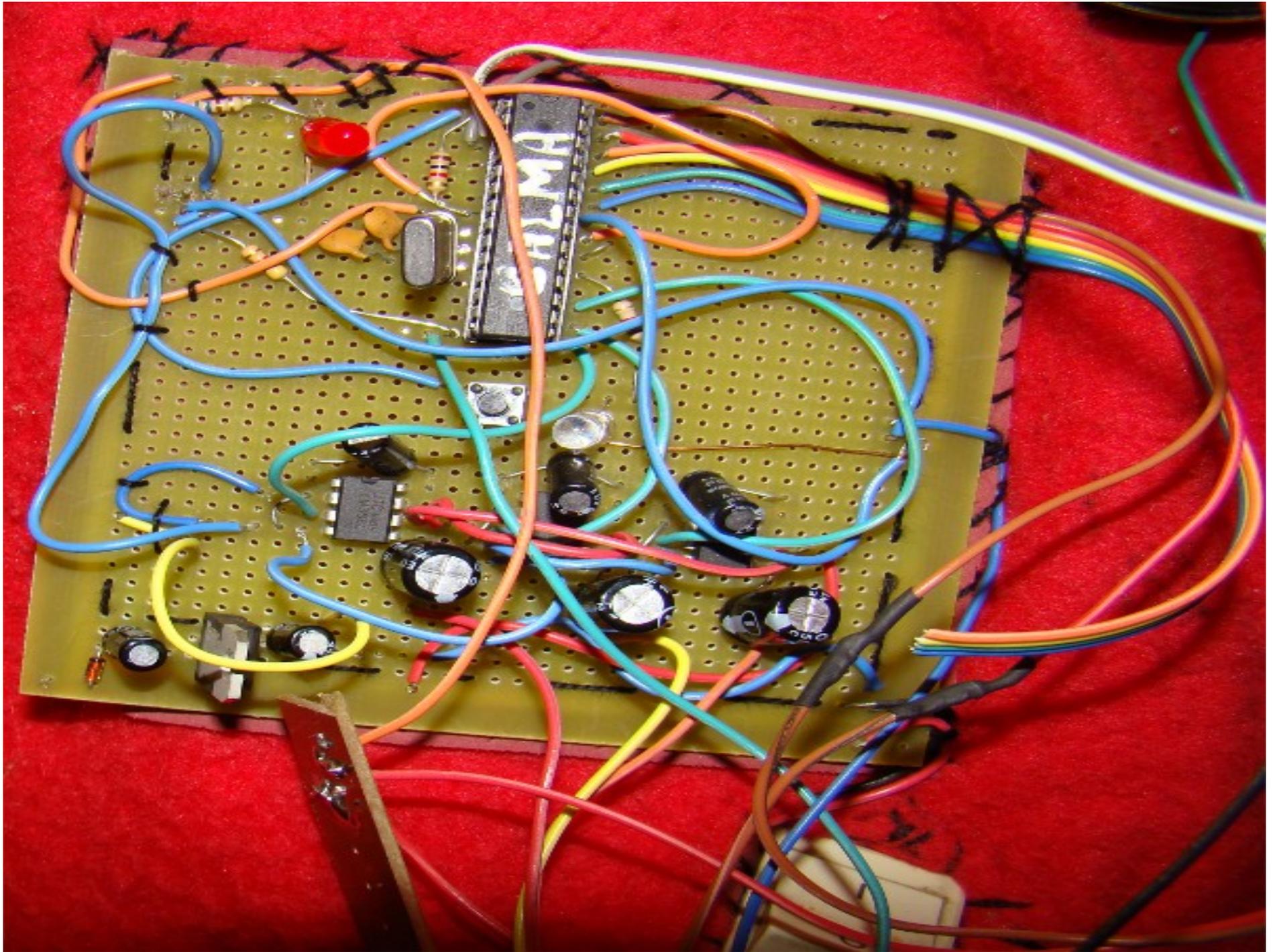
[5] http://pt.wikipedia.org/wiki/Theodore_Kaczynski

5. GambImagens

por glerm







por eefe













6. Tosqueira Websites e Manifesto WebTosqueira

originais em <http://qualquer.org/tosqueira/> e <http://qualquer.org/tosqueira/manifesto.html>

por czarnobai

Aprendi HTML copiando dos outros sites. Eu aprendi PHOTOSHOP na base do empirismo. Eu só construo sites escrevendo o CÓDIGO diretamente no BLOCO DE NOTAS. Em 90% dessas ocasiões, estou bastante alterado por ESSA ou AQUELA substância – de serotonina a escopolamina (se bobear). Eu só penso na resolução de 800 x 600 quando programo. Eis o resultado da minha jornada:

**CLIQUE NA SETA PARA ROLAR SUAVEMENTE
A TELA ENQUANTO TUDO SEGUE SEU CURSO.
NADA DE TER PRESSA: ADMIRE A PAISAGEM.**

MANIFESTO WEB
TOSQUEIRA

SE VOCÊ APRENDEU HTML LENDO O CÓDIGO FONTE DAS PÁGINAS QUE VOCÊ VISITAVA E O MÁXIMO QUE CONSEGUIU COLOCAR EM PRÁTICA FORAM AS TABELAS, VOCÊ É UM TOSCO.

SE VOCÊ APRENDEU A MEXER NOS FILTROS, COMANDOS E FORMATOS DO PHOTOSHOP COM BASE NO EMPIRISMO, TESTANDO UMA POR UMA AS SUAS INÚMERAS COMBINAÇÕES, VOCÊ É UM TOSCO.

SE VOCÊ NUNCA FREQUENTOU UM CURSO VOLTADO PARA A PROGRAMAÇÃO E O DESIGN DE WEBSITES, MAS MESMO ASSIM MONTOU UM, DISPENSANDO EDITORES GRÁFICOS DE HTML E FERRAMENTAS ONLINE DE AJUDA, VOCÊ É UM TOSCO.

E SE DURANTE O CUMPRIMENTO DESSA TAREFA VOCÊ BEBEU, FUMOU, CHEIROU OU INGERIU ALGUM MEDICAMENTO E AINDA POR CIMA IGNOROU AS MANHAS DOS PROFISSIONAIS E SEGUIU SOMENTE O QUE O SEU CORAÇÃO MANDAVA, VOCÊ É, DEFINITIVAMENTE, UM TOSCO.

1. A TOSQUEIRA

A tosqueira, antes de ser uma desculpa para a incompetência, é uma tendência artística. É um processo de expressão que transforma-se em arte através da simples vontade em realizar, o que elimina (ou pelo menos delega a um segundo plano) todo o ranço e o perfeccionismo técnico. Nesse contexto, o webdesigner dá lugar ao TOSCO, que dispõe de um conjunto muito pequeno de conhecimento técnico e matéria prima para criar sua obra e publicá-la na internet, mas conta com um espírito persistente e criativo. A tosqueira segue os ideais PUNK do DO IT YOURSELF (faça você mesmo). Se Sid Vicious não sabia tocar baixo quando subiu ao palco pela primeira vez com os Sex Pistols, não há necessidade de que o TOSCO saiba programar em HTML para construir seu site.

Ok, ok, vocês venceram. É só uma desculpa para a incompetência mesmo. E pra preguiça também. Mas todo esse papo de ideal PUNK até que convence, não?

2. O TOSCO

É todo aquele que desenvolve um site com um conhecimento extremamente básico de HTML e Photoshop, mas é exigente o suficiente para não utilizar editores gráficos, e culhudo o suficiente pra arriscar a sorte no bloco de notas. Geralmente tem um histórico de abuso de bebida e substâncias químicas, e costuma seguir comportamentos não ortodoxos, mesmo para os padrões da sociedade moderna. Não que isso signifique alguma coisa.

3. O CÓDIGO DE LEI DO SITE TOSQUEIRA (2005)

1. DEVE SER TODO PROJETADO APENAS NA RESOLUÇÃO 800 X 600.
2. AS IMAGENS SÃO ESSENCIALMENTE PARADAS – NÃO HÁ, EM HIPÓTESE ALGUMA, O USO DE FLASH OU ANIMAÇÕES.
3. A TAG MAIS COMPLEXA A SER UTILIZADA É A "TABLE".
4. A PROGRAMAÇÃO DEVE SER FEITA OBRIGATORIAMENTE USANDO O BLOCO DE NOTAS.
5. SE ALGUM WEBDESIGNER ELOGIAR O SITE, NÃO DIGA QUE ELE É TOSCO, DIGA QUE É LOW PROFILE.

{OBSERVAÇÃO: passados quase SEIS anos de sua redação ORIGINAL, o CÓDIGO DE LEI DO SITE TOSQUEIRA foi MODERNIZADO em abril de 2005. Dos 12 itens originais, apenas 5 permanecem em VIGÊNCIA. Pelo folclore, conservei o CÓDIGO original colado logo abaixo --- Cardoso, 18.04.2005}

3. O CÓDIGO DE LEI DO SITE TOSQUEIRA (ORIGINAL)

1. DEVE SER TODO PROJETADO APENAS NA RESOLUÇÃO 800 X 600.
2. DEVE SER PREFERENCIALMENTE PROGRAMADO DURANTE O EFEITO DE SUBSTÂNCIAS ALTERADORAS DO HUMOR.
3. O BACKGROUND É PREFERENCIALMENTE UMA COR CHAPADA, DE PREFERÊNCIA RGB, MAS FUNDOS EXTREMAMENTE PESADOS DE SUPERPOSIÇÕES DE FILTROS DO PHOTOSHOP TAMBÉM SÃO ACEITOS.
4. NÃO EXISTE PADRONIZAÇÃO NOS TONS.(30.06.01)
5. A NAVEGAÇÃO É CONFUSA, COM MUITOS ÍCONES VISUAIS PROPOSITAMENTE DESALINHADOS E POUCO TEXTO.
6. QUANDO HÁ TEXTO, ELE DEVE USAR FONTE PADRÃO. NO MÁXIMO UM BOLDEZINHO AMIGO. (09.06.01)
7. AS IMAGENS SÃO ESSENCIALMENTE PARADAS – NÃO HÁ, EM HIPÓTESE ALGUMA, O USO DE FLASH OU ANIMAÇÕES.
8. A TAG MAIS COMPLEXA A SER UTILIZADA É A "TABLE".
9. O SITE DEVE SER TRATADO COMO UM LIVRO E, PORTANTO, DEVE TER UMA CAPA, QUE NÃO DEVE CONTER MUITA COISA ALÉM DO TÍTULO DO SITE E UMA ASSINATURA.
10. AS IMAGENS UTILIZADAS DEVEM SER ORIGINAIS RABISCADOS A LÁPIS E ESFEROGRÁFICA, ESCANEADOS DE FOLHAS DE CADERNO.
11. A PROGRAMAÇÃO DEVE SER FEITA, PREFERENCIALMENTE, USANDO O BLOCO DE NOTAS.
12. SE ALGUM WEBDESIGNER ELOGIAR O SITE, NÃO DIGA QUE ELE É TOSCO, DIGA QUE É LOW PROFILE

REMIX DE POSSIBILIDADES

1. Reciclar Tecnologia por uma Cultura Popular Local

drica veloso + tati wells

em <http://mutirao.metareciclagem.org/livro/Reciclar-tecnologia-por-uma-cultura-popular-local>

O copyleft aplicado ao hardware: temos sucata disponível e, para nós, o lixo tecnológico deve ser reaproveitado. Para fazer inclusão digital, reciclar é dar acesso.

O marco da entrada do software livre no Brasil deu-se com o lançamento do Conectiva Red Hat, que a partir de 1996 disponibilizou uma versão traduzida ao português brasileiro do sistema operacional Gnu/Linux.

Mas foi a sociedade civil que, de fato, propagou o uso e construiu as relações de compartilhamento, troca e pesquisa intrínsecas ao projeto de um sistema livre e de código aberto. Ações como o Projeto Software Livre, por exemplo, que realiza desde 2000, anualmente, o Fórum Internacional Software Livre (FISL), fizeram com que o Gnu/Linux se tornasse mais utilizado e difundido.

Os avanços das interfaces gráficas e dos programas multimídia também foram de suma importância para ampliar a abrangência do uso do software livre; também sua filosofia de livre distribuição e possibilidade de

modificação e customização, entre outras qualidades, atraíram muitas pessoas. A cultura de uso dessa nova ferramenta fez com que os ideais de livre distribuição, compartilhamento e “faça você mesmo” migrassem para outras áreas, como a produção midiática e musical.

Os Indymedias foram os primeiros websites de notícias que utilizaram a licença copyleft. No final do ano 2000, chegou ao Brasil o Centro de Mídia Independente. Logo depois, pessoas ligadas à música, como o coletivo pernambucano Re:Combo, passam a utilizar uma licença de remix. É o início da migração dos ideais do software livre para a arte e a cultura.

Com a receita da feijoada disponível para todo mundo, cada região do país reinventou sua versão, adicionou um tempero regional. O licenciamento que permite executar, estudar, aperfeiçoar e distribuir, originário da GNU General Public License (GPL), passou a ser aplicado a outras esferas que não a do software. O que ocorreu, no caso do Brasil, nos últimos dez anos, é que o sistema operacional livre e sua ideologia foram encarados e utilizados como um catalisador para ações que sempre existiram no “mundo analógico”.

Cultura e Tecnologia

A partir da distribuição de uma documentação sobre como produzir, aliada à popularização de mídias, como gravadores de CDs e DVDs, tornou-se muito mais acessível divulgar realidades regionais. Em contraposição à diversidade brasileira, o monopólio das mídias trabalha em função do jabá, representando na telinha ou no rádio uma cultura muito mais estadunidense (*) que nacional. Quando muito, destacam-se o Sudeste e um Nordeste rotulado por jargões comerciais.

Paralelamente, a interlocução das mídias livres trabalha diretamente com as pessoas, possibilitando que muitas outras vozes e opiniões sejam protagonistas. Como resultado, temos uma diversidade muito maior. Um simples exemplo sobre a produção musical brasileira: quem é mais representativo, a Sony/BMG e seus 38 artistas nacionais contratados ou os mais de 30 mil musicistas cadastrados no Trama Virtual que disponibilizam suas músicas em licenças livres?

Nesse aspecto, os Encontros de Conhecimentos Livres e as Oficinas locais, promovidos desde 2005 pela Ação Cultura Digital, trabalham com a autoestima das comunidades a partir do momento em que colocam-nas como protagonistas de sua própria história, oferecendo a possibilidade de autodocumentação da cultura popular local.

Foram inúmeros os grupos que gravaram seu primeiro CD ou primeiro vídeo através de trabalhos criados por gerações. São novas produções culturais refletindo para o mundo a diversidade nacional.

A instrumentalização tecnológica dos Pontos de Cultura, entidades selecionadas em edital pelo Ministério da Cultura para receber uma verba com vistas a ampliar suas ações, seja por meio do kit multimídia ou pelo aprendizado do manuseio de ferramentas livres para a produção multimídia, também fez com que esses agentes se tornassem autônomos em sua produção cultural.

Já é possível trocar material entre projetos de todo o país e, com acesso à internet, pode-se conhecer muitas outras realidades além daquelas exibidas no plim plim da Rede Globo, em locais como o Acervo Livre, repositório de publicações abertas de material multimídia, por exemplo.

Reapropriação das ferramentas

Em se tratando da realidade brasileira, não faz sentido falar em investimentos milionários em hardware (computadores, filmadoras, etc.) para promover a difusão e a produção cultural descentralizadas. A grande questão é: como trabalhar com a diversidade cultural e criatividade com poucos recursos?

O diferencial da abordagem brasileira com relação às ferramentas tecnológicas, ou o hardware, é que de fato temos disponível sucata e, para nós, o lixo tecnológico deve ser reaproveitado. Uma máquina de última geração pode até chegar à classe média alta, porém, para fazer inclusão digital, entenda-se lá o que essa expressão indique, é preciso ter em mente que reciclar é dar acesso.

O copyleft do hardware

Aí entra o Metareciclagem, proposta que serviu de base para a construção da Ação Cultura Digital. Este projeto não trata apenas de reciclar máquinas antigas para colocar telecentros em funcionamento. Fazer Metareciclagem é, principalmente, pensar em modos de empregar a parafernália tecnológica em projetos socialmente engajados, utilizando, para isso, a criatividade artística – lembrando que por tecnologia entende-se qualquer objeto manipulado pelo ser humano, de uma lápis a um processador dual core.

Desmontar teclados, fazer com eles sensores e com esses fazer um piano no chão é um exemplo de Metareciclagem. Uma video wall, ou parede de telas de computador antigas, exibindo imagens, é aplicar o conceito de Metareciclagem. Esses são apenas alguns exemplos de projetos executados por pessoas que trabalham com baixa tecnologia, arte e multimídia. São coisas assim que encantam as pessoas; por serem

quase inimagináveis ao primeiro olhar. Ou você pensaria em um piano ao ver um monte de teclados velhos e estragados? (Veja o vídeo do piano em funcionamento)

O que as pessoas que, de fato, aplicam Metareciclagem em suas vidas fazem é levar o conceito de código aberto ao hardware, à parafernália tecnológica. Pois, ao abrir a caixa preta da tecnologia, entender como as máquinas funcionam por dentro, reproduz-se a receita do bolo, da feijoada, utilizando-a de sua própria maneira.

Esse olhar que vislumbra possibilidades infinitas reflete a criatividade típica das brasileiras e dos brasileiros. Se propusemos novos usos para o artesanato, por que não na tecnologia? Além disso, o simples ato de reaproveitar a baixa tecnologia é negar a obsolescência programada pela indústria. Ao abrir as máquinas desmitifica-se o que é um computador, seu funcionamento e sua distância, seja ela de origem financeira ou de aprendizado.

Grupos e coletivos como o Metareciclagem, o Mídia Tática e o Centro de Mídia Independente, atuantes direta ou indiretamente no MinC, por meio da Ação Cultura Digital, misturam o low tech com o multimídia em um contexto de mudanças socioeconômicas do qual emergem os conceitos do software livre e os novos tipos de licenciamento de obras artísticas e intelectuais, em um processo colaborativo que muda a forma com que a cultura, a mídia e a tecnologia serão vistas pelas novas gerações. [Webinsider]

(*) O termo estadunidense é utilizado, em vez de “norte-americanos”, porque entendem-se por norte-americanos também os mexicanos e canadenses.

2. Apropriação

Publicado no Caderno Submidiático #1, edição das transcrições do primeiro debate da Submidialogia #1 (Campinas, outubro 2006).

<http://pub.descentro.org/apropriacao>

I. MetaReciclagem e apropriação

(Dalton) A gente sentia um problema muito sério quando as pessoas chegavam e falavam assim: nós vamos construir um projeto de inclusão digital, ou vamos construir um laboratório de informática, vamos dar cursos, abrir um telecentro, dar acesso à informação. Mas e a apropriação tecnológica? Como é que eu me aproprio dessas ferramentas? Ou melhor, estou me apropriando dessas ferramentas ou simplesmente ampliando o mercado de acesso à mídia de massa?

Num dado momento, chegamos à ideia de trabalhar com a apropriação de tecnologia dentro das máquinas: como se apropriar do hardware. Por que não abrir o hardware, por que não reinventar esse hardware, por que não adaptar, reinterpretar esse hardware?

II. Contexto da apropriação

(Dalton) Quando você começa a perceber a questão da apropriação tecnológica como sendo um elemento que pode derivar para um projeto ou uma circunstância de construção cultural que leve a essa integração econômica, financeira, e que isso pode levar à sustentabilidade, você também começa a pensar em como construir políticas públicas, em como construir pesquisa e desenvolvimento em cima dessa ideia de

apropriação tecnológica. Então você sai de um modelo, no qual as pessoas que pesquisam e desenvolvem a tecnologia fazem parte do time de desenvolvimento do fabricante, para reintegrar esse produto e essa tecnologia a uma nova escala. Começamos a perceber que esse processo também derivava da necessidade dos usuários daquela tecnologia em extrapolar seus limites e, muitas vezes, essas necessidades também tinham um cunho econômico, no sentido de que em uma série de circunstâncias sociais e culturais não havia a condição de financiar determinadas ideias e projetos.

III. A prática da apropriação na MetaReciclagem

Um exemplo: se vamos montar o que hoje pode ser conhecido como um telecentro, a primeira coisa que faremos será desconstruir a tecnologia, desmontar as máquinas e descobrir que dentro delas há uma série de tecnologias embarcadas às quais damos o macro-nome de computador – mas isso é apenas um conceito –, e que essas tecnologias embarcadas podem ser desconstruídas isoladamente.

IV. Apropriação em sentido mais amplo

Quando sento para usar meu laptop, para ver o meu computador, será que a localização espacial daquilo que estou pensando para a prática da minha construção de conhecimento através da tecnologia é um espaço do qual estou, efetivamente, me apropriando? Podemos então levar a fundo esse conceito da apropriação, um pouco além das nossas práticas. Se não fosse assim, sentaríamos naquelas baias de computador que mais parecem cochos, nas quais não vemos as pessoas que estão ao lado, e enviamos emails uns para os outros, construindo um processo colaborativo que se dá no espaço online, sem olhar nos olhos daquele que está sentado ao lado.

V. Apropriação no cotidiano

Radicalizar a nossa prática em relação à reflexão de como nos apropriamos da tecnologia faz parte do processo; senão, acabaremos usando o debian e o firefox na nossa máquina para, quando aparecer um bug, preferir a comodidade do “cancel” – porque dá trabalho reportar o bug no bugzilla, porque dá trabalho entrar na comunidade e mostrar o ponto falho da tecnologia que estamos utilizando. Pensar sobre a nossa prática; qual é a nossa prática de apropriação tecnológica? Efetivá-la no dia-a-dia, no uso do hardware, do software e da colaboração em rede, e refletir constantemente sobre como podemos transferir o que há campo teórico para construir essa ligação entre as pessoas, entre esses atores.

VI. Apropriação metafórica

(Orlando Lopes) Você falou em outros níveis de reapropriação. Vocês estão pensando a partir de uma base, a base do Hacker, o primeiro momento, o primeiro experimento que vocês estão fazendo, de como ele funciona. A partir do momento em que você cria essa imagem, tem uma sensação, como você falou, de que a partir dali você vai replicar a metareciclagem... Vocês estão trabalhando com o conceito de apropriação metafórica junto com a ideia de reapropriação?

(Dalton) Sim, eu diria que sim. Na verdade, você só consegue fazer uma reinterpretação da tecnologia como primeiro grau de apropriação tecnológica se você invadir o campo da metáfora. Se você entrar no campo da metáfora você constrói toda uma simbologia. Eu me identifico com aquilo de uma outra forma, então eu construo um significado diferente para aquilo.

Pô, pega um computador, “ah... um computador é como se fosse uma máquina de escrever”, ou o notebook, por que tem esse nome notebook? O mouse... como é que eu dou novos nomes para aquilo, né? Como é que eu chamo, como eu explico o que é um HD dentro de um computador sem ter que usar a velha metáfora de um fichário de arquivos, que vem de uma metáfora de desktop, de escritório, e que muitas vezes a pessoa nem sabe o que é aquilo, nunca viu nem um fichário de arquivo?

VII. O processo de desconstrução

(Dalton) O processo de desconstrução surgiu de uma necessidade prática. Para montar novos computadores era necessário "canibalizar" outros, então muitas vezes a gente tinha que sacar um transistor de placa para colocar em outra, para que aquele transistor pudesse suprir uma necessidade. Então ela resultou de uma prática, do fato de eu ter que pegar doações das mais diversas e, a partir dessas doações, que têm realidades técnicas das mais diversas, construir novas máquinas; isso me levou a partir para a desconstrução. Depois, a gente começou a perceber que esse processo de desconstrução já estava na pedagogia, está lá em Paulo Freire, e os caras há décadas falam sobre isso. Quer dizer, como eu trago esse processo do Paulo Freire?, como trago as ideias do Piaget?, e por aí vai... Como é que eu entro com isso dentro desse processo?

VIII. Colaboração

(Marcio Black) Se o software livre aparece como resistência ao Estado e o Dalton, falando da MetaReciclagem, trabalhar com o estado e com as corporações, não cria um ruído aí? Não cria um ruído no software livre, ou na metareciclagem? Seja qual for a ação comunitária, não cria um ruído?

(Dalton) Vamos voltar um pouco. Quando você coloca assim: o software livre como resistência às corporações, eu discordo. Eu não acho que o software livre é uma resistência à corporação, até porque o software livre só existe como existe graças às corporações, graças à Redhat, graças à IBM, graças à Suse e por aí vai; corporações que emergiram da prática do software livre e que deram as possibilidades para que ele se constituísse da forma como é. Então, eu não vejo essa "resistência" às corporações. Não acho que seja por aí a maneira de compreender isso. Mesmo porque, se você entra em uma comunidade de software livre, um monte de gente trabalha em empresas e constrói o kernel, do Linux, porque tem uma empresa que paga o salário do cara. Então, eu acho, pra ser mais ousado, que a gente não tem que ver as corporações no sentido de resistência, no sentido de embate. A gente tem que ver a forma como as corporações se organizam, como um campo fluídico no qual podemos penetrar, interagir, e rearticular o sistema produtivo, e não ver como um embate.

(Marcio Black) Você acha que isso é possível, então? Fazer a empresa abrir mão de uma parte do próprio lucro para incorporar essas soluções que a metareciclagem dá ou traz? Ou ela não vai se apropriar disso, capturar isso para, lógico, gerar lucro? Eu não conheço empresa que não queira lucro.

(Dalton) Dentro do que a gente concebe como colaboração, entra uma outra linha aqui. Quando você pensa na dimensão econômica da colaboração, essa dimensão se efetiva no seguinte ponto: a colaboração se dá numa troca e numa organização modular e elementar. Então, por exemplo, quando eu produzo um pedaço de código, estou jogando granularidades na rede. Quando eu divido e subdivido um trabalho, estou colocando modularidades à disposição. Isso tem valor econômico, mas não financeiro, porque eu estou contribuindo com a rede. O que tem valor financeiro é o processo de integração das modularidades. Chega uma empresa no site do metareciclagem, e fala assim: “Pô esses caras têm um monte de ideias legais!” Ela pega aquilo, integra de uma certa forma e chama aquilo de um produto. E vende! E faz lucro! E eu não tô nem aí pra isso! Isso é muito legal, no meu ponto de vista. Ela conseguiu fazer uma leitura da elementaridade que está dentro do wiki, e conseguiu dar um valor financeiro para aquela elementariedade. Para mim, beleza! Isso é o que fez o Debian ser o que é, a Redhat ser o que é, a Suse ser o que é. Eles integraram o software, as elementaridades do software numa dimensão que deu uma cara financeira. Isso não abalou a comunidade, isso não abalou a rede, isso fortaleceu a rede porque, de certa forma, esses caras deram subsídios pra que a apropriação e a integração que a empresa fez fosse o feedback, falando de concepção sistêmica no próprio sistema da rede. Então, olha que coisa maluca, a gente coloca através da emergência na rede uma corporação para colaborar com você. A corporação se torna parte da rede.

(Marcio Black) Não é você que está colocando a corporação para colaborar com você. É ela que está se apropriando do seu trabalho.

(Dalton) Não! É o sistema da rede, ela não tem como se inserir nesse sistema se ela não for mais um nó!

IX. Xemeliza a MetaReciclagem aê!

(Cara de óculos, barbudo, magro e branquelo, em portunhol): Eu sou um observador aqui, e estou achando extremamente interessantes todas as coisas que vocês falam, extremamente complexas, não? E tem também uma coisa quase artística, uma sensibilidade, uma coisa muito graciosa, não? Mas também entra essa complexidade que acho uma muito difícil de discutir, é difícil entrar no discurso, no diálogo de vocês, que tem uma linguagem muito específica. Acho que é uma comunidade que é muito complexa, excêntrica, complicada demais para dedicar sua vida a ela, não? Então, acho que vocês têm uma prática muito sofisticada mas, em relação à teoria, tenho um questionamento muito simples, sobre algo de que não se falou ainda: não entendi, no seu discurso, como você pretende inserir essas práticas complexas dentro dos problemas, ou das saias, da sociedade com a qual vocês se sentem inconformados. Acho que vocês poderiam criar uma rede incrível, mundial e global, de pessoas com conhecimentos variados, promovendo a reinvenção do que vocês querem. Mas onde está o elo que vai levar tudo isso uma incidência real, para transformar aquilo com que vocês estão inconformados? – as grandes corporações, esse sistema global de neoliberalismo... Gostaria de compreender o que, até agora, agora não vi. Pode ser que, porque o discurso é muito técnico, eu não... Eu sou sociólogo... estou procurando esse elo que não percebi até agora. Para todos vocês que estão neste meio... Eu gostaria de entender isso, porque acredito que seria importante também pra vocês. Não uma explicação teórica, mas a conclusão do que é necessário para uma prática que esteja transcendendo. Ou seja, algo além do discurso muito complexo, que acaba sendo restrito...

(Dalton) A ideia do discurso sobre apropriação tecnológica era a de fomentar um debate entre nós. Um discurso teórico para confrontarmos e associarmos às práticas daquilo que a gente chama de MetaReciclagem, de um projeto de desconstrução e apropriação tecnológica. Esses foram conceitos que viemos elaborando, interpretando e tentando traduzir dentro das teorias sobre as quais falamos, que, como você viu, expandem-se por diversas áreas. A prática decorrente dessas teorias, dentro dos campos sociais, se dá na dimensão na qual você consegue identificar a diversidade das localidades que produzem arte e cultura, que têm um trabalho, musical, visual, de dança ou canto, que esteja fazendo, criando ou organizando. Esse trabalho se dá, geograficamente, numa dinâmica de rede mais pontual. Quando chegamos a uma comunidade com esse processo de apropriação tecnológica, estamos criando um mecanismo de difusão, de interação, que sai da localidade e começa a articular esses pontos em rede. É isso que a gente vem fazendo, criando espaços de

ocupação, entrando nesses espaços e construindo-os junto com as pessoas, dentro daquilo que elas já fazem, sem interferir no fazer, mas criando condições para que elas se apropriem de novas tecnologias, seja reinterpretando, adaptando ou reinventando. Pensamos nesse processo de apropriação numa lógica em rede, em que a imersão crie estruturas sociais, mecanismos sociais, para que elas possam romper ciclos nos quais estão inseridas historicamente. É esse processo que a gente vem fazendo.

Comentários publicados no site:

Apropriação Crítica, por Felipe Fonseca em 05/03/2007

I. E dá pra ir além nesse assunto. Durante algum tempo a apropriação instrumental chegou a ser assunto na MetaReciclagem – como fazemos todas as pessoas entenderem todas as possibilidades dadas da tecnologia, as ações que estão embutidas naquilo que podem estender até a compreensão da tecnologia, mostrar que o computador não é só uma máquina de escrever mais cara. Foi só depois das primeiras experiências que chegamos ao ponto da apropriação crítica, de questionar as possibilidades que o fabricante embutia na tecnologia, e propor o desvio, a reinterpretação, a reinvenção.

Outros ciclos, por Felipe Fonseca em 05/03/2007

II. E o tal do cunho econômico é uma coisa que demorou a ser aceita no mundo ativistinha. Quando propúnhamos que a galera no centro comunitário da Sacadura Cabral, uma comunidade reurbanizada de Santo André, pegasse doações de computadores das empresas do ABC pra reciclar e vender as máquinas, muita gente torcia o nariz, dizendo que isso não podia acontecer, desprezando a própria necessidade que aqueles garotos tinham, de ajudar com as contas de casa, de poder dedicar tempo àquele tipo de atividade.

Teoria e Prática, por Felipe Fonseca em 05/03/2007

Voltado ao tema do debate, o exemplo dado pelo Dalton de apropriação tecnológica pode ser visto como a união da teoria e da prática de Metareciclagem – ambas documentadas em textos, sites, vídeos e etc. – o que torna a ideia/teoria mais coesa e de fácil compreensão. Por isso todo mundo sabe a Metareciclagem como montagem de telecentro? Não! É apropriação tecnológica! Falta colocar em prática outras teorias e práticas coesas, como a Metarec.

3. Bricolabs e Bricolagem

des).(centro @ CINEstesia

original em <http://wiki.descentro.org/FrentesTrabalho>

A bricolagem é uma das bases para compreender os processos de experimentação, produção e disseminação de novas mídias. Os Bricolabs são articulados em rede na forma de oficinas, laboratórios e ateliês, fixos e itinerantes, voltados à experimentação e à reflexão crítica. Essa rede reflete e refrata a própria estrutura das comunidades livres em seu modo de operar. Invertendo a ordem dos termos, entendemos que é necessária a experimentação lúdica, exploratória de novas mídias, por um grande número de pessoas; daí a necessidade desses conhecimentos organizados em acervos, dessa infraestrutura de compartilhamento voltada à comunicação, desses momentos de enunciação presentes no diálogo, que podem favorecer a sociedade dando a ela uma postura diferenciada, cidadã, que viabiliza a participação e o desenvolvimento social de modo também diferenciado.

A compreensão de bricolagem sugerida para os Bricolabs vai além da definição de Claude Lévi-Strauss (em *Pensamento Selvagem*), que a caracteriza como oposição à engenharia. Consideramos um viés sugerido por Jacques Derrida (sign-play) para caracterizar o momento pós-moderno, que assume a bricolagem como algo sempre presente, inclusive na engenharia, e associado a um comprometimento com a cultura, tanto no contexto da arte como no dos sistemas de informação citados por Claudio U. Ciborra. Os processos de hibridação e bricolagem esboçam alternativas de futuro onde imperam a racionalidade instrumental e econômica. Ciborra argumenta que a indústria que faz uso de tecnologias de comunicação e informação é muito eficiente na adoção de soluções que são reconhecidas como melhores práticas no cenário produtivo. Em função disso, elas acabam não trazendo um diferencial competitivo em relação ao mercado. O que as torna

realmente competitivas, ele argumenta, está relacionado ao modo com que cada empresa, indústria ou organização é capaz de improvisar e aprender – por isso ele refere-se à utilização aos processos de bricolagem.

A rede de espaços de bricolagem, de hibridação e de sincretismo, que trabalham em conjunto com outras dimensões da comunidade, é que chamamos de Bricolabs. O objetivo principal de um Brocolab consiste em oferecer uma interface entre os projetos e a sociedade por meio de um repertório ficcional, documental, que possa orquestrar uma série de procedimentos artísticos e pedagógicos capazes de enraizar os objetos produzidos pelos consorciados em experiências cotidianas de uso. Almejamos contribuir para que "bits e volts" sejam melhor compreendidos pela sociedade, e que seu potencial de transformação social seja realmente utilizado. Os bricolabs complementam as demais arestas do projeto ao realçar a contribuição dos processos lúdicos no saber fazer e no saber por quê.

É nesses espaços e momentos que as práticas se consolidam, circulam e são renovadas, ao serem contrapostas, revistas e revisitadas. Pontos e pontões, instituições públicas e não governamentais, quintais, hacklabs e outros, são espaços potenciais que poderiam fomentar a criatividade e a reflexão por meio de atividades prazerosas, lúdicas, em tecnologia. O engajamento das instituições e pessoas com o que entendemos por tecnologias e cultura livre poderia transcender o saber-fazer em direção ao saber por quê (know how e know why). Nesse sentido, a mestria em fazer poderia compactuar com a reflexão crítica, e a pesquisa poderia passar a ser profundamente compromissada com a sociedade.

Bio, o quê?

por mabegalli

No final de 2008 fui convidada para escrever um artigo sobre ano novo, festas e consumo consciente. Entretanto, não quis colaborar com alguns dígitos óbvios, replicados em outros milhares de textos, com frases feitas: "seja feliz, compartilhe a oportunidade com sua família (...)". Escrevi sobre futuro, sonhos e processos de vida, sobre como a vida sempre encontra um meio. Essa temática provocou inquietações e reaccessos, meses depois, quando vi a chamada para Gambiologia.

Pensar em Gambiarra, na minha perspectiva, vai além das palavras que podem descrevê-la (como escreveu o efeefe): "uma expressão brasileira que define qualquer desvio informal de conhecimentos técnicos. É uma prática cultural composta por todos os tipos de soluções improvisadas para os problemas cotidianos, viabilizadas com qualquer material disponível". Gambiarra envolve princípios básicos citados como elementos-chave para a evolução: restrição e transtorno.

Quando o Felipe afirma: "Gambiarra é uma solução edificada entre o limite do temporário e do definitivo. Entre seus processos estão tentar, observar, aprender e tentar novamente. Uma condição instável, que permite grandes doses de inovação espontânea", relata um ambiente ou situação que concebe soluções evolutivas. Desse modo, pode-se interpretar que "a vontade de transformar criativamente o que se quer ou precisa, explorando a tecnologia" é, na verdade, a apropriação, a réplica do que sistemas vivos fazem há milhares e milhares de anos.

Assim, achar um jeito de fazer diferente, de hackear os processos, nada mais seria que "seguir a lógica da vida". Seja induzindo e participando de acontecimentos que proporcionam a mutabilidade, ou criando uma forma alternativa aos sistemas ou formatos que travam a replicabilidade e o compartilhamento fluido – seja de informação, seja do mel em uma colmeia. Trata-se de desviar e edificar novas vias para manter e proliferar as formas essenciais para a manutenção do meio.

Pensar em futuros alternativos é pensar biogambiarras.

Fazer Tecnologias, As

por dasilvaorg + mariwell + mabegalli

Albert Einstein um dia disse: "O desenvolvimento da capacidade geral de pensamento e livre-arbítrio sempre deveria ser colocado em primeiro lugar, e não a aquisição de conhecimento especializado. Se uma pessoa domina o fundamental no seu campo de estudo e aprendeu a pensar e a trabalhar livremente, ela certamente encontrará o seu caminho e será mais capaz de adaptar-se ao progresso e às mudanças." Uma citação complementar, na perspectiva de fazer_pensar_viver Gambiarra, é a de Carl Sagan: "Nossa espécie precisa, e merece, cidadãos com mentes aguçadas e com um entendimento básico de como o mundo funciona".

Ao compreendermos os fluxos de causa e efeito, embasados nas escolhas livres que abrangem uma visão interligada das situações e das conexões de vida (em todas as suas formas re combinadas), poderemos afirmar que o hackear, o bricolar, consiste não apenas na desconstrução, mas no reinventar tecnologia. A Tecnologia como técnica desencantada, e ao mesmo como elemento mágico de remix e resignificação (a Tecnomagia). A técnica pode ser vista como associada ao homem desde a sua mais remota existência. Pode ser pensada inicialmente na concepção das ferramentas de pedra. Datam de mais ou menos dois milhões de anos os registros da espécie de primata denominada de Homo habilis, justamente por sua habilidade muito superior a dos outros primatas em desenvolver ferramentas (MC CLELLAN III; DORN, 2006).

Ainda que seja muito provável que antes desse período os homínidas tenham feito uso de instrumentos de madeira, ou mesmo utilizado pedras brutas, o uso intensivo e padronizado de instrumentos pelo Homo habilis pode ser entendido como a representação de um marco evolutivo (BUSSAB; RIBEIRO, 1998). A espécie humana

deve, então, muito da sua evolução ao domínio e transmissão do fazer e do uso das ferramentas, fundando assim sua história na história da técnica (MC CLELLAN III; DORN, 2006). Etimologicamente, o termo técnica origina-se no grego tekhnè, compreendendo as atividades práticas, o saber fazer humano essencialmente ligado à arte, no sentido de produzir algo. Mas um produzir distinto do produzir natural, ou como colocado por Aristóteles: a tekhnè é um “saber prático que imita e domina a physis” (LEMOS, 2007, p. 28).

No seu questionamento da essência da técnica, Heidegger (2007) parte de uma elucidação do sentido grego das causas das coisas e desenvolve a concepção de comprometimento com a produção da coisa. Ou seja, a causa material na verdade determina uma espécie de compromisso entre uma certa matéria e a produção do objeto; a causa final, compromisso entre a produção da coisa e a finalidade. Supera, assim, a ideia de que a técnica é apenas fazer algo, a partir de alguma coisa, para um certo fim (SILVA, 2007).

"Na articulação das quatro causas, algo se mostra na sua matéria, na sua produção e na sua finalidade. Algo se desabriga, desvelando-se no seu modo de ser. E aquilo que tendíamos a entender como operação revela-se um deixar acontecer, o ocasionamento ou o que vem a aparecer" (SILVA, 2007, p. 370)

A famosa colocação de Heidegger (2007), de que a essência da técnica não é algo técnico, refere-se então a essa concepção da técnica enquanto desocultamento. Contudo, a concepção moderna de técnica, ou seja, a que liga a técnica à ciência experimental, mantém o sentido grego da técnica e acrescenta “a compreensão da

técnica como um requerer da natureza àquilo que será utilizado e consumido por via de um outro modo de intervenção humana ” (SILVA, 2007, p. 371).

Como explica Cooper (2003), a técnica, a partir da compreensão de Heidegger, tem sua essência num modo de revelação que permite modos de ser através da técnica. A junção entre a técnica e a modernidade científica revela, então, o mundo num estado de reserva disponível, onde tudo passa a ser passível de uso para fins utilitários, até o próprio homem. Pode-se compreender que a interpenetração moderna, mais acentuadamente a partir da revolução industrial, da ciência na técnica e vice-versa, passa a marcar uma aplicação da técnica a todos os domínios, criando uma organização racional e tecnocrática da vida social. O fenômeno técnico nasce com o homem e é, em determinado momento, enquadrado pelo discurso filosófico da *tékhné*, para posteriormente entrar no processo de “cientifização” e chegar no que chamamos hoje de tecnologia (LEMOS, 2007).

A racionalidade moderna, de um modo geral, pode ser entendida como o estabelecimento da hegemonia do conhecimento científico moderno sobre as demais formas de conhecimento. O que vai caracterizar a essência da tecnologia moderna é o modo de desvelamento baseado nessa ciência moderna, “originada no século XVII (empirismo, quantificação matemática, paradigmas newtonianos de sujeito e objeto)” (LEMOS, 2007 p. 34). Entretanto, a noção de ciência da modernidade já vem sendo questionada há bastante tempo.

Referencias Bibliográficas

BUSSAB, Vera Silvia Raad; RIBEIRO, Fernando Leite. Biologicamente cultural. In: SOUZA, Lídio de; FREITAS, Maria de Fátima Quintal de; RODRIGUES, Maria Margarida Pereira. (Org.). Psicologia: reflexões (in)pertinentes. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998, v. 1, p. 175–193.

COOPER, Simon. Technoculture and critical theory.: in the service of the machine. London an New York: Routledge, 2002.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. Sci. Stud., São Paulo, v. 5, n. 3, p. 375–398, 2007. Disponível em: <http://www.scientiaestudia.org.br/revista/cont_05_03.asp>. Acesso em: 21 jul. 2009

LE MOS, André. Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MC CLELLAN III, James E; DORN, Harold. Science and technology in world history : an introduction. 2.ed. Baltimore, Maryland : The Johns Hopkins University Press, 2006.

SILVA, Franklin Leopoldo e. Martin Heidegger e a técnica. Sci. Stud., São Paulo, v. 5, n. 3, p. 369–374, 2007. Disponível em: <http://www.scientiaestudia.org.br/revista/cont_05_03.asp>. Acesso em: 21 jul. 2009.

AutoGambiarras

por dasilvaorg + mariwell

Podem haver muitas formas de pensar em AutoGambiarra. Aliás, não só pensar. Pensar, agir, práxis. Trazendo para a superfície das interfaces–vivas (seres/pessoas) formas de fazer diferente para resolver situações diversas como, por exemplo:

Gambiarras Falantes

"Sofrimento, para alguns, é ser feliz. Pra quem nunca teve nada um sonho é tudo que sempre quis" (O Rappa). Mas o sonho também é sofrimento. Queremos falar de sofrimento? O que é sofrimento? Sofrimento Regenerativo "autoetnografado". As criações e os conceitos do Rappa fazem alusão à incrustação de pertencimentos. A favela, o Rio de Janeiro. É sofrimento criativo, criador.

A Gambiarra aí é BioGambiarra, AutoGambiarra no sentido da adaptação tecnológica do sujeito. A favela é tecnologia, o sujeito é tecnologia e a favela recompõe a tecnologia também sujeita ao sofrimento. É preocupante que um menino deixe de sair de casa porque tem medo de outro menino. Mas aí há o fluxo domínio/não domínio da tecnologia favela como afirmação da subjetividade.

É claro que a favela pode ser vista por diversos olhares, assim como a violência, como tudo... Mas esse olhar quase "autoetnográfico" já é a própria gambiarra falando, sem porta-voz. A gambiarra se expressa por si, se mostra e não se mostra. O que sabe e o que não sabe. Mas a Gambiarra fala, ainda que o entendimento não seja nem para ela mesma e as interpretações estejam sempre condicionadas a estruturas de autoridades e saberes. Por isso não se deve achar que é possível interpretar a gambiarra falante. Talvez seja mais proveitoso apenas interagir e, nesse processo, como no handshake do modem, chegar a uma conexão. O que é essa conexão? Quem pode dar-se a arrogância de dizer saber? As gambiarras falantes simplesmente estão.

Gambiarras Simpáticas

No campo da subjetividade, não é raro aplicar a "gambiarrologia" ou "gambilogia". Criar novos territórios existenciais é quase como "construir puxadinhos", sem nenhuma conotação depreciativa. Se um novo paradigma ético-estético pretende dar conta da subjetividade como é vivida e produzida hoje, é porque os paradigmas cientificistas já não são capazes de conter nosso entendimento e nossa vivência do humano – um novo paradigma não se inicia sempre com gambiarras nos sistemas de pensamento?

Angústia e desconforto de um modelo de subjetividade que não nos serve mais --> adaptações para a construção de novos modelos, singulares, "tamanho único"; noção de território existencial --> simpatia como instrumento de abertura, permeabilidade para criação de novos mundos possíveis --> Simpatia como ritual para resolver problemas de ordem prática --> "puxadinhos" subjetivos em constante reconstrução

Das Múltiplas Interfaces ao Monstro Cibernético

em <http://comunix.org/content/das-m%C3%BAltiplas-interfaces-ao-monstro-cibern%C3%A9tico>

por hdhd

"Somos nossa memória,
somos esse museu quimérico de formas inconstantes,
esse monte de espelhos partidos".

Jorge Luís Borges

Pois, o que é interface? Para que serve a interface? Será que tem a ver com computadores? Tem? Sim ou não? A interface é um tipo de tradutor que aproxima a linguagem do homem com a máquina. Olhamos para a telinha e já sabemos o que ela tem para nos dizer. Um ícone sedutor fazendo caras e bocas para nossos olhos repletos de informação. Ou uma chamada para a ação. Ou para a interação.

Mas interface é mais do que isso. São múltiplas interfaces que acessamos a cada viagem. Seria banal se não percebêssemos novas linguagens e novos meios de comunicação, deixaríamos a vida passar em brancas nuvens. Exploramos, pelas múltiplas interfaces, os impactos culturais e sociais em nossas vidas.

Sim; transformação, impacto, ruptura e quebra-quebra digital. Estamos vivendo um período de transformação. De rupturas paradigmáticas. Da percepção de que o objeto da tecnologia está relacionado à cultura. Podemos especular. O virtual abre possibilidades, novas fronteiras.

Num processo de destruir e aglutinar, a tecnologia atende ao chamado da história. Nasce o MonstroCibernético que expressa a ansiedade do homem em ocupar o seu lugar no Olimpo. Uma busca pela vida. Uma vida que tenta imitar as virtudes do seu criador. A máquina imita o homem que imita deus. A grande memória. A informação que tende ao infinito e ao além. O efeito Google.

Filosofia e tecnologia unem-se para desvendar o mistério do mundo. A ideia passa pela descontextualização da memória e a construção de próteses de memória. Mas o que são próteses de memória? Vamos abstrair mais um pouco. Vamos pensar na inteligência coletiva, ou na catalisação do conhecimento através da colaboração entre as pessoas. Pensar na inteligência coletiva é colocar-se para fora do ser. A memória está no outro. Espinosa diz que os poderes 'transformam homens racionais em animais ou em autômatos'. O MonstroCibernético pode, então, numa lógica contrária, voltar a ser racional. As próteses de memórias unem-se aleatoriamente numa finitude retencional. 'La technique n'aide pas la mémoire:.. elle est la mémoire en tant que finitude rétentionnelle' (Stiegler 1994:83). Se a memória pode industrializar-se é porque é tecnologicamente sintetizada, e essa síntese é originária da co-invenção do "quem" e do "que", na constituição do suplemento requerido diante da limitação, do esquecimento, da falta, que demanda um suporte, instrumento e meio de conservação e condições de elaboração.

O MonstroCibernético é o crime quase perfeito. O homem busca, desde sempre, a ideia do infinito. Esse infinito é o deus fora de cada um. As próteses de memória brincam com essa dualidade, o ser e o deus, e simulam, através da arte tecnológica, esse jogo da vida.

Assim, experimentamos a desconstrução dos tempos. Descontainerizamos as caixas. Essa é a proposição do novo paradigma. Uma vida diferente, onde o ser, o espaço, o tempo e o conhecimento rompem os limites. Estouram os containers da virtualidade. E voltam ao real para reconstruir o mundo.

O MonstroCibernético. As próteses de memória catalisam o processo mnemônico. O virtual, então, se corporifica numa estrutura de ferro, madeira, cores e computadores.

Esta (re)aproximação da tecnologia com a cultura se faz de maneira muito tranquila. A emergência de uma nova cultura. As pessoas estão se linkando. Criando o mundo virtualmente real.

Vivemos a cultura da mídia. Pop e supérflua. Não é possível conviver nesse ambiente cultural sem analisar as tecnologias de informação e comunicação que trafegam pelo entorno da sociedade. A tecnocultura está carregada de simbologia e signos. É semântica.

Essa simbologia se amalgama com os destroços dessa civilização. Reciclar é preciso. Porque é preciso viver. Mas não falamos mais em reciclar corpos. Numa vida além do pós-modernismo os corpos deixam a centralidade. Importa mesmo é a relação. Isso já era dito pelos estóicos. Esse conceito vem aflorando. Ocupando os espaços mentais. Substituindo as velhas proposições. A ruptura está aí. E agora.

Quando falamos em relações estamos, na verdade, nos referindo aos links. Ligações que vão além do ser. Como pensar numa ligação com um MonstroCibernético. Como a tecnologia pode conversar com a arte. E vice-

versa. Estamos pensando no fluxo de informação. Uma simbologia comunicativa. Uma voz que seja compreendida. Enfim, buscamos uma espécie de tradutor. Reencontramos as interfaces. E fechamos o ciclo inconstante.

Homem – máquina – remix

em <http://comunix.org/content/homem-m%C3%A1quina-remix>

por hdhd

Flusser [1] tem uma visão da tecnologia como suporte; ele reproduz a ideia de prótese. A tecnologia cola no homem. Ele diz que as fábricas são lugares onde sempre são produzidas novas formas de homens: primeiro, o homem-mão, depois o homem-ferramenta, em seguida, o homem-máquina e, finalmente, o homem-aparelhos-eletrônicos. Repetindo: essa é a história da humanidade. A máquina distende a mão do homem o ponto de o homem se tornar a máquina, ou a máquina se torna o homem. Oras, tanto faz. Somos homem_computadores, homem_celulares, homem_agendas_eletrônicas... somos homens.

Na verdade, nossa experiência no MetaReciclagem faz um link importante com esse pensamento; o limite da apropriação tecnológica, numa abordagem mais conceitual, é a constatação de que o desafio de lidar com a máquina é ser a máquina. Brincamos com os games, desafiamos os limites como se fôssemos os heróis. Programadores têm como objetivo apenas criar um percurso rítmico para as mentes em ação.

O desafio está em valer-se da máquina para se constituir como homem. O código é a interface do homem com a sua máquina – prótese. Flusser chama de caixa preta. Quebrar e decifrar os protocolos que controlam o sistema nos aproximam da condição pós-humana. A sociedade se torna, então, refém de um sistema homem_máquina_protocolo.

A promessa da Internet é o retorno da voz. Esse retorno se dá pela apropriação da tecnologia e pelas inúmeras possibilidades de usar o sistema homem_máquina_protocolo em benefício do sujeito e da comunidade. O caminho do controle é o mesmo que aquele proposto pela liberdade. Temos, então, que mudar a abordagem, ou olhar de viés.

Esse é o paradoxo; explorar as contradições do sistema, pois é pela necessidade de enfrentar a escassez do capitalismo que o sistema procura aumentar a velocidade e a eficiência das suas relações, ou melhor, os bancos precisam cada vez mais da rede para sobreviver, assim como os conglomerados de comunicação. Esse sistema é paradoxal e provoca a sua própria contradição. Cria espaço para catalisar a liberdade.

Por outro lado, temos uma multidão que se alimenta dessas contradições e encontra na rede um ambiente propício para expressar a sua potência. A multidão hiperconectada só se faz possível quando a apropriação tecnológica possibilita o compartilhamento de interesse comuns. As pessoas se aproximam. Criam e recriam comunidades. As pessoas se juntam, estão linkadas pela ação comum. Esse é o desvio.

****Comentário de efeefe, em 30 de junho de 2009: "Peguei a filosofia da caixa preta num sebo de Ubatuba a sete reais. Tô dando uma passada de olhos, mas já me bateu que a idéia toda do código livre e da gambiarragem de objetos tecnológicos pode requerer uma atualização dessas coisas do Flusser. Talvez pensar em tonalidades de cinza: a caixa preta que pode ser aberta e reprogramada. Até volta a se tornar caixa preta, mas esse estado não é estável".

[1]<http://comunix.org/content/m%C3%A3o-que-se-distende>

Uma vez que as mãos humanas, assim como as mãos dos primatas, são órgãos (organe) próprios para girar (Wenden) coisas (e entenda-se o ato de girar, virar, como uma informação herdada geneticamente), podemos considerar as ferramentas, as máquinas e os eletrônicos como imitações das mãos, como próteses que prolongam o alcance das mãos e, conseqüentemente, ampliam as informações herdadas geneticamente, graças às informações culturais, adquiridas. (...) As fabricas são lugares onde os homens se tornam cada vez menos naturais e cada vez mais artificiais precisamente pelo fato de que as coisas convertidas, transformadas, ou seja, o produto fabricado, reage à investida do homem (...) Dito de outra maneira: as fábricas são lugares onde são produzidas novas formas de homens: primeiro, o homem-mão, depois o homem-ferramenta, em seguida, o homem-máquina e, finalmente, o homem-aparelhos-eletrônicos. Repetindo: essa é a história da humanidade.

--

Vilém Flusser – o mundo codificado [36–37]

Maquinidade

por hdhd

em <http://comunix.org/content/maquinidade>

Maquinidade refere-se (...) à forma lógica de uma máquina, sua forma de operação, sua processualidade. (...) Portanto, podemos dizer que, nesse sentido, sendo o computador nosso ponto de referência, o mundo passa a ser pensado como um algoritmo e, se é essa algoritimização do conhecimento e da vida que parece reger a tecnociência contemporânea, essa forma técnica do mundo rege também o nosso imaginário.

Certamente não na mesma direção daquela elaborada no uso do adjetivo maquínico associado ao desejo por Gilles Deleuze e Felix Guattari, mas tendo em comum com ela, nas melhores hipóteses, o dinamismo e a potencialização que ele sugere, e, o que é mais contundente, uma outra forma de “humanismo”, que Toni Negri descreve como um humanismo depois da morte do homem.

Sobre Pessoas e Máquinas

por dani matielo em <http://dacamat.com.br/drupal/content/sobre-pessoas-e-m%C3%A1quinas>

A relação das máquinas com as pessoas muda as máquinas e as pessoas. As pessoas inventam novos usos, constroem novos sentidos, desenvolvem uma lógica diferente.

As máquinas se comunicam, têm seu desenho, seus recursos, mas são flexíveis, se adaptam. A promoção da aproximação entre pessoas e computadores é uma mediação dessa relação, que precisa trabalhar nos dois sentidos: pessoas conversando com máquinas.

***comentário anônimo, em 11 de junho de 2009: "O grande crime do Dr. Frankenstein foi querer fazer um ser humano que não morresse mais... Escrito num fim de semana de mau tempo, o romance de Mary Shelley falava basicamente do medo da criação. Com o tempo, os transplantes estão cada dia mais comuns e ninguém mais se assusta com eles. A conexão homem máquina aparece de forma assustadora em Star Trek (capitão Picard quase virou um BORG); em O Exterminador do Futuro (hasta la vista, baby) e, de forma mais elaborada e não menos amedrontadora, em Matrix. Ao mesmo tempo, o Prof. Nicolelis inventa dispositivos que permitem a um macaco mover um braço mecânico com o seu pensamento (macaco pensa!). O novo assusta, mas sempre vem! Bom ou ruim? É o que fazemos com o novo que define essa questão!".

CICLO GAMBIARRA

Contexto

original em http://pub.descentro.org/caderno_submediatico_6_ciclo_gambarra

O Ciclo Gambiarra aconteceu, entre os meses de abril e junho de 2007, como uma tentativa de aprofundar os conceitos de apropriação tecnológica, MetaReciclagem e assuntos relacionados nas nossas práticas cotidianas. Consistiu em uma série de ações coordenadas, aí incluídos os diálogos na Casinha (que ficava localizada na Vila Madalena), debates realizados em São Paulo, documentados em áudio e vídeo e transmitidos ao vivo por stream.

1. Diálogos na Casinha com Luiz Algarra

em http://pub.descentro.org/dialogos_na_casinha_luiz_algarra_31_05_2007

Conversa com Luiz Algarra sobre aprendizagem informal, realizada em 31 de maio de 2007, sob moderação de Marcelo Braz, e participação de eefe, Lu Tognon, Alberto e Henrique. Gravação em áudio disponível no acervo do Estudio Livre [1].



[1]http://estudiolivres.org/el-gallery_view.php?arquivold=3975

2. Diálogos na Casinha com Marcus Bastos

http://pub.descentro.org/dialogos_na_casinha_marcus_bastos_05_06_2007

A cultura digital torna-se cada vez mais complexa, conforme os dispositivos de conexão se diversificam. Aparelhos portáteis, como celulares e GPS, adicionam uma nova camada à Web, em um processo que modifica a agenda de debates sobre os fazeres em rede. Nesse contexto, é preciso contrapor o avanço das possibilidades de publicação de conteúdo sem intermediários (no que se convencionou chamar de Web 2.0) aos novos tipos de vigilância possíveis em aparelhos amigáveis que se transformam facilmente em objeto de desejo de um grande número de consumidores. Além disso, parte das formas de conexão atuais acontece em aparelhos proprietários, que redesenham o jogo de protocolos e embaralham a distinção entre produção de conteúdo e circulação de informação. Ao mesmo tempo em que videoblogues e sites como YouTube e MySpace tornam a publicação de vídeo cada vez mais simples, deslocando para o contexto do audiovisual os debates antes localizados no relacionamento tenso entre a indústria fonográfica e os desenvolvedores de software para distribuição de mp3, os procedimentos de publicação online se modificam, tornando-se menos abertos, e a cultura do software livre amadurece, resultando em trabalhos de qualidade, como "The Duellists", de David Levine e "Net Monster", de Graham Harwood.

Participaram presencialmente [2]: marcus bastos, daniela castro, milena szafir, lu tognon, fernando, jeff, bianca santana, leo germani, liquid, vitão, habib, tiago gualberto, purê, uirá, fernão, e ariane.

Participaram por IRC [1] : analyser, avena, andreasaraiva, cabelotaina, celia, dpadua, felipe_santos, efeefe, glerm, ruiz, teia, e vqregati.

Trechos do diálogo:

dpadua: A plataforma computacional como um todo é tosca. Tudo no computador leva à limitação da liberdade criativa sobre os objetos digitais. Essa é a praga da industrialização e mercantilização do trabalho experimental dos godfathers da internet. São conhecimento livre; a tecno-arte-mito-midiologia LIVRE pode levar ao desenvolvimento de uma rede onde eu posso editar todas as propriedades de uma barra de título de uma janela, por exemplo.

glerm: Ninguém está preocupado em transformar uma calculadora num bloco de rabisco porque todo mundo quer fazer cinema e videogames 3D.

dpadua: Fala que desenvolvedor é o escriba desse "novo mundo". Literatura hipertextual apoiada por digito-criaturas.

glerm: O desenvolvedor é só mais um violeiro.

dpadua: Software de código aberto e livre.

dpadua: Galera, pega no meu código e remixa. Open source não é o "shared source" da Micro\$oft.

glerm: Se fazer acender um segmento de um display fosse tão divertido quanto fazer um dó maior, seria um começo. O problema é que fala-se em "software" ou "hardware" e pensa-se em computador, que são produtos, um design.

dpadua: Manter-se no jargão da indústria é continuar pensando como mercado. Hack yourself, galera.

glerm: Não existe o computador, existe a linguagem computacional que é uma "linguagem". Como se fosse a linguagem dos surdos mudos (libras), a linguagem dos quadrinhos.

dpadua: Exatamente. A gente escreve com eletricidade, meu povo.

glerm: Arranca a cmos da sua placa mãe e tenta reinventar a calculadora

dpadua: Não são os códigos (que na real é pura eletricidade moldada), mas as estruturas físicas que canalizam a eletricidade, tudo isso pode ser RE-CONHECIDO/REPENSADO, quando pensamos a partir do conhecimento livre. Podemos enterrar o mercado e recriar o mundo da escrita digital. O problema da banalização da técnica é quando ela não necessariamente evolui o paradigma tático vigente. Uma coisa é o Google facilitar a vida de todo mundo pra se comunicar. Outra coisa é isso não mudar o paradigma de concentração de riqueza a partir dos meios de produção dominados pelo Google.

glerm: São uma abstração visual de algoritmos, têm a vantagem de despertar o interesse por circuitos e por linguagens de programação, como os softwares funcionam etc. Poderia ser linguagem c, python. Ou poderia ser um giz de cera, uma fita k7 desmagnetizada com um imã. Uma possibilidade de fazer o que você executaria com as mãos.

dpadua: Eu quero hackear o Google. E aí? Fudeu, não?

efeefe: Do your own Google.

dpadua: Enquanto eu vivo, alguém ganha dinheiro com a minha expressão.

Algumas pessoas não gostam de escovar bits porque vivemos no REINO DA PREGUIÇA.

glerm: Só parem de comprar laptops de R\$ 7.000,00, que isso é fetiche. Acho que o problema é esse; a adoração do "computador" como fetiche.

dpadua: Linguagem é mato. Eu quero mesmo é cultivar sentimentos.

glerm: Se o seu computador custa o preço de um carro usado, algo tá errado.

glerm: Hoje, na Europa, as pessoas usam Pure Data com Arduinos para aprender eletrônica fazendo "ars eletrônica", mas gastam milhares de euros em sensores e gadgets pra fazer suas "instalações". A mim interessa apenas que se faça uma recaptação da descoberta da eletrônica e da linguagem computacional como algo que no início sempre é artesanal. Parece ser a única maneira desse processo inevitável de "digitalização" tornar-se natural. Tão natural quanto batucar um tambor, pichar um muro, dançar...

efeefe (indica url da imagem):

[inserir <http://www.mongrel.org.uk/files/images/TRADE.jpg>]

[1] http://pub.descentro.org/midia/log_05_06_07.txt

[2] http://estudiolivres.org/el-gallery_view.php?arquivold=4104

3. Diálogos na Casinha com Stalker

em http://pub.descentro.org/dialogos_na_casinha_stalker_12_04_2007

Na primeira das conversas do Ciclo, realizada em 12 de abril de 2007, Stalker destacou: "Temos que pensar de maneira ativa o desenvolvimento dessas tralhas. Elas envolvem práticas políticas o tempo todo".

Numa semiótica pouco antropocêntrica (mente difundida na realidade) máquinas têm uma mente própria, propósito dos equipamentos disponíveis pra apropriações imprevisíveis.

Acaso da apropriação que vem da autonomia, que a gente não dá muito pros objetos. Isso deixou de ser estranho às humanidades, principalmente depois da onda pop do Pierre Lévy. Mas ele é deslumbrado. Como se pensa complementarmente com os equipamentos que a gente usa? Não se assiste mais a uma aula sem uma caneta? Eu não consigo ler um livro sem um lápis, sem anotar nas bordas, sem balizar a minha leitura. Não leio o livro dos outros por isso, acabo xerocando. Manuscrito – máquina – processador de texto, difícil voltar a escrever linearmente.

As primeiras referências ao termo "máquina" surgiram no teatro grego. Uma máquina seria um dispositivo cenográfico capaz de fazer coisas "impossíveis", de trazer pra percepção coletiva: deusas voando, guindastes, cintos. Outro conceito de máquina que aparece no liceu de Aristóteles (um cara introduz a "máquina"): um arranjo que se faz para que aquilo que demoraria muito tempo pra ser visto ou percebido ou se tornar compreensível seja acelerado por determinado arranjo técnico e social.

Máquina tem, primeiro, a maneira de encenar alguma coisa, depois a maneira de fazer com que a natureza se manifeste. Em terceiro tem a máquina de guerra, que envolve ao mesmo tempo a ampliação de força e ocultação da própria intencionalidade. Máquinas, muito mais que simples instrumentos pra se chegar a um objetivo pré-determinado, possuem um papel de transformar forças físicas presentes (máquinas simples: alavancas, roldanas, polias); forma de controle (máquinas cibernéticas: caixa de descarga que, quando cheia, a bóia fecha), mecanismo de retorno; máquinas têm função heurística (um livro é uma máquina de juntar uma série de signos para facilitar o acesso à informação, o transporte dela. Mântica, jogo de búzios, tarô, livro das mutações); máquinas no sentido de servirem como heurística (acelerar a inteligência, a forma de pensar). Linguagens são pensáveis como máquinas.

Na cultura grega a techné é um negócio meio desprezível. Arquimedes foi morto defendendo seus projetos de máquinas de guerra. Grande inventor de máquinas de guerra, grande observador da natureza. Banheira – heurística (heurística vs. eureka) – manhas para descobrir as coisas. Na realidade ele queria proteger a si próprio, para que os cidadãos não vissem que ele fazia isso. Sociedade escravista: coisas para diminuir o trabalho e esforço não eram tão importantes.

A Revolução Industrial é um divisor de águas. É engraçado ver as pessoas falando que as máquinas vão dominar a sociedade, que precisa tomar cuidado. Isso aconteceu já no século XVII. Transferiram-se as atividades – não-humanas. Bruno Latour toma a sociedade não como somente humana, mas mista –, as máquinas têm humanidade e são parte da sociedade, assim como as outras espécies. Se não houvessem os levedos, a gente não se embriagava.

Peirce (conceito do alumínio, "elemento tal na tabela") não esgota o assunto. Onde encontrar o minério, como purificar, separar. O caráter procedimental está incluído no conceito do alumínio. Quando falamos em cultura digital, não falamos só, por exemplo, no streaming que dá pra escutar no Brasil inteiro, mas também de um

modo de relação de gestão em rede, lista, opiniões, decisões, que é derivada de uma vivência, de um suporte de comunicação que tem características que abrem essas possibilidades. Processos deliberativos por consenso, organização horizontal e auto-sustentabilidade não são traduções da idéia do digital, telemática, rede, mas outras manifestações desse conceito. "Máquina" envolve inovação social – funções sociais transferidas para as máquinas – vê-se muitas vezes como acumulação capitalista ou aumento do controle do Estado sobre o cidadão. Programas que pré-existem, subjacentes ao desenvolvimento das máquinas. E outras máquinas sendo produzidas como anti-programas em relação ao lucro e controle. Transformar essa política de colaboração e doação em algo quantificável. Pra aquele que rala pra caramba se aliviar emocionalmente e se sentir menos isolado, e ter crédito pra contar com as pessoas. Quantificáveis.

No diálogo:

Marcelo Braz: Gambiarra. Oficina tecnologias do cotidiano. Máquina, tecnologia, técnica, ferramenta. Computador tem múltiplas funções.

Stalker: A Gambiarra seria o estado da máquina antes de ela ter se estabilizado, quando as peças ainda estão meio frouxas.

Marcelo Braz: Não consigo definir máquina separado de ferramenta.

Stalker: "Inteligência Artificial" é um termo redundante. Inteligência é artificial, a gente pensa por artifício. Essa coisa humana de usar algo no lugar de outro algo deliberadamente, de tomar um ente do real como estando num lugar, representando ou manifestando algo que não é ele, de maneira consciente por algum motivo que é

seu, é totalmente artificial. A humanidade é um artifício dela própria. Hominização – parar de resolver na pancada, passar a negociar, resolver problemas físicos com outros objetos.

Marcelo Braz: A técnica criou o homem ou o homem criou a técnica?

Stalker: Ou os dois estão se criando o tempo todo e não faz sentido separar um do outro? Peirce tem um exemplo interessante: se eu sei ler e tiram do meu cérebro a parte que me permite ler, eu não consigo ler, meu pensamento será afetado por isso. Mas se eu não tiver minha caneta-tinteiro pra fazer minhas anotações, não consigo pensar, e o efeito é o mesmo de tirar um pedaço do cérebro. A gente pensa com o corpo próprio e alheio, com os objetos que usamos, a ponto de tornar muito questionável essa ideia cartesiana de objeto externo – não existem objetos externos. Nós somos objetos e sujeitos o tempo todo, estamos nesse trânsito.

"Pra conseguir dinheiro tem que enfrentar a máquina burocrática do marketing cultural" – pensando em um conjunto de entes que estão integrados, encaixados, tratados na pluralidade como um só, um bloco. Podemos pensar em "o computador" ou "a internet", sabendo que um computador não é um ente, ele é montado com zilhões de coisas, que são montadas com outros zilhões. Essa ideia de que o pensamento não é humano, mas está fundido no real. O limite não está nos fenômenos vivos, a regularidade do mundo físico é uma forma de quase-mente.

Romper com a funcionalidade das funções sociais, por exemplo, o aniversário serve para as pessoas terem apego à própria vida, laços etc. Práticas sociais e estendendo, as máquinas existem para ter uma funcionalidade. Visão positivista de achar que existem essas funções anteriores e as pessoas quebram a cabeça para gerar instituições, práticas sociais e máquinas para cumprir essas funções. Não, as próprias instituições emergem de maneira indefinida, criam nas práticas sociais um campo de funcionalidade que é peculiar a elas,

e algumas relações entre as pessoas, com o mundo, vão se apoiando nessas instituições, práticas, relações sociais, e se estabilizam ou não.

A importância da MetaReciclagem, bricolagem e gambiarra encontra-se no limiar de inventar novos dispositivos de mediação e construção de relação que vão gerar transformações sociais que interessam pra nós, e não simplesmente atender funcionalidades externas, como gerar lucro ou o poder de controle sobre os governados. O que a estamos fazendo é uma ação de política radical, criar máquinas e ferramentas para forçar a sociedade, as relações entre nós e com o mundo natural. Embora essa separação já não faça sentido algum, transformar em outra essa relação que temos – gerar espaços novos de relação em que possamos ter outra subjetividade. Pseudônimos de internet mostram isso.

Trabalhar mais nesse sentido, de gerar novas instituições através das máquinas. Quando você age de maneira explicitamente proposital para interferir nos processos, ir contra, resistir, estabelece uma funcionalidade pré-concebida em relação à sua ação, isso gera muita resistência. Basta a Microsoft lançar uma modificação no sistema operacional para que galera das listas, do "movimento cyberpunk brasileiro", desça o cacete completamente – e com razão. Seria muito diferente se aparecesse sem muito motivo, de um lugar desconhecido, uma rotina que fizesse tal coisa que começa a ser apropriada de maneiras muito diferentes por pessoas diferentes como o próprio computador, um projeto de garagem de que ninguém sabia direito a serventia, e isso foi gerando a própria funcionalidade, a própria lógica, as próprias relações sociais peculiares. Isso é de uma astúcia sem par. Em vez de agir para produzir um resultado, age no sentido de criar espaço para ser tomado por outros agentes que tornam o espaço digno de ser usado pra produzir resultados. Wu-wei, agir vazio, central nas artes marciais, taoísmo, zen-budismo. Wiki, listas de discussão, não são criadas com uma pré-definição de conteúdo. Abrem espaços vazios e é isso nos interessa em termos de ação política. Romper com a ação deliberada, com finalidades pré-determinadas, pré-concebidas. O "pelego". PT é exemplo, tinha um partido político institucional com o objetivo de tomar o poder, e foi capturado pela lógica de poder da república, pseudo-república, e aí moldado – o mais vazio, o que é tomado, é quem toma.

Conversa entre Marcelo Braz e seu amigo:

Força presente em força presente, máquina simples.

Força passada em força presente, máquina cibernética.

Força futura em força presente, máquina heurística.

Existem operações de compactação, dobramento, deslocamento do tempo. No mundo real nenhuma é separada da outra. Um porrete, máquina simples, se torna em máquina heurística, vara de marmelo pra bater em criança vira máquina de feedback. Macacos, humanos e amebas são vivos, não são máquinas. Absoluta imprevisibilidade e abertura. Mesmo máquinas heurísticas precisam estar encaixadas, vida não se explica. Essa inexplicabilidade tem que trazer à mesa. Para quê eu vim ao mundo? Para ser a felicidade da mamãe, depois para salvar a humanidade, para resolver o sofrimento da humanidade, para ganhar dinheiro. O problema é pensarmos que precisamos ter sempre um "para quê". Nenhum de nós tolera isso completamente.

A lógica da bricolagem não é funcional. Não tem um projeto prévio. Tem uma série de funções possíveis, o material que, combinando, resulta naquilo. Encaixa, desencaixa, conecta, desconecta, vê o que funciona, no que resulta, se resulta, até que ponto. A lógica do bricolador é a lógica da pesquisa científica especulativa; você não sabe pra onde vai, sabe que tá indo, é a lógica da vida, o que é o criativo. A dimensão última do mundo não pode ser a função. Tem que ser um não sei o que é isso, quase um mistério insondável.

Lucio: Qual a melhor experiência midiática do Stalker?

Stalker: O Cibersalão de Belo Horizonte; nem vi o que foi discutido, mas encheu de gente, calor infernal, foi estrimado. Vi que dá pra fazer um tipo de atividade pública que não vai ser uma difusão massiva, que as pessoas do outro lado do fio estão fazendo isso que o pessoal do chat tá fazendo. Perguntar consistentemente. Não é "gostei ou não gostei". As outras experiências mediáticas são muito íntimas e não vou contar.

Glerm é totalmente bricolador.

Metáfora é algo que encontra uma semelhança entre coisas que estão distantes. Não que essa semelhança esteja nas coisas, nós é que, implicitamente, criamos uma perspectiva; é aí que está o valor da metáfora, de projetar essa perspectiva muito sutilmente e implicitamente, criando essa conexão. Coisas distantes que se superpõem e tornam-se análogas. O barato não é a analogia ou a distância, essas coisas são produzidas por maneiras de pensar que são estabilizadas socialmente, historicamente. O legal é dar um salto e ligar a semelhança e a distância. Exemplo clássico, a charada da esfinge de Tebas – quatro pernas de manhã, duas à tarde, três à noite. Perspectiva do dia como o tempo, perspectiva da vida como um dia só, perspectiva dos apoios que nós temos como o próprio modo de vida. A metáfora é uma charada com resposta conhecida.

Marcelo Braz: Dá pra transpor o "seja você mesmo sua própria mídia", da mídia tática, ao "seja você mesmo sua própria máquina"?

Stalker: Mais divertido é: "seja outro sendo você mesmo sua própria máquina", "seja você outro a si por ser pra si sua própria máquina", "seja para os outros uma máquina sendo pra si mesmo para os outros", e coisas

assim; a ideia de você não ser você mesmo. Não interessa você ser você mesmo. Se a gente quisesse isso não usava pseudônimos nem tentava entrar nessa viagem doida de deliberadamente mudar o nosso modo de pensamento, se dispendo a escrever wiki em vez de texto linear. Quem quer coincidir consigo mesmo no extremo acaba se matando. Dioniso mesmo: "eu sou o outro para o outro". Eu só posso ser um sendo outro para o outro. E o outro é um eu que está fora de mim. As máquinas permitem essa desidentificação, essa ipseidade. Ser outro para ser.

Pós-comentário de Roberto, em e-mail para Marcelo Braz: Gostaria de dizer que achei muito interessante a palestra do Braulio, vulgo Stalker. Essa discussão sobre máquinas e filosofia da técnica é muito importante. Também gostaria de pedir desculpas quando manifesto certo pessimismo em relação às questões colocadas em discussão. Tenho notado que a abordagem das questões econômicas e mercadológicas pautadas sob uma perspectiva marxista causa um certo mal-estar entre os jovens filósofos e outros jovens acadêmicos que estão em busca de um caminho ou de uma forma própria de pensar. Creio que seja necessária uma certa maturidade para enfrentar essas questões penosas (como alienação e reificação).

E, fazendo uma séria autorreflexão, penso que não tenho o direito de transmitir o meu pessimismo para ninguém. Não obstante, gostaria de frisar que a questão da financeirização e mercantilização do mundo e da realidade é um fato. Pensadores como Toni Negri, Metzaros e outros mostram isso com grande clareza. O capitalismo de mercado na era eletrônica e pós-moderna atingiu uma sofisticação e complexidade tamanhas, que confundem nossas mentes e corações.

A dinâmica do capitalismo e seus meios de apropriação e acumulação de capital são muito velozes. O trabalho imaterial, o capital intangível, o trabalho alienado, a consciência possível imersa na realidade do mercado que faz com que homens e mulheres encarem com naturalidade a exploração brutal de seres humanos, a violenta divisão de classes sociais, a gigantesca dominação dos meios de comunicação – em especial da famigerada

Rede Globo que se apropria do carnaval, dos esportes e de todos os meios lúdicos disponíveis pela cultura – transforma todos esses aparelhos culturais em espetáculo de massas e multidões uniformizadas e reificadas.

A consequência disso é o individualismo alienado agindo num coletivo fragmentado, a subjetividade controlada gerando violência, competição de todos contra todos e implosão de todas as noções de valor de convivência social minimamente civilizada. Nesse circo trágico, abrem-se espaços para aproveitadores do desespero humano como pastores neo-pentecostais pilantras, marqueteiros, políticos ladrões e outras tribos grotescas e surreais. Gostaria de concluir dizendo que acredito em ações que possam minimizar esse mal-estar civilizatório. Sem dúvida, a metareciclagem apresenta-se como uma dessas ações libertárias que podem colaborar para o parcial resgate da consciência do rebanho passivo. Todavia, sem a compreensão dos mecanismos de exploração e circulação do capital, qualquer tentativa de superação desse estado de coisas torna-se inútil.

***Arquivo de áudio em http://estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=3673

4. Diálogos na Casinha com Thiago Novaes

em http://pub.descentro.org/dialogos_na_casinha_novaes_11_05_2007

Conversa com Thiago Novaes, realizada em 11 de maio de 2007, sobre Gilbert Simondon, rádio livre e outros assuntos. A conversa partiu da proposta de Thiago Novaes, de traduzir e trazer a público as idéias de Simondon.

SIMONDON, Gilbert

Nascido em Saint-Étienne, em 1924, faleceu em 1989. Professor nas universidades de Poitiers e, depois, em Paris. Filósofo do século XX, considerado importante muito antes por Gilles Deleuze, permaneceu por muito tempo desconhecido. Adquire hoje uma importância crescente. Os principais conceitos que expõe em sua tese de doutorado são individuação e transdução. Digno herdeiro de Jacques Lafitte, que preconizava, em 1932, o desenvolvimento de uma ciência das máquinas, a mecanologia [1]. A atualidade de Simondon reside nas novas problemáticas que hoje apontam sua filosofia para novas direções, além de rearticular a relação entre humanos e técnica, entre seres vivos e não-vivos [2].

Simondon escreveu artigos em cadernos de pedagogia e psicologia, e sua obra “Do Modo de Existência dos Objetos Técnicos”, contribuiu para o estudo da técnica e de novos processos sociais de ensino e aprendizagem de cultura técnica. No Brasil, experiências como MetaReciclagem e mimoSa sugerem a compreensão de processos pedagógicos de ensino técnico-estético, reaproximando a técnica da cultura, exemplos singulares de uma nova cultura técnica.

“Podemos, eventualmente, comparar a invenção do objeto técnico qualificado como engenhosa, astuciosa, chamado corriqueiramente de “descoberta” aquele objeto estético que será qualificado de criação. A obra artística será criação posto que ela admite culturalmente que o gênio criador transcenda a realidade onde não descobre uma realidade potencialmente existente, ela necessita de um criador particular “o artista”, insubstituível por natureza; de outro lado a obra técnica não será uma descoberta qualificada eventualmente de engenhosa, astuciosa, mas será uma descoberta, quer dizer, poderia aparecer mais dia menos dia. O problema aqui colocado trata-se de um desequilíbrio injusto contra a técnica e a estética que não encontra nenhum fundamento rigoroso, a cultura está na causa pois é ela que está inscrita a apresentar todos os objetos do nosso meio.” Gilbert de Simondon

Links:

[fr] http://web.media.mit.edu/~cati/papers/Vaucelle_OnSimondon99.pdf

[es] Multitudes e princípio de individuação, Paolo Virno: <http://multitudes.samizdat.net/Multitud-y-principio-de.html>

[uk] Apresentação de Simondon: <http://www.answers.com/topic/gilbert-simondon>

[uk] Comentários de blog sobre individuação em Simondon: <http://larval-subjects.blogspot.com/2006/07/simondon-and-individuation.html>

[fr] Introdução de Meot: http://philia.online.fr/txt/simd_001.php

[fr] Biografia – Introdução ao Meot e à individuação:
<http://www.admiroutes.asso.fr/larevue/2000/2/simondon.htm>

[fr] Artigo sobre a contribuição de Simondon ao estudo da técnica:
<http://commposite.uqam.ca/2000.1/articles/gladu.htm>

[fr] Políticas de individuação, pensar com simondon: <http://multitudes.samizdat.net/-Majeure-Politiques-de-l-.html>

[pt] Intersecções entre ambiente e realidade técnica: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-753X2001000800006&script=sci_arttext

Vídeos de Referência:

MetaReciclagem no Encontro de Conhecimentos Livres do Piauí: http://estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=1312

MimoSa Around the World: http://estudiolivres.org/el-gallery_view.php?arquivoid=2846

SEO Paraíba: http://estudiolivres.org/el-gallery_view.php?arquivoid=2412

Manual do Gato 2: http://estudiolivres.org/el-gallery_view.php?arquivoid=3239

Vídeo de Ataque – Xiado: http://darksnow.radiolivres.org/ataque_comunicacao.ogg

Ocupação Anatel-SP: <http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2003/05/254255.shtml>

Para assistir use vlc: <http://www.videolan.org/vlc>

Áudio na íntegra publicado em três partes no Estúdio Livre [3] [4] [5]

Logs do IRC [6][7]

Trechos do diálogo:

Thiago Novaes: Simondon. Primeiro momento, tem muito a ver com a MetaReciclagem, laptop de 100 dólares. Questão ecológica, de lixo.

Sobre o modo de existência dos objetos técnicos (introdução)

"Esse estudo é animado pela intenção de suscitar uma tomada de consciência sobre o sentido dos objetos técnicos. A cultura é constituída como um sistema de defesa contra as técnicas. Ora, essa defesa se apresenta como uma defesa do homem, supondo que os objetos técnicos não contêm nenhuma realidade humana. Nós gostaríamos de mostrar que a cultura ignora na realidade técnica uma realidade humana e que, para ter o seu papel completo, a cultura deve incorporar os seres técnicos sob a forma de conhecimento, de sentido e de valores. A tomada de consciência dos modos de existência dos objetos técnicos deve ser efetuada por um pensamento filosófico, diz Simondon, que tem a preencher com essa obra um dever análogo àquele que teve a filosofia para a abolição da escravidão e a afirmação do valor da pessoa humana. A oposição endereçada entre a técnica e a cultura, entre o homem e a máquina, é falsa e sem fundamento. Ela não recobre senão ignorância ou ressentimento. Ela mascara, por detrás de fácil humanismo, uma realidade rica em esforços humanos e em forças naturais, que constitui o mundo dos objetos técnicos, mediadores entre a natureza e o homem. A cultura se conduz para com o objeto técnico, como um homem no exterior, quando se deixa afetar pela xenofobia primitiva. O mistério orientado contra as máquinas não é tanto o ódio ao novo, que recusa a realidade estrangeira. Ora, esse estrangeiro é ainda humano e a cultura completa é aquela que permite descobrir o estrangeiro enquanto humano. Da mesma forma, a máquina é um estrangeiro. É estrangeira naquilo que ela encerra de humano: desconhecido, materializado, subserviente, mas restando, contudo, do humano. A mais forte causa de alienação em relação ao mundo contemporâneo reside nesse desconhecimento da máquina, que não é uma alienação causada pela máquina, mas por um não-conhecimento de sua natureza

e de sua essência, pela ausência absoluta do mundo das significações (da máquina) e por sua omissão no quadro de valores e dos conceitos que fazem parte da cultura. A cultura está desequilibrada porque ela reconhece certos objetos como objeto estético, e dá a eles o direito de cidadania no mundo das significações; enquanto ela rejeita outros objetos, em particular os objetos técnicos, no mundo de sua estrutura, em que não possuem nenhuma significação, somente um uso, uma função útil. Diante dessa recusa defensiva pronunciada por uma cultura parcial, os homens que conhecem os objetos técnicos e sentem sua significação procuram justificar seu julgamento dando ao objeto técnico um único status atualmente valorizado fora daquele do objeto estético, ou seja, de objeto sagrado. Então, nasce um tecnicismo".

Thiago Novaes: Vou parar pra dar uma pegada disso, que é a introdução.

Ele está tratando de uma visão que seria adversária à da tecnofobia, que coloca [o objeto técnico] como alguém de fora, que é até romântica. Ele está encarando os objetos técnicos como parte da cultura, como parte do humano, e nesse sentido eu quero chegar no lixo mesmo, que é de onde vem um pouco da ideia de reciclagem. Pra pensar aquilo que o mbraz colocou da gambiarra, que parte da matéria do lixo. Falar de reciclagem parece, muitas vezes, como se estivesse tratando do problema do lixo, pegando o lixo e reintroduzindo-o no sistema. Na verdade é justamente o contrário: o ato de reciclagem é o de retomar o humano dando a ele, com a possibilidade da reciclagem, uma colocação não dentro, mas fora do sistema. A reciclagem não é um processo de inserção, de reutilização. Avançando, já no Simondon, reciclagem é resgatar o humano que está presente em todo esse lixo tecnológico aí colocado, que não é lixo. Na verdade é isso que se faz. O humano joga fora tudo o que tem, não fica com nada. Não só no sentido consumista. Com o quê ele fica? Ele joga fora as relações humanas, joga fora... então tudo isso é o lixo. Reciclar é retomar tudo o que o ser humano joga fora. E tem a via material e a via imaterial. Tentando trazer aqui o pensamento de como associamos a ideia de lixo a uma não-humanidade, descobrimos que é aquilo que tiramos de nós mesmos, o tempo todo. Coisas humanas, relações humanas, dignidade humana.

Ale Freire: A introdução fala de uma diferenciação de objeto estético e objeto técnico.

Thiago Novaes: Ele tenta bater essa distinção.

Ale Freire: Porque o objeto estético já é assumido como uma coisa humana que entra na cultura sem essa resistência, a xenofobia que o objeto técnico tem. E os técnicos, pessoas que entendem o significado do objeto técnico, acabam criando uma divindade em torno desse objeto técnico pra que aí ele tenha esse valor estético e seja aceito na cultura...

Thiago Novaes: Aí é que tá... É clara a distinção entre objeto estético e objeto técnico. Na verdade, ele não é estético. Se ele fosse estético, aí sim, teria sentido. Colocar que o set-top box da TV digital pode ser um objeto estético, quer dizer, um objeto estético embaixo da televisão, ou do lado. O que se coloca é que ele na verdade não é um objeto estético, ele não tem nada além da sua utilidade, que é uma caixinha preta feita pra decodificar o sinal; que não tem nada senão utilidade. O que ele fala: que ele tem utilidade, e aí vem a história do Simondon que vai pensar todo o processo de abstração... Vou usar o exemplo da caixa preta da TV digital porque estamos vivendo agora esse processo. A caixa preta TV digital está sendo fechada, todo o processo de individuação, quer dizer, de tornar o fechamento das funções, a questão estética, está acontecendo agora. Só que a população não sabe nada a respeito, ela vai tratar isso como objeto sagrado, perpetuar a relação.

Ale Freire: Você diria que a TV em si é um objeto estético, já na nossa cultura?

Thiago Novaes: Não, justamente, ela não é.

Ale Freire: Só a TV, não o set-top box.

Thiago Novaes: Você está falando de automatismo e eu tô tentando puxar dispositivos. O automatismo pressupõe isso, que a máquina vai funcionar... A mídia, por exemplo... entender a mídia como dispositivo e não como automatismo é você entender que pode utilizar o rádio e a TV pra fazer outras coisas que não projetar os seus conteúdos pra disputar hegemonia de identidades ou, sei lá, o que quer que seja. É um pouco isso, que pro Simondon não é acaso, é a tal margem de indeterminação. Vão ficar hiperlinks, e a gente vai puxando

Ale Freire: Diálogo. Isso aí.

Thiago Novaes: Para pensar também o paralelo entre Simondon e software livre... É interessante também, nessa relação da evolução do objeto técnico. Vale fazer o histórico, a parte do texto que publicamos na lista do meta, que fala da ideia do progresso técnico. Enquanto o artesão tinha lá o objeto, pegava a ferramenta – distinção entre ferramenta e instrumento também é importante, também uma pergunta que rolou quando o stalker tava aqui. A distinção do Simondon: ferramenta é extensão do gesto. Como um martelo, XXX que tá incorporada no gesto. A evolução é acompanhada de um melhoramento do gesto. Você sente que está mais eficiente quando a ferramenta está melhor. O progresso é sentido no corpo. O instrumento tira do gesto, tira do corpo, essa percepção sobre o progresso. Instrumentos, como o microscópio, TV, ninguém sabe como funciona. Eles mudam a percepção. Expandem a percepção. Por isso é parte do humano, porque muda os próprios sentidos, a sensibilidade. Simondon escreveu muito sobre sensibilidade também.

- [1] http://fr.wikipedia.org/wiki/Gilbert_Simondon
- [2] <http://pascalnouvel.net/actualite-de-gilbert-simondon>
- [3] http://estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=3996
- [4] http://estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=3997
- [5] http://estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=4001
- [6] <http://pub.descentro.org/midia/2007-05-11.184727-0300BRT.txt>
- [7] <http://pub.descentro.org/midia/2007-05-11.212405-0300BRT.txt>

DAS CONVERSAS NA LISTA METARECICLAGEM

1. Dúvida sobre Tecnologia

em <http://thread.gmane.org/gmane.politics.organizations.metareciclagem/18166>

mbraz:

Nas leituras e pesquisas que ando fazendo sobre tecnologia, trabalho e teoria do valor, surgiu uma pergunta que quero compartilhar com vocês – esperando contribuições na forma de opiniões, dicas, chutes, etc.:

Como se mede quanto há de energia em um processo, objeto ou produto tecnológico?

Ou ainda, como seria uma métrica objetiva e real para tais produtos?

stalker:

Seguindo a linha de pensamento dos science studies, a medida é a da substituição (em tempo de trabalho médio necessário) que a ferramenta/máquina/utensílio/aparelho promove em relação a outras mediações sociais. Do tipo:

Quanto uma porta com chave economiza os gastos com um leão de chácara (se a tranca for com senha, quanto economiza em cópias de chaves e serviços de chaveiro)? Quanto um quebra-molas economiza os gastos com um guarda de trânsito e com a burocracia da multa, da fiscalização e da corporação à qual o guarda pertence?

A métrica tem que ser objetiva, pois, para medir estamos abordando o fenômeno no plano epistemológico, lidando com fatos (isto é, o real passível de descrição em algum sistema simbólico). Objetividade implica representação, arbitrariedade, convenção, abstração: tudo envolve assumir uma perspectiva. No caso, sugiro uma avaliação de tipo materialista dialética, de economia política: tempo de trabalho humano médio substituído pela tecnologia x – tempo de trabalho humano médio gasto para pôr em operação plena a tecnologia x .

É claro que há muitos efeitos paralelos envolvidos sempre que ocorre tal substituição (tipo: a porta também fornece uma separação térmica entre os ambientes, coisa que o brutamontes não faria). Mas isso já escapa à objetividade, exige que seja estabelecida outra perspectiva (pode-se, por exemplo, colocar a dissipação de energia como critério: outra objetividade).

Métrica real é um oxímoro, uma contradição de termos.

A perspectiva do real é a das possibilidades qualitativas positivas (não tem oposto... é o reino das singularidades), nenhum ente singular se soma ou se subtrai de outro. O Mbraz + o Stalker são Mbraz e Stalker (singularidades, reais) ou então são dois metarecs (representações mediadas pela perspectiva objetivadora da categoria "participantes da lista MetaReciclagem").

O real é domínio da ontologia – ou seja, da metafísica. Ao falar de "real", estamos lidando com /eventos/. Também conhecidos como "acontecimentos" (pelo desvio francófono dessa discussão), os eventos são fragmentos de certa duração que envolvem todo o cosmos, durações só delimitadas porque há o ponto de vista de um ser vivo interessado no evento em questão (o MBraz, no caso).

"O rugir do leão, o uivar do lobo, o mar tempestuoso e a espada destruidora são fragmentos de realidade vastos demais para os olhos humanos." (William Blake)

lelex:

Sempre houve um componente técnico na vida humana. O ser humano é afetado pela tecnologia quando trabalha, consome, se compreende, se faz, se compraz, quando se considera a si mesmo. Mas o ser humano nem sempre se considerou e compreendeu como ser humano pela técnica, nem sempre considerou a técnica como essencial, isto é, como um elemento da sua definição e do seu destino.

Lutzenberger dizia que "a tecnologia está cheia de trapças, no mesmo nível moral da vigarice". Uma delas é a política de obsolescência planejada, que é o que determina, por exemplo, a durabilidade de uma lâmpada ou induz os consumidores a trocarem de celular toda hora. Seguindo a rima do velho mestre, a ciência não é apenas um acervo de conhecimentos, mas uma atitude, um processo que se baseia em decisões éticas. E com ele também lamento que "do ponto de vista da tecocracia, a real e sagrada função da ciência é a produção de novas tecnologias que sejam vendáveis, de preferência patenteáveis, e que levem sempre a mais faturamento".

É preciso que se entenda que o advento da tecnologia conscientemente planejada não é a simples aplicação prática de conhecimentos teóricos, como se de repente o homem tivesse descoberto a forma de transformar em máquinas os conhecimentos armazenados. A tecnologia é, em si, uma compreensão nova das condições em que é possível o conhecimento científico(...)é... na luta entre desiguais vence a força bruta.

stalker:

Acrescentando ao que eu disse, Lelex: a escolha de qual perspectiva você vai usar para peneirar os acontecimentos como objetos (quantificáveis, numeráveis, mensuráveis) é POLÍTICA. Inovação é um critério ambíguo: obsolescência programada é um motor da inovação tecno-fetichista.

efeefe:

Pergunta complexa... O que é tecnologia?

Dá pra pensar em tecnologia como qualquer desvio intencional da natureza. Mas aí, o que é natureza? Aquilo anterior ao humano? Aquilo em que o humano é ausente? Mas e o humano é o quê? Urinar no meio do mato é tecnologia? Colher maçã do pé é tecnologia?

Talvez o humano que se destaca da natureza seja o ato consciente, ou auto-consciente. Mas aí eu não sei diferenciar tecnologia de cultura. E talvez eu não reconheça o humano sem cultura, sem tecnologia.

Colher uma maçã não parece, em princípio, ser tecnologia; usar um instrumento pra colher a maçã, sim. Mas dá pra ir mais fundo...

Colher a maçã sem instrumento nenhum, sabendo que as vermelhas são mais saborosas que as verdes. Tem tecnologia nisso? Consciência? Ou puro instinto?

De qualquer forma, não sei se é possível mensurar tecnologia. Nem sei se é possível saber o que é tecnologia.

mbraz:

Mas a pergunta era como se quantifica tecnologia, não exatamente o que é tecnologia. Aí o carinha vai me perguntar como medir, se eu não sei o que é?

Bom, eu não conseguiria definir o que exatamente é tristeza, mas sei quanto é estar mais ou menos alegre. Os fatos empíricos são os seguintes: existe uma cultura material, pois produzimos e usamos artefatos – nem sempre nessa ordem. Quando pegamos um galhinho para colher a maçã no alto da árvore, a coisa estava ali, produzida organicamente. Diferente de eu abstrair esse ato e produzir um instrumento para tal.

Mesmo lembrando que animais também usam objetos para determinados fins, a definição se mantém, pois ainda somos animaizinhos bípedes imitadores. Obviamente haverá tantas definições de tecnologia quanto

humanos existirem. E não dá pra dizer que tecnologia não existe e é real, senão você não estaria lendo o que escrevi. É a tecnologia de escrever através de símbolos compartilhados e compreendidos mutuamente.

Mas, voltando à questão geradora reelaborada: havendo variadas definições de tecnologias reafirma-se o argumento de que é possível pensá-la quantificando-a. Medir também é uma característica do pensar humano. Ou não?

lelex:

Realmente. Para a tecnologia, basta que se equacione um problema para que uma solução seja formulada. No seu sentido mais lato é know how – a transposição da situação-problema para a solução. A tecnologia continua a afirmar, assim, que ela tem os instrumentos de análise e sabe como solucionar os problemas humanos...

"Uma torta de maçã não é, em si mesma, nem boa nem má. É a maneira como é usada que determina seus valores". Ou, "Se as armas de fogo não são, em si mesmas, nem boas nem más, é a maneira como são usadas que determina seus valores". Isso é, se as balas atingem as pessoas certas, as armas de fogo são boas; se a torta de maçã não deu dor de barriga, a torta de maçã é boa – segundo o Mc Luhan...

A tecnologia não é neutra. Não é meio. É um fim. É sistema. Como tal, toma o critério da eficiência funcional como sua norma básica. A lógica da funcionalidade – ou melhor, a ideologia da funcionalidade – cria um novo ser humano: o ser humano função do sistema. A ideologia da funcionalidade determina a seguinte relação entre o sistema e o humano: a eficiência funcional do sistema é inversamente proporcional à participação

crítica do homem. Como consequência, o sistema tecnológico tende a ser um sistema de dominação em que a história chega ao fim.

A civilização técnica (tecnológica) começa a concernir ao homem quando chega a determinar seu gênero de vida, se compreende e se organiza em vista de uma luta progressiva com a natureza exterior. Essa luta deveria ser mais que um meio de sobreviver, transformando-se numa maneira de viver.

Agora, como se quantifica a tecnologia, a técnica, acho tão difícil quanto o relatório sobre indústria do software, que tive que finalizar nesse final de semana. Como também não sei preencher planilhas, dados e estatísticas se não tiver a mínima compreensão do todo. A tecnologia faz parte da vida humana, da história da humanidade.

Sem dúvida alguma, a possibilidade de progresso social e econômico das sociedades modernas, ávidas por bens de consumo e serviço em abundância, está intimamente ligada à ênfase que determinada sociedade dá aos aspectos culturais relacionados com o desenvolvimento científico e técnico. Quando o conhecimento do meio que se baseia no conhecimento vulgar, por exemplo, é considerado tecnologia tradicional, existe uma diferença notável entre ciência e técnica. As técnicas estão impregnadas de um objetivo útil: obtenção de uma qualidade em um produto.

Compreender as questões complexas de uma sociedade tecnológica torna-se cada vez mais difícil para o ser humano. Mas aqui a tecnologia atravessa todas as direções. As questões são mais complexas, temos um conhecimento aprofundado sobre como as pessoas aprendem, percebem e decidem. Muitas das nossas crianças já têm maior conhecimento de certos aspectos de nosso mundo técnico do que nós.

eefeefe:

Pode ser. Mas eu não consigo pensar em como quantificar, ou pra quê. Nem a sugestão do stalker, de medir tempo de substituição. Tem muitas tecnologias que me parecem criar situações novas, em vez de só substituir situações pré-existentes.

varga:

Putz, não faço a menor ideia. Tecnologia às vezes chega ser algo totalmente esotérico. Talvez seja o quanto são inovadores esses produtos.

mbraz:

Ajudou, claro. Toda resposta é ajuda.

Esoterismo na tecnologia: não vejo assim, o que há de esotérico em máquinas produzidas em série nas fábricas – no caso de computadores? É algo bem objetivo, construído para determinado fim.

Inovação: Seria uma boa métrica? O que é inovador para alguns não faz o menor sentido para outros. Por exemplo, gravação de cd pode ser inovador para quem nunca viu, mas para nós, aqui na lista, já é carne de vaca.

Ainda continuo procurando.

lelex:

A ciência é a tentativa de explicação do mundo pelo homem, isso é, a ciência corresponde ao grau de conhecimento do mundo, da realidade, pela humanidade.

No princípio, tentavam explicar o mundo, o que acontecia, os "fenômenos" (trovão, relâmpagos, enchentes), mas, por falta de conhecimento real do mundo, não existia a ciência, não conseguiam dar explicações reais, não chegavam ao "conhecimento da realidade": suas explicações eram mágicas, sobrenaturais.

Porém, aos poucos – através da observação, da experiência, ligando isso ao desenvolvimento das técnicas – as explicações foram melhorando, o erro e a magia foram diminuindo. A acumulação das experiências permitiu que se chegasse a explicações mais próximas da realidade; nesse sentido a ciência nasceu e se desenvolveu; enquanto os mitos iam morrendo, as explicações sobrenaturais desapareciam.

A essa altura é preciso deixar claro que se existem diversas ciências aplicadas ao estudo de fenômenos diversos e ramos de aplicação também diversos (o que resulta na física, matemática, eletrônica, etc), a diversidade não impede que todas pertençam à ciência, ao conhecimento. A explicação não-científica dá lugar à explicação científica. Disso decorre que há apenas uma concepção científica do mundo, enquanto as concepções não-científicas são numerosas. Ou, em outros termos, como escreveu Simone de Beauvoir, "a verdade é uma, enquanto o erro é múltiplo".

glerm:

"ciência" = "tecnologia"?

Corte epistemológico.

lelex:

Já nos séculos VI e V a.C., os físicos Tales, Anaxímenes e Heráclito tiraram da física os primeiros ensinamentos e colocaram as bases da dialética, dando-se conta de que em todo lugar só se encontra o movimento, a mudança, e que as coisas não estão isoladas, mas intimamente ligadas umas às outras.

Heráclito escreve: "Nada é imóvel, tudo flui, e vê, na contradição, as razões da evolução das coisas".

É no século V a.C. que Demócrito desenvolve a teoria dos átomos; a partir daí, a concepção 'objetiva' de conhecimento da realidade ficou parada durante um tempo, devido à insuficiência do desenvolvimento das técnicas.

mbraz:

Ainda sobre o 'shape' das coisas, ou das máquinas, lembrei-me que Milton Santos escreveu sobre suas lembranças de quando as coisas (os objetos técnicos) obedeciam-no. Hoje precisamos nos adaptar às máquinas, ou melhor, ao design da máquina, que nos é estranho. Como o conceito design está fortemente ligado ao produzir em cultura, ilustro com um texto de Flusser:

Design: Obstáculo para Remoção de Obstáculos

Flusser in The Shape of Things – A Philosophy of Design

Um objeto de uso é um objeto para tirar os outros objetos do caminho. Um obstáculo para remover um obstáculo. Essa contradição é chamada "dialeto interno da cultura". Eu encontro alguns obstáculos no caminho (pelo mundo objetivo, substancial e problemático), eu supero alguns dos obstáculos (transformo-os em objetos de uso, cultura) para poder continuar, e os objetos provam serem obstáculos por si só. O mais eu continuo, o mais eu sou obstruído por objetos de uso (na forma de carros, máquinas). Estou de fato duplamente obstruído. Primeiro porque uso para continuar, segundo porque eles aparecem no caminho. Ou seja, o mais eu continuo, mais objetivo, substancial e problemático se torna a cultura. Esse é o ponto central.

No caso de objetivos que eu visio, lido com objetos desenhados por outros. Esses objetos são então mediações (mídia) entre mim e a outra pessoa, não apenas objetos. Não são apenas objetivos, mas intersubjetivos também, não apenas problemático, mas dialógico também. A questão de criar coisas pode ser formulada assim: posso dar forma aos meus designs de uma forma que a comunicabilidade, intersubjetividade, são mais fortemente enfatizados que o objetivo, o substancial e o problemático.

Quem projeta designs para objetos de uso joga obstáculos no caminho das pessoas. Quanto à criação de objetos, deve lidar com a questão da responsabilidade, é isso que torna possível falar sobre liberdade em relação à cultura. A atual situação da cultura é caracterizada por objetos de uso cujos designs foram criados irresponsavelmente, com atenção voltada ao objeto.

Entretanto, estamos livrando o termo objeto do termo matéria, ao projetar objetos de uso material como programas de computador. Isso é, para não dizer que uma cultura imaterial crescendo dessa forma seria menos obstrutiva. Provavelmente restringe-se à liberdade, mais que a cultura material... Isso não é o suficiente para esperarmos uma cultura mais responsável no futuro. Mas há razões para otimismo. Objetos de uso são antes de tudo obstruções necessárias para o progresso, e quanto mais eu preciso deles, mais eu os uso.

E, complementando e concordando:

"Esse amálgama entre as noções de "técnica" e de "tecnologia" é muito bem formulado por François Sigaut, ao discutir a diferença entre "técnica" e "tecnologia", no prefácio de um livro de ensaios do etnólogo André-Georges Haudricourt:

"Se os dois termos podem ser tomados um pelo outro, é porque qualquer um dos dois não tem um sentido bem preciso para nossos contemporâneos. Porque, contrariamente a uma opinião bastante corrente, nossa vida quotidiana é cada vez menos marcada, menos formada e menos estruturada pela técnica. A técnica supõe o contato direto do homem com a natureza, com a matéria. Ora, as máquinas nos dispensam ou nos privam mais e mais deste contato, sem que o ensino geral (do qual as técnicas são excluídas) aporte qualquer compensação. O que cria esta ilusão é que o capital de saber técnico acumulado em nossa sociedade é, hoje em dia, infinitamente maior do que jamais foi. Mas a parte de cada um de nós nesse capital jamais foi tão desprezível". [apud SERIS, Jean-Pierre (1994), La Technique. Paris, PUF, pág. 4]"

rbailux:

Nas minhas pinturas [1] ,os pincéis,tintas,tecidos, máquinas de costura. Nos objetos, a linha. E por aí vai...

Muita tecnologia. Seria por aí?

[1]<http://www.flickr.com/photos/rhprojetos>

mbraz:

A tecnologia nesse caso seria o ato de costurar e/ou de pintar, né?

Mas, digamos, num processo industrial que faça a mesma coisa, costurar e pintar tecidos: tem mais ou menos tecnologia?

rbailux:

Fico tentado a dizer que no processo industrial há mais tecnologia. Mas, refletindo sobre esses anos de metareciclerio, retomo a ideia de quem projetou as máquinas e construiu outras máquinas de produzir máquinas. E ainda continuamos no demasiado humano da tecnologia [2].

[2]<http://www.ppgte.cefetpr.br/genero/tecnologia.htm>

2. re, re, re, re, re

em <http://thread.gmane.org/gmane.politics.organizations.metareciclagem/3680>

efeefe (encaminhando para a lista):

Esava conversando com o Thiago Novaes sobre algumas coisas relacionadas ao conceito de MetaReciclagem. Ele levantou algumas questões que, acredito, nos interessam. Aqui vão:

thiago novaes (para efeefe):

Olha, a pergunta é:

A existência de uma máquina está encerrada em sua utilidade prevista?

ou

Como as máquinas podem ser configuradas a partir de outra relação entre técnica e cultura, onde se explora a potencialidade de desenvolvimento permanente, como impõe o progresso técnico cada vez mais acelerado, mas, a partir de uma lógica que mantém aberta a caixa preta para atualização, valendo-se de meios inteligentes e participativos, sem com isso responder a uma falsa questão proposta?

ou

Como apropriar certos sentidos atribuídos à caracterização de políticas públicas na sociedade do trabalho, sem resgatar velhas soluções e discursos cujo pleno emprego perde cada vez mais sentido?

3. re, re, re, fundamentos

<http://thread.gmane.org/gmane.politics.organizations.metareciclagem/3681>

efeefe (encaminhando para a lista):

E um Simondon...

Como a MetaReciclagem se relaciona ao trabalho manual? Será que a gente inverte essa lógica?

thiago novaes (para efeefe):

"Mas nos endereçamos aos alunos das escolas. Fundadas no século XIX para instruir os alunos da burguesia, as escolas distribuíram uma cultura cuja dominante é um simbolismo, sobretudo verbal, deixando em seguida um lugar mais largo para o pensamento matemático. Essa cultura secundária não estava senão com uma aparência impressada: de fato, o fazer, como condição da cultura entendida e no sentido do século XIX, é uma proibição que define um limite separando uma classe social de outra: a proibição do contato direto entre a mão e a matéria significa, de fato, não fazer, mas um recurso ao intermediário a serviço, servo ou operário.

O caráter desonroso do trabalho manual é a expressão de um significismo social: manipular a matéria é aventar-se membro de uma classe social dominada. O único gesto autorizado ao membro de uma classe social

dominante é dar ordem. Ele não deve ser efetuator, é executor. As línguas antigas, tais quais estavam sendo refinadas no século XIX, não eram desinteressadas: elas davam ao indivíduo de uma classe social dominante a linguagem exotérica segundo a qual ele poderia legislar, ferir e definir os valores segundo os quais as relações inter-individuais seriam julgadas. O latim era, por sua formação, a língua de Virgílio, mas, para uso, aquela do direito: isso explica a preferência acordada ao latim sobre o grego, língua que, ao contrário, está mais conforme a cultura que a civilização francesa deveria procurar e mais rica para a formação do vocábulo desinteressado (de ciência pura).

Mas a realidade social que presidiu a criação das escolas hoje não é mais aquela. O simbolismo verbal não basta mais. Sem dúvida, os alunos das escolas geralmente não se tornam operários ou artesãos. Eles não têm necessidade de um aprendizado. Os engenheiros ou administradores devem conhecer a máquina, porque eles devem assumir e pensar a relação social que há entre ao homem e a natureza. O operário vê essa relação; o administrador, não; ele não a pensaria como uma matéria abstrata se tivesse vivido-a existencialmente, durante o período em que seu ser foi formado, isso é, durante a infância ou a adolescência. Mais tarde, tornado adulto, abordando a máquina somente no laboratório, não teria aquela relação abstrata, sendo alimentador de um pensamento alienado".

SIMONDON, 1953

mbraz:

Pensando nos dias de hoje e sobre MetaReciclagem como conceito e prática, imagino que a novidade que oferecemos é uma visão diferenciada sobre o uso de máquinas, técnicas e tecnologia.

“Máquina” pode ser definida de formas variadas, mas adotamos a ideia de que máquina carrega inicialmente a intenção de uso de quem a pensou/inventou/construiu. Dessa forma é política e embute uma ideologia. Bill Gates vê o computador como uma máquina de produtividade para empresas, vê que a riqueza traz desenvolvimento que, em tese, seria compartilhado por todos. Linus Torvalds viu o computador como uma máquina de compartilhar e desenvolver conhecimento na forma de softwares (so) e liberou a sua criação para ser criticada/modificada/melhorada.

Nesse sentido, e no do texto, uma máquina de engenho de cana não difere de uma máquina computadora, pois ambas criam uma classe dominante definida por uma relação econômica/política entre pessoas. A diferenciação se faz pela propriedade e pelo modo como essa máquina será utilizada: para produzir escravos ou para produzir dados/informação/conhecimento compartilhado.

Minha proposta nos fundamentos da MetaReciclagem é que desconstruamos o significado de senso comum não só sobre tecnologia – pois ela é resultado, produto de um trabalho coletivo ou individual – mas ainda sobre ferramenta (que cria máquinas), máquinas (que além de produtos, produzem informação/conhecimento/política/etc), técnicas que são modos de se manipular/produzir sentidos e tecnologia que é o conjunto de determinadas técnicas para determinados fins.

Vídeo: http://metareciclagem.org/wiki/index.php/Curso_Fundamentos_de_MetaReciclagem

Don Ihde é um autor que teoriza muito bem sobre isso, mas acho que não tem nenhum livro dele traduzido para o português. Vide mais a fundo [1].

Este texto, que é bem interessante, do Simondon, foi traduzido de onde?

Ainda sobre tecnologia e escola, gosto muito do autor Paulo Cysneiros [2]

[1] : http://scholar.lib.vt.edu/ejournals/SPT/v1_n1n2/ihde.html

[2] <http://72.14.203.104/search?q=cache:UhlZfLMDnl4J:168.96.200.17/ar/libros/anpe/MC16.PDF+cysneiros+ihde&hl=pt-BR&gl=br&ct=clnk&cd=6&client=firefox>

dpádua:

Acho que se tudo é tecnológico, se dos processos mais elementares do pensar humano até a construção coletiva de coisas gigantescas e complexas são aplicação da técnica, então não faz sentido usar esse conceito. Ele é intrínseco.

Faz mais sentido falar de processos de usos. Exemplo: "vamos comer?" (leva ao fazer técnico do plantio ou criação animal, daí ao abate ou colheita, preparo, culinária, comer, cagar). E isso serve pra: "como eles vão me ouvir daqui, a tantos quilômetros?", "toca esse som depois desse aqui, fiédaputa!", etc.

Acredito que agir é fazer tecnologia. Eu pelo menos tenho buscado nem usar o termo tecnologia ao falar de MetaReciclagem. Porque é isso aí: "tecnologia" é uma exceção linguística criada no capitalismo para taxar o

produto da moda. Assim como falar "lixo" é anular o valor de um produto que gastou em sua função original ou não está na moda. Metareciclemos a linguagem.

mbraz:

Um dia desses, conversando com a Tânia, Munir e mais alguns novos metarecs da Vila Dalva, surgiu uma polêmica. Eu disse que vejo o termo tecnologia como o coletivo de técnicas para um objetivo comum. Por exemplo, há inúmeras formas de se escrever: com lápis, carvão, caneta, pincel, mijando no muro, e etc. São variadas técnicas (sempre no plural) de escrever que criam a tecnologia (no singular) da escrita.

Variadas técnicas de plantio/colheita criam a tecnologia da agricultura. Munir discordou, e então perguntei: qual seria o coletivo de tecnologias?!

eefeefe:

Na real, tecnologia tem uma coisa bonita...

"Etimologicamente, a palavra Tecnologia é a conjunção dos termos tecn(o) e lógia, cuja origem provém da Grécia antiga. O termo tecn(o) surge do grego techno, de techne (técnica), expressando a ideia de arte ou habilidade. No entanto, a partir do século XIX, na linguagem erudita surgiu o termo lógia que deriva do grego log(o), significando palavra, estudo, tratamento ou conhecimento."

Então, eu estava agora há pouco num momento de silêncio, e me ouvi pensar que metareciclagem não é uma perspectiva tecnológica, mas educacional.

dalton martins

E, com certeza, é.

Escolhemos tecnologia por uma mera confluência de fatores. Poderia ser com varas de bambu para fazer pipas. O objetivo tem sido, há tempos, apenas o jeito de caminhar.

Resultados, bem... isso é coisa para governos.

dpadua:

O problema é que tecnologia já tem sentido maior para o resto das pessoas, que é o tal elitista. Eu mesmo já vi muitas pessoas daqui, do EstúdioLivre e do Software Livre, usando tecnologia nesse sentido elitista.

Para fins de comunicação efetiva do que queremos, ou sabotamos, de fato, o "tecnologia" ou a gente muda o papo. Não sei o que é mais fácil.

cyrano:

A gente não mexe com tecnologia.

A gente mexe com geringonça.

Bugiganga.

Sucata no nosso olho é fresco.

pat cornils:

Pessoas,

Venho por meio desta confessar minha ignorância. E dar palpites. Se eu fosse vocês (qualquer hora vou estar mais sabida e poder dizer se eu fosse nós) não abriria mão assim da tal tecnologia. Sem conseguir definir direito o que é isso, vou aos exemplos: sensores na cabeça, sensores nos pés para ativar vídeo, computadores velhos que fazem tudo e meios baratos para estar em rede, uma lista onde se discute sem estar; o que a gente (ai, escorregou) faz todo o tempo é se apropriar dessa tecnologia.

Desistir do termo, e da idéia, de tecnologias novas (essa velha, redefinem e eu aprendo outra vez), porque ela tem donos e é elitista, é somente uma forma de desistência. Tenho a impressão de que não foi por acaso, nem

porque era bonito, que as coisas se formaram em torno de computadores, linguagens abertas de programação, reciclagem de computadores, teorias sobre novos direitos de autor. Poderiam ser palitos de bambu, sim, mas o que há de muito novo e subversivo para se inventar com palitos de bambu?

Foi porque tudo isso é de ponta e porque deve haver outra ponta nessa história – essa onde estamos. É tecnologia sim, são bits e bytes e dizer que isso pode ser acessível, que isso não é mítico, é uma descoberta. Para mim, pelo menos. Dizer que tecnologia e lixo podem ser parecidos é mudar a perspectiva de olhar essas coisas, e isso é muito bacana. Deixar de lado é abrir mão de redefinir conceitos e uma nova relação, não-elitista, com tudo isso.

mbraz:

Ai é que tá... Não precisa ser sabida ou ter sabido para entrar nesse fluxo chamado lista_metarec. Já está, já é, já vem, já foi.

O que penso_imagino é que palavras como tecnologia, elite e articuladores também são ferramentas, no sentido de algo para fabricar/criar outro algo que podem ser máquinas ou não. Não acho que existam tecnologias novas ou velhas, nem bugigangas e sucatas, sem ter havido antes uma ideia_máquina que funcionou_funciona para um fim previsto_e_não_visto.

O que há, na realidade, é um fluxo de técnicas_tecnologias passando por mãos_e_sentidos.

E, no meu sentido_sentimento bambu é ferramenta de ponta, sim. Já viu o que a cultura oriental é capaz de fazer com ele? Inovação para mim só acontece na hora do pensamento_criação_ação, algum tempo depois é bugiganga, sucata, lixo.

efeefe:

E, pensando no recorrente artigo da Joreen [1], é possível uma organização distribuída sem elite?

A elite é uma coisa ruim por definição?

[1]<http://www.nodo50.org/insurgentes/textos/autonomia/21tirania.htm>

p.aulo:

Escrevi uma coisa tão grande e o (por acaso windows) #&#&, se desliga com o meu mail quase pronto...

Enfim, mea culpa, né...

ora pois:

"Elite" é ruim por definição: são uns poucos que mandam (a tal da elite) e implica existir uma "massa", e só isso já não parece muito bom aos olhos de lógicas distribuídas de reapropriação e etceteras. Sei que o reapropriação também já se vai esgotando, mas, enfim...

Daí mais palavras, de diversos contextos:

Do mundo do crime:

"Diretoria": os caras que decidem mesmo, efetivamente, "a diretoria falou que não rola, então não rola". Mal demais centralizado e muito forte, autoritário.

"Professor": o cara que organiza (no sentido de planejar) o crime, que vê, observa, pensa e bola o plano, mas que precisa que os outros concordem e o acompanhem, ou se ferra. É por aí, pois qualquer um pode ser professor um dia e aprendiz no outro, mas a palavra já está tomada por outros conceitos. Então acho que não rola.

Do comunismo:

A "cúpula" do partido, os dirigentes no sentido daquelas pessoas que assistem às reuniões mais decisivas, mas que, teoricamente, chegaram lá como representantes de instâncias inferiores de representação. Dá uma idéia visualmente interessante, lembra até o céu, mas, de novo, não serve. A "cúpula" não se sustenta sem uma "base", e acho que não é o caso. Além do mais, as decisões da cúpula são irrevogáveis, e por aqui não tem disso: irrevogabilidade.

Então tivemos que inventar mais palavras.

"Articuladores" esgotou-se? Eu gostava do som dela, mas não sei muito bem de onde surgiu e que re-apropriações já sofreu.

Enfim, só para criticar a palavra elite, falei demais.

eefeefe:

“Articuladores” pode ter um sentido interessante, sim.

Eu penso imediatamente em insetos artrópodes, articulados. Mas aí é minha mente estranha.

ruiz:

Eu só penso em cotovelos.

cyrano:

Bugiganga é tecnologia nova. Só que não necessariamente feita com coisas novas, nem para ser posta à venda. Deixar pra lá o termo tecnologia não é desistir de nada, assim, de antemão.

A gente pode não usar a palavra porque ela não nos interessa. Como "elite". Deixamos quem fala demais falando sozinho. Abandonamos a ilha deles, alçamos vela, fomos pra Croatã. Nômade não foge, perde o interesse pelo inimigo. Isso não exige resposta, isso é sair do jogo perguntaXresposta.

Desterritorializar um conflito é rasteira, rabo-de-arraia. Se neguinho não tá esperto, come poeira mesmo. E a gente aqui é ágil, sempre foi.

A galera mexe com computadores não por acaso, mas justamente porque computador é "tecnologia". É justamente a "tecnologia" que faz a moda das "novas tecnologias", tá todo mundo olhando pra computador por que tá todo mundo olhando pro computador: pura redundância.

Ninguém está olhando para quantos bambus se usa pra fazer um computador, e talvez o óleo da lombriga do pulgão da folha zen que cai do bambu poderia ser a última palavra em matéria-prima de componente eletrônico de processador, caso alguém estivesse pesquisando-a. Quem sabe? Sair das palavras às vezes, às vezes tirá-las do lugar. Às vezes tudo isso ao mesmo tempo, fazendo suco de manga enquanto assovia e dança maculelê usando bambu.

Acho que hoje acordei dpádua. :D

"Imprevisibilidade de comportamento, o leito não-linear

segue para dentro do universo...

música...

quântica..."

csnz

Será que consegui falar alguma coisa? Não "desistir" de uma palavra, "adotar" outra, "inventar" outra. É simplesmente um desejo de não estabilizar nossa fala, apenas isso. Nomadismo. Remixemelexamizar a cultura.

Rã. Tão achando que é só filósofo francês que fala difícil, é?

paulo bicarato:

Eu só sei usar 26 letrinhas e mais 10 dígitos e mais alguns sinaizinhos. E com isso vou brincando.

cyrano:

Cuidado, gafanhoto: que a colher como máquina de comer, substituindo sua mão, também pode entortar a sua mente. Que tal comermos com palitinhos de bambu e correremos ao vento nas planícies?

MetaReciclagem pode não ter sua língua, mas tem sua poesia.

cyrano:

Pois justamente, e precisamente ou não muito antes pelo contrário. Poesia é derreter a língua em banho-maria, minha pátria é minha língua e eu não tenho pátria, tenho matéria e quero fratria!

Ai que nojo, acordei Caetano hoje. Mas é verdade, em vez de definir nossos entendimentos das palavras é melhor definirmos nosso uso delas, e não explicando, mas fazendo. Ou seja, o de sempre: bora escrever, espalhar por aí, frases soltas, poesias, imagens, desmontar textos "apresentativos" e "introdutórios" de metareciclagem, desmontar o "aprenda a teoria e saberás a prática", desmontar, desmontar, desmontar.

Não estou falando nada de novo, e isso é justamente uma dinâmica própria de grupos como o metarec. Não há linha, não há passado e futuro, não se aprendem coisas que vão se acumulando com o tempo e nunca mais retornam. Nosso tempo é o eterno retorno, nosso caos está sempre jogando e rejogando seus dados. Nossos erros sempre se repetem, nossas vitórias são sempre as mesmas, nós existimos no infinito. Todas as possibilidades cozinham aqui a cada instante.

"Sim, eu sei muito bem de onde venho!

Insaciável como a chama no lenho,

Eu me inflamo e me consumo.

Tudo que toco vira luz

Tudo que deixo, carvão e fumo.

Chama eu sou, certamente".

(Nietzsche)

Rapaz, será que foi alguma coisa que eu comi?

efeefe:

E que tal uma daquelas ondas de traceback? Todo mundo falando o que é MetaReciclagem, na diáspora psíquica?

miguel caetano:

José Luís Garcia está sempre a citar esse homem [1]

Nesse texto, o meu professor faz uma síntese das ideias do alemão Simmel a respeito do dinheiro aplicadas à tecnologia. Segundo ele, com a ascensão da técnica, os meios suplantaram os fins, assim como o sujeito foi ultrapassado pelo objeto. É toda a visão catastrofista e apocalíptica da tecnologia.

Uma coisa menos bafienta e mais virada para a atualidade: Como é que o conceito de metareciclagem se aplica ao trabalho de Eric Von Hippel com [2] "Democratizing Innovation" em que desenvolve a ideia de que grande parte da inovação tecnológica se deve cada vez mais aos esforços dos utilizadores finais que aos fabricantes?

[1] http://www.ics.ul.pt/corpocientifico/joseluisgarcia/papers/simmel_dilemas.pdf

[2]<http://web.mit.edu/evhippel/www/democ.htm>

dpadua:

"Reapropriação tecnológica para transformação social."

Se tudo é tecnológico e social (discordância aqui?), não é melhor "reapropriação para transformação" ou "reapropriar para transformar"?

Se reapropriação está contido no conceito de reciclagem e transformação,

está ligado diretamente à mudança do paradigma competir_colaborar ou cercear_compartilhar, então não podia ser "reciclar para compartilhar"?

efeefe:

Eu já nem uso mais o REapropriação. Apropriação para transformação é legal. Mas meio vago. Redundância ajuda a entender, às vezes.

DOS PROCESSOS

glerm

http://artesanato.devolts.org/?page_id=439

Navalha Abstraction v 1.1



Baixe o pacote em zip [1] rar[2], e o video tutorial [3] em alta definição formato ogg-theora

O Software como trabalho artístico - Artesanato de código

Esse projeto é um estudo para estimular uma atividade que torna-se cada vez mais evidente no universo do software livre e código aberto – a customização de softwares para ideias artísticas e para produção multimídia em geral, permitindo àquele que via criar desenvolver suas ideias abstratas, partindo de maneiras rápidas de trabalhar com código, ao invés da lógica em que o artista é visto como um usuário de interfaces prontas que, ao tentar “prever aquilo que quer o usuário”, acaba impondo sua prática de uso.

Com a escolha da linguagem puredata, que possui uma comunidade extremamente produtiva e colaborativa, por mais que essa interface esteja apresentando uma prática fechada em uma ideia de recortes de samples e um certo escopo, apresenta-se também como a abertura para ser recombinaada com outros códigos e ideias, colocando-se como uma peça a ser aberta e transformada, sendo desde o início desse projeto documentada da maneira mais detalhada possível, para permitir tal recombinação.

Esse é um Software (ou “patch”) totalmente desenvolvido com a linguagem Puredata, como um “objeto” para essa linguagem que pode ser acoplado a qualquer outro “objeto” disponível pela comunidade de desenvolvimento desse software e totalmente compatível com a versão distribuída no pacote “Pd-extended”. Para mais detalhes sobre instalação de Puredata veja [4] esta página.

Navalha é um software desenvolvido com o intuito de tornar-se um estudo de caso em desenvolvimento rápido prototipado em Puredata de um sistema para performances musicais com interface gráfica e sistema de gerenciamento de “presets” (configurações) salvos em disco rígido. Além de sua utilidade para músicos e artistas, é também um detalhado estudo de caso de desenvolvimento em Puredata, podendo ser usado como estudo para implementação de outros algoritmos e ideias.

O objeto gráfico - nvl



O objeto nvl cria instâncias de um sequenciador de fatias (slices) de .wav que podem ser editadas e salvas na própria interface gráfica desse objeto.

Estabelece também um arquivo padrão de metadados que permite que essas fatias sejam recarregadas na exata posição de onde foram salvas anteriormente - o arquivo .nvl.

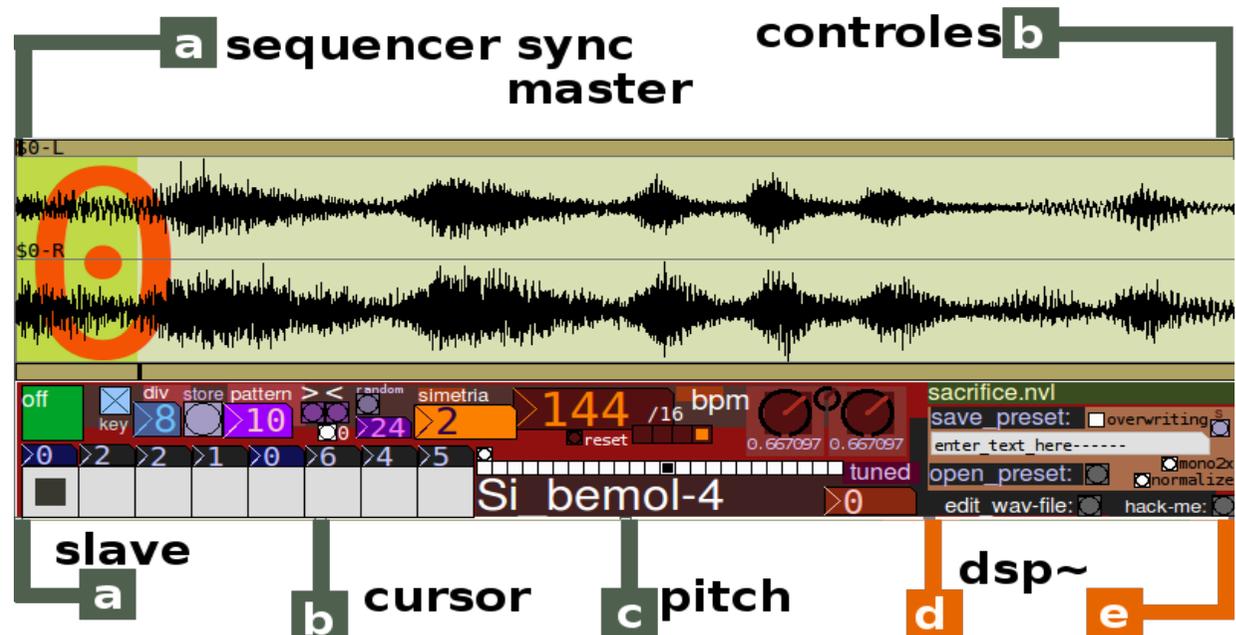
Essas fatias podem ser tocadas de maneira não-linear modificando padrões (patterns) de um sequenciador embutido que toca a uma velocidade determinada em batidas por minuto (podem ser subdivididas dentro desta mesma batida) a atual fatia numa sequencia determinada por esse "pattern".

Os objetos [nvl] podem ser conectados em cascata, pelos seus primeiros inlets e outlets – determinando assim um master da conexão mais acima que pode sincronizar os sequenciadores de patterns – determinando um “master sequencer” que irá controlar os demais “slaves” nvl.

Esses pattern também podem ser salvos dentro do arquivo .nvl, criando assim uma possível navegação de clichês (ou “riffs”) que podem ser recuperados e repetidos durante uma performance.

Os controles de edição da performance já estão todos mapeados para controles via teclado do seu computador. Se você necessita desligar essa função num objeto nvl, basta desligar a função “key” que fica no canto inferior esquerdo. Obviamente, se duas instâncias nvl estiverem com “key” ligado, ambas serão controladas simultaneamente pelo seu teclado[5].

[nvl] – Interface Gráfica e padrão de entradas e saídas



k) Liga/Desliga sequencia master. É possível tocar mais de um master, mas obviamente não estarão imediatamente sincronizados.

j) Cursor do sequenciador, dispara fatia atual.

Atalhos de Teclado

Os atalhos de teclado podem ser ligados/desligados com a caixa "key".

Use "qwertyuiop" para disparar os slices de 0 a 7.

Use "asdfghjkl" para os slices de 8 a 15.

Use "1234567890" para os patterns 1 a 10.

Use "zxcvbnm \, ." para mudar o pitch.

Use a barra de espaço para tocar o sampler completo.

Use shift+s para gravar modificações no buffer temporário.

Depois disso, se você quiser salvar as modificações, escreva um nome para esse arquivo em “save preset” e pressione enter. Seu arquivo ficará salvo com nomedoarquivo.nvl na pasta /presets .

Pitch-Bpm-Volume



a) Outlet que mostra a nota (pitch) atual (numa escala numérica cromática com 12 notas para cada sequência de dó a dó – contando todos os semitons).

b) Semitom relativo ao tom original da música, em execução naquele instante.

- c) Volume geral deste objeto [nvl] – o pequeno gira os dois juntos em stereo.
- d) Muda tempo do Sequencer em batidas por minutos. Determina o numero de subdivisões por compasso.
- e) Tom predominante atual, aplicada ou não uma variação de tonalidade. Os botões logo acima podem modificar esta tonalidade por semitom. Ou pelas teclas “zxcvbnm,.”

Save Preset

~) Saídas de áudio esquerda e direita.

- a) Abre um arquivo wav para editas as fatias (slices).
- b) Hack-me: atalho para abrir os códigos.
- c) Entrada do nome de arquivo a ser salvo. Escreva o nome sem a extensão .nvl e aperte enter. Os patterns salvos no último store (shift+s) serão salvos no arquivo
- d) Nome do .nvl atualmente em execução.
- e) Abre um .nvl da pasta.



*PS: Sempre utilize as pastas “samples” e “presets”. Se for utilizar .nvl e .wavs de sua máquina de outras pastas. Não utilize samplers muito longos e, de preferência, recorte anteriormente o trecho que você quer utilizar, para não sobrecarregar o buffer. Este é um software de performance em tempo real, e não uma suíte de edição de áudio – para isso você tem softwares como audacity e ardour.

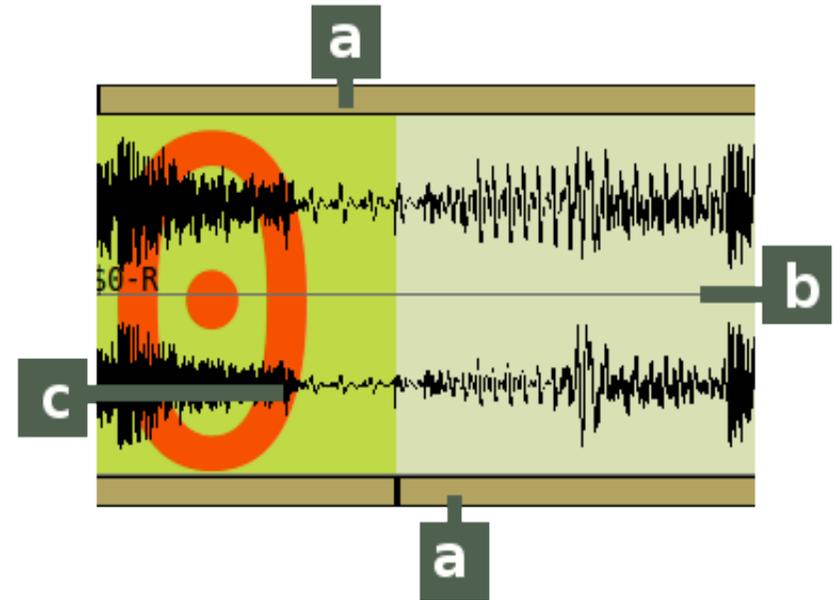
Slices

a) Sliders para seleção dos trechos. Acima início e abaixo o final. Quando editando, utilizar os atalhos “qwertyuiop” para selecionar os trechos de 0 até 7, e os atalhos “asdfghjkl” para 8 a 15.

b) Essa tabela carrega o .wav que será executado e/ou fatiado. Utilize a barra de espaço para tocar o trecho todo.

c) Fatia (“slice”) da seleção carregada pelo arquivo .nvl ou atualmente em buffer de memória ram. Quando modificar o trecho de um slice não esqueça de atualizar no buffer de memória ram com o atalho shift+s ou o botão Store. Utilize a entrada “save_preset” para salvar o arquivo em disco.

A entrada de controles externa – o segundo inlet



A maioria dos controles acima pode ser manipulada também por meio do segundo outlet, utilizando uma mensagem no formato “nome do modificador variável”. Exemplo: pitch \$1 , onde \$1 seria a variável de entrada do parâmetro pitch.

Veja na figura abaixo (e no arquivo nvl-help.pd) uma lista com todos os modificadores:

1) slice (número da fatia)

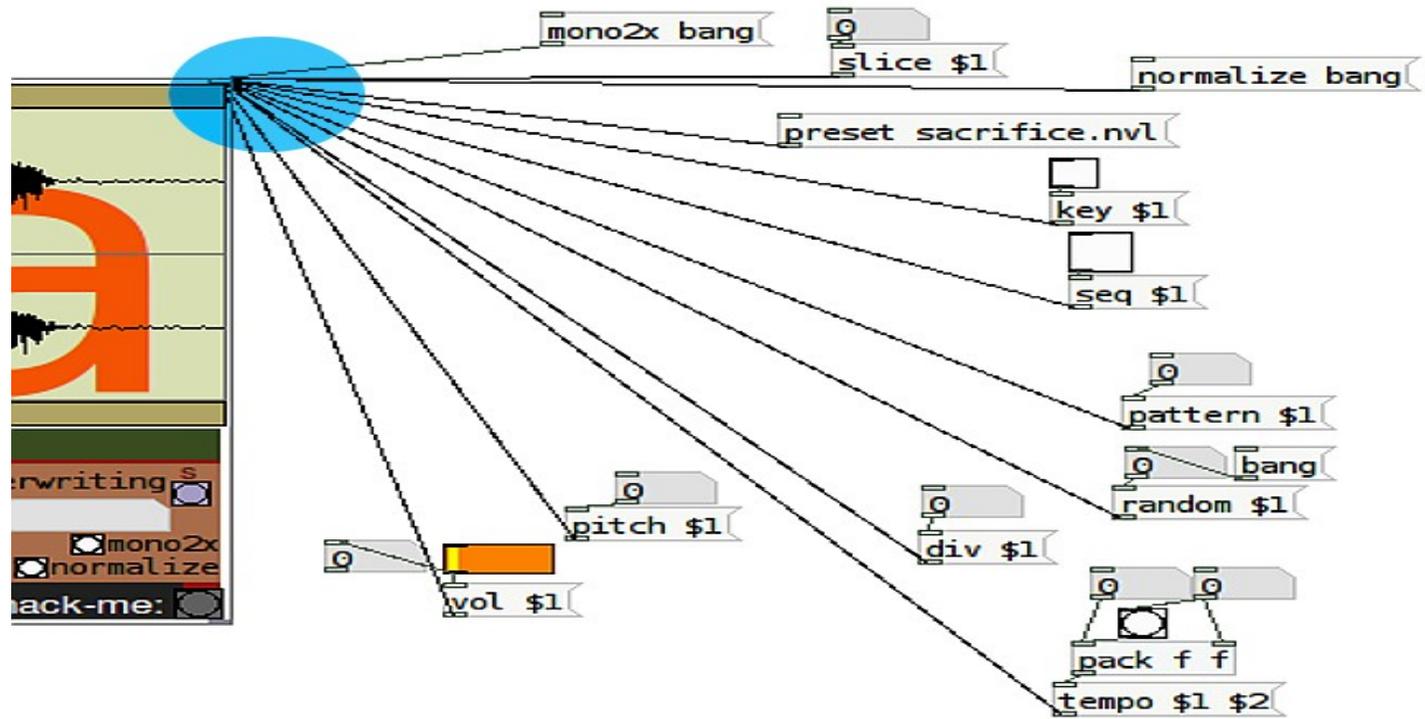
2) tempo (com duas variáveis - bpm e divisão do compasso)

3) preset (nome do arquivo nvl - que deve estar na pasta presets)

4) pattern (numero do pattern do buffer de 1 a 10)

5) key (liga e desliga acesso a teclado)

6) seq (liga e desliga sequenciador)



7) vol (volume de 0 a 1)

8) random (número limite da célula do pattern seguido de gerador randômico de pattern)

9) pitch (intervalo em semitons em relação a nota atual)

10) div (numero de células no compasso atual do sequenciador)

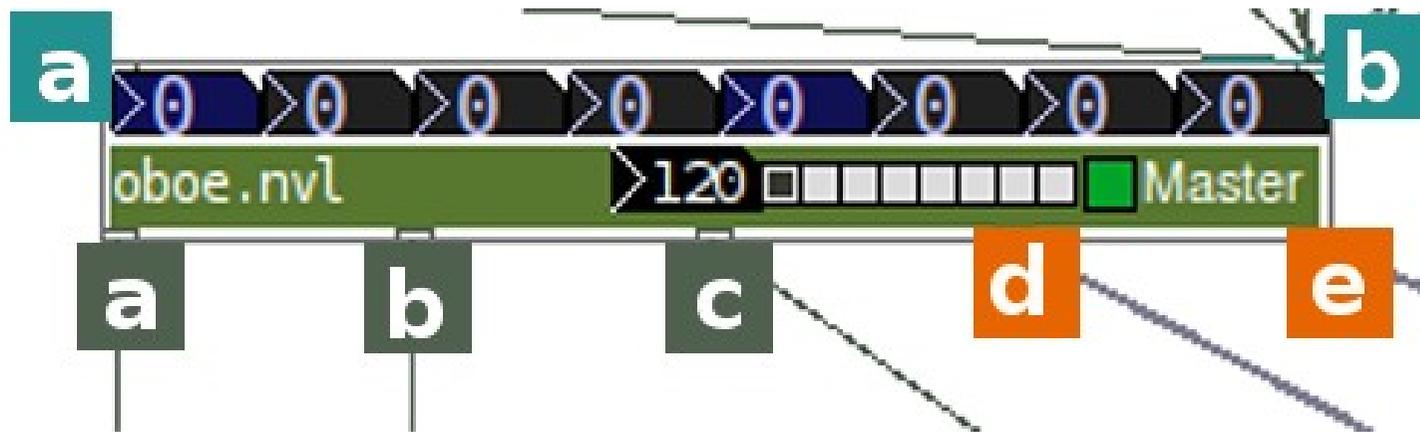
11) normalize (bang – normalizar a faixa na amplitude máxima)

12) mono2x (bang – duplicar uma faixa mono para dar um falso efeito estéreo)

13) simetria (número de slices – cria slices simétricos em divisão exata do tempo total)

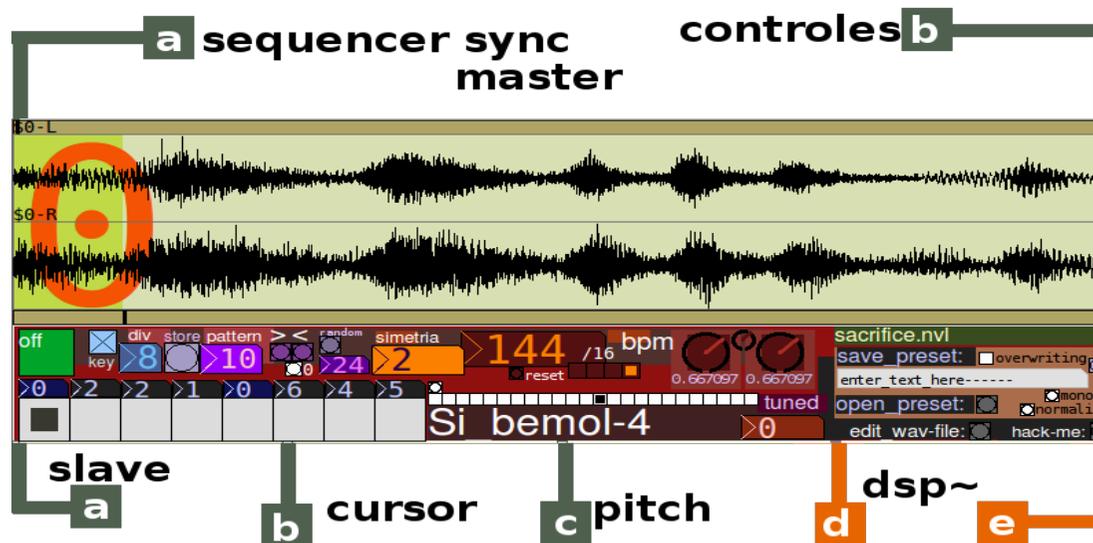
14) wav (nomedoarquivo.wav abre um arquivo .wav que esteja na pasta samples)

Mininvl



O objeto [mininvl] é uma versão minimalista do objeto nvl, feita, sobretudo, para uso ao vivo e para facilitar o uso de várias instâncias simultâneas em prototipagem rápida e improviso com outros patches e objetos de puredata.

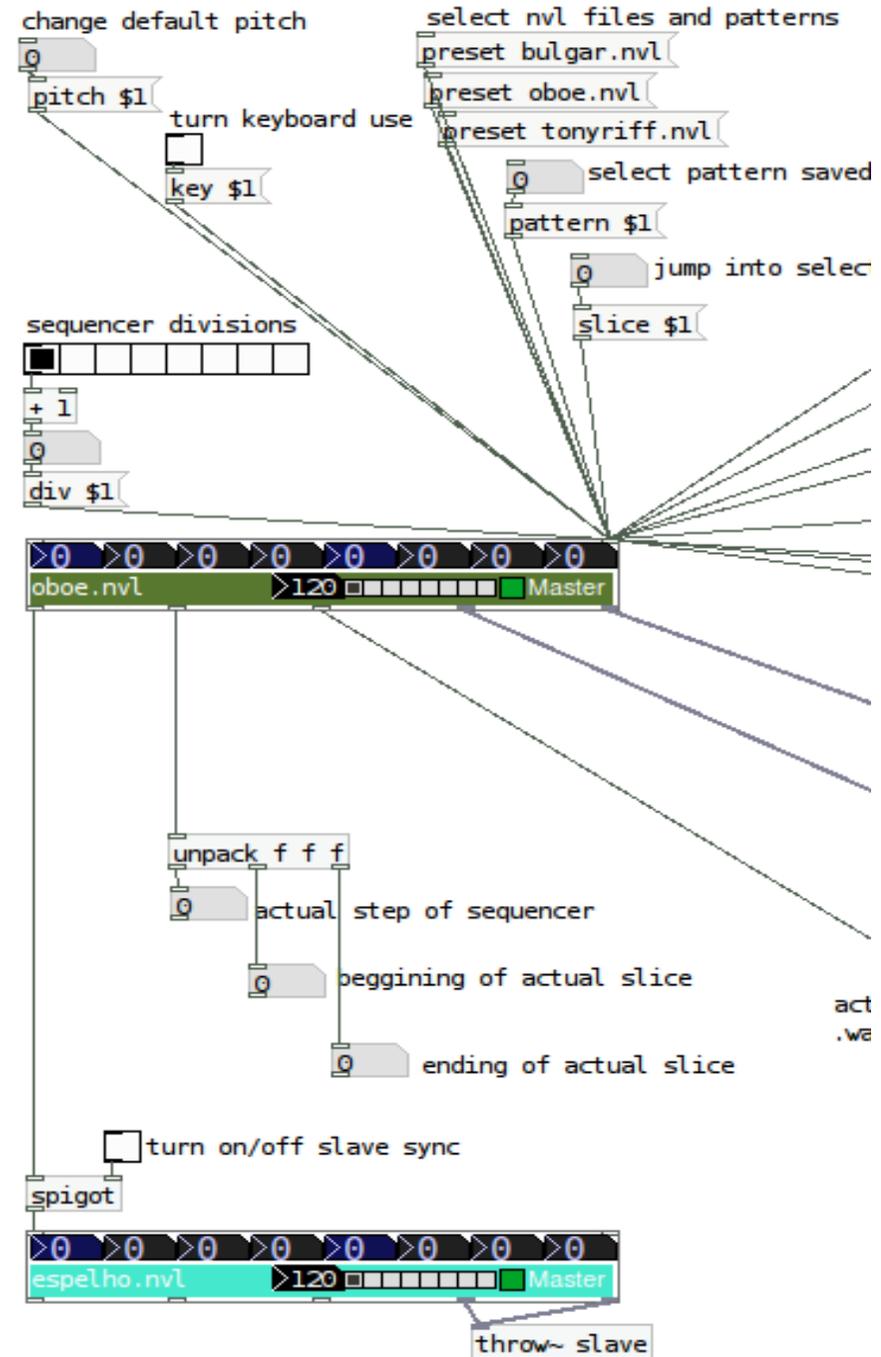
Seus inlets e outlets são exatamente os mesmos do objeto [nvl]:



Esse objeto depende principalmente do uso inteligente do segundo inlet:

Ele aceita todas as mensagens modificadoras do objeto [nvl] original:

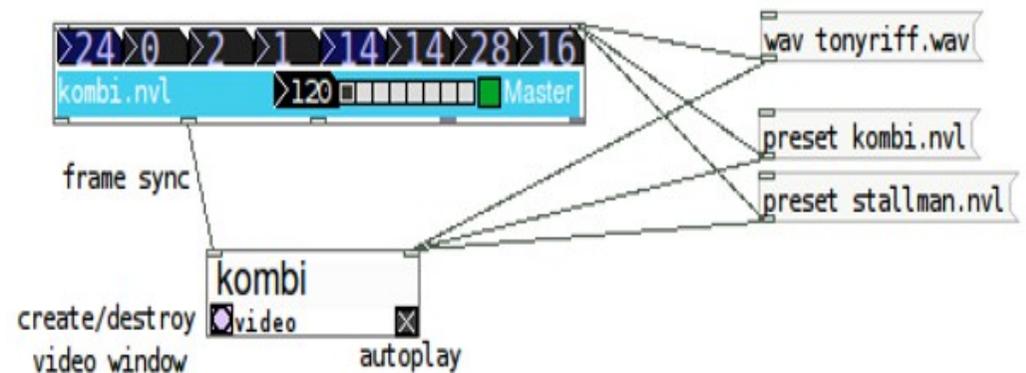
- 1) slice (número da fatia)
 - 2) tempo (com duas variáveis – bpm e divisão do compasso)
 - 3) preset (nome do arquivo nvl – que deve estar na pasta presets)
- etc. (ver “A entrada de controles externa – o segundo inlet” mais acima)



Nvlvideo



Para facilitar a sincronia com frames de um vídeo, o pacote inclui também a abstração chamada [nvlvideo], que é um player simples de vídeo .mov pronto para ser sincronizado pelo outlet de cursor dos objetos [nvl] ou [mininvl] e também pronto para abrir simultaneamente um arquivo .mov de nome igual ao arquivo .wav ou .nvl que será executado. Perceba que os arquivos devem ser preparados previamente, separando o arquivo .mov de seu correspondente em .wav e salvando-os respectivamente nas pastas /samples e /movies da sua instalação no Navalha. Para separar som e imagem em arquivos distintos utilize o programa ffmpeg (<http://ffmpeg.org/>) ou similar.



Repositório:

Você também pode clonar este projeto como um repositório Git rodando:

```
$ git clone git://github.com/glerm/navalha
```

[1]<http://estudiolivre.org/repo/7633/navalha1.1.zip>

[2]<http://estudiolivre.org/repo/7632/navalha1.1.tar.gz>

[3] <http://juntadados.org/sites/default/files/video/navalha.ogg>

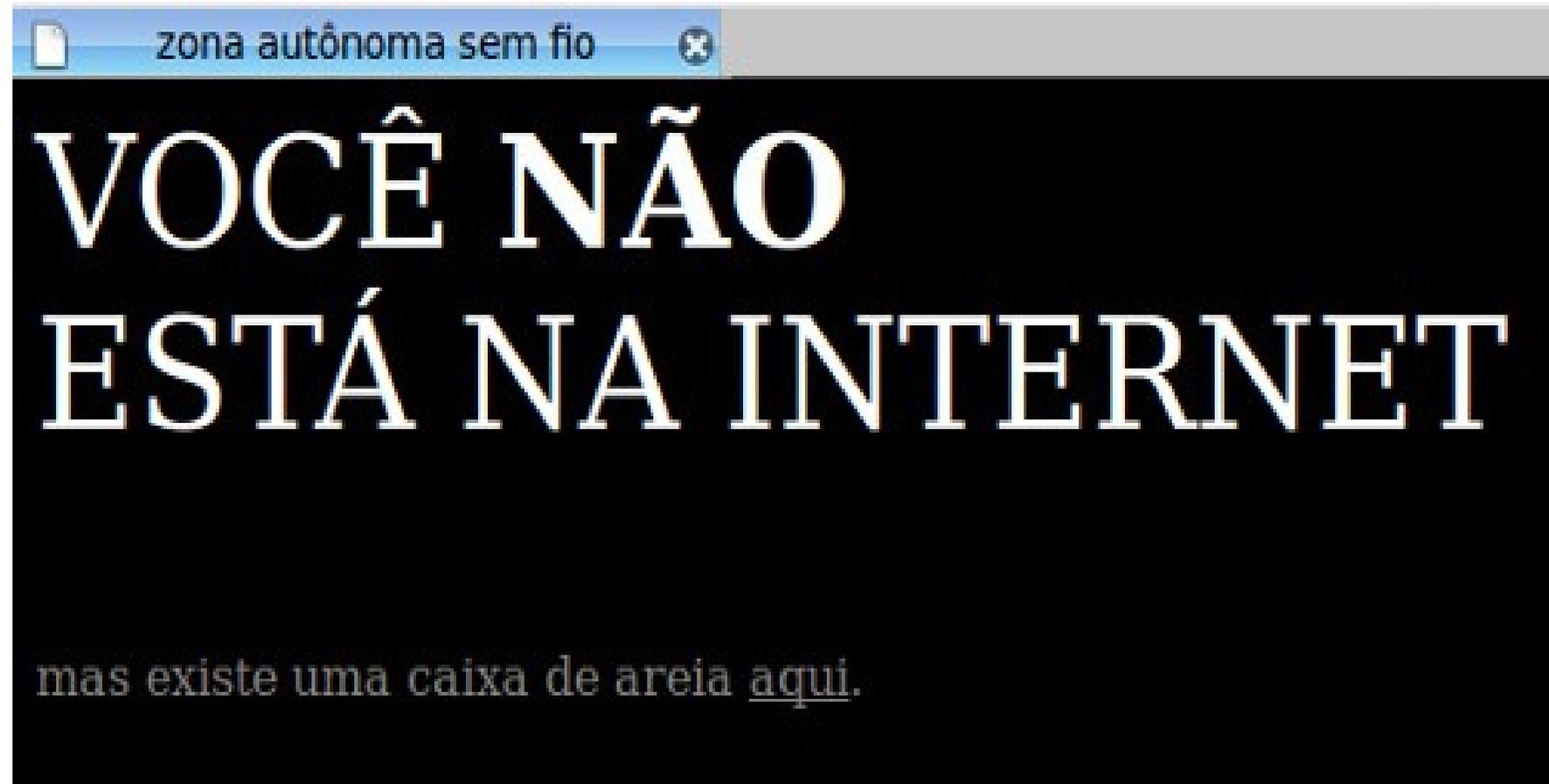
[4] http://artesanato.devolts.org/?page_id=95

[5]http://juntadados.org/sites/default/files/video/navalha_tour.ogg

2. ZASF – Zonas Autônomas Sem Fio

por eefeefe

original em <http://desvio.weblab.tk/blog/zasf>



"Mr. programmer

I've got my hammer

Gonna smash my, smash my radio!"

Ramones, We want the airwaves

"Para explicar como as forças astrológicas poderiam produzir ação à distância, Mesmer postulou um fluido sutil que ele chamava fluidium, um meio diáfano que comunicava vibrações lunares para as marés da mesma forma que possibilitava que Vênus e Júpiter ajustassem os destinos humanos. O fluidium tomava forma no conceito Newtoniano de éter, um fluido invisível que permearia o espaço e serviria como meio estático para a gravitação e o magnetismo, bem como sensações e estímulos nervosos. Para Newton, o éter servia para explicar como os corpos distantes do sistema solar comunicavam-se com os outros, e ao mesmo tempo livrar-se da abominável ideia de um universo em que existisse o vácuo."

Erik Davis, Techgnosis

Eletrônicos equipados com wi-fi [1]são geralmente vistos somente como dispositivos de acesso à internet. Entretanto, assim como Brecht [2]propôs para o rádio, é possível pensar em um uso alternativo das tecnologias sem fio para a criação de redes informacionais locais, não conectadas à internet e que não dependam de uma infra-estrutura centralizada. O acesso ubíquo à internet tem certamente um aspecto de integração, mas, por outro lado, também traz uma grande alienação do sentido de local: cinco pessoas sentadas em um café acessando seu email ou Orkut com wi-fi são cinco pessoas mantendo-se alheias umas as outras e ao entorno. É certamente possível argumentar que essas cinco pessoas podem usar a internet para acessar informação local, mas é raro que tentem. Mesmo quando buscam esse tipo de informação, acabam buscando em estruturas centralizadas como o Google ou a Wikipedia.

Um dos conceitos fundadores da rede Bricolabs[3] foi o de infra-estruturas genéricas de informação (generic information infrastructures)[4]. Em essência, tratava-se de adotar padrões abertos de comunicação para a criação de redes para usos múltiplos e não determinados, fazendo uso de dispositivos genéricos de informação (os GIDs, generic information devices) e tratando de incentivar a apropriação de possibilidades técnicas e como implementá-las. Buscava-se delinear estratégias para o desenvolvimento de ciclos de inovação baseados em informação livre (hardware aberto, software livre, espectro aberto e conhecimento/cultura livres). Foi a partir desse posicionamento que a Bricolabs conquistou o apoio e a participação de pessoas e coletivos em todo o mundo, que atuavam em projetos que compartilhavam dessa perspectiva, além de ter criado campo para o desenvolvimento de projetos relacionados, como o Bricophone[5].

Em todo o mundo, a tensão entre a liberdade na rede e as políticas de controle usando pretextos diversos – pirataria, pedofilia, etc. – chama a atenção para uma questão hipotética mas, ainda assim, presente: o que acontece quando alguém puxar a tomada da internet? A estrutura de domínios, que dá identidade à rede permitindo que as pessoas saibam como acessar os sites de outrs, é controlada por uma organização norte-americana. A criação de infraestruturas genéricas e autônomas, além de objetivamente possibilitar arranjos de rede diferenciados, também atua no sentido de desenvolver estratégias de sobrevivência para o pior cenário.

Rob van Kranenburg, um dos criadores da Bricolabs, publicou pelo Institute of Network Cultures de Amsterdam um ensaio chamado "The Internet of Things"[6], em que chama atenção para a necessidade de combater o hábito da indústria de TI encapsular o conhecimento que embarca no desenvolvimento de seus produtos. Para fazer frente a essa tendência, é vital que se criem espaços de experimentação técnica e social, onde seja possível explorar (mesmo que à força) a indeterminação potencial dos mais variados dispositivos eletrônicos de comunicação. Esses espaços têm emergido em todo o mundo, atuando em rede e construindo ciclos de aprendizado e inovação que passam longe das estruturas tradicionais. No Brasil, uma dessas redes é a MetaReciclagem[7], que conta com algumas centenas de integrantes e dezenas de projetos e espaços.

Autonomia em rede

Desde que a MetaReciclagem começou a ser articulada, em 2002, alguns dos seus integrantes tinham a intenção de desenvolver redes sem fio autônomas baseadas em hardware remanufaturado e software livre, mas só recentemente os equipamentos para conectividade wi-fi têm se tornado mais acessíveis. Hoje é possível retomar essa intenção original da MetaReciclagem buscando as referências da rede Bricolabs e do projeto mimoSa[8], e aproveitando o conhecimento compartilhado por projetos como Burnstation[9], Freifunk[10], Guifi[11], Hive Networks[12] e RedeMexe[13].

O núcleo Desvio propõe, nesse sentido, o desenvolvimento de zonas autônomas sem fio (ZASF), um conjunto de soluções de hardware e software para a criação de redes wi-fi autônomas para diversos usos experimentais e informacionais. É uma ação de uso crítico de tecnologias cada vez mais abundantes para a criação de zonas autônomas sem fio.

Um aspecto técnico do wi-fi – a criação de redes "ad-hoc", de ponto a ponto – pode ser estendido para a criação de redes mesh[14], em que cada equipamento conectado torna-se também parte de uma infraestrutura compartilhada de rede. O projeto ZASF articula a implementação dessas redes com uma reflexão sobre algumas polaridades que emergem: criação de sentido local ou dissolvência na internet; compartilhar e acessar informação livre ou ensinar e aprender a partir da descoberta e do desafio; usar ferramentas comerciais remotas ou manter serviços de rede no próprio computador; etc.

Uma possibilidade ainda pouco explorada é o reuso de hardware para estabelecer as redes autônomas. Qualquer computador feito nos últimos dez anos é mais do que suficiente para oferecer serviços de rede como servidor web com sistemas colaborativos de gestão de conteúdo – wikis e blogs; servidor de chat e mensagens instantâneas; armazenamento e acesso de arquivos de mídia e documentação; e até serviços de stream de

áudio e vídeo. Os aspectos de descentralização e auto-replicação das redes mesh também são estendidos ao projeto através da disponibilização de documentação e de todo o software necessário para a criação de redes semelhantes em outras localidades e contextos.

Na prática, o protótipo de ZASF é uma rede mesh localizada em espaço público, e acessível a qualquer dispositivo que queira se conectar a ela. Uma vez dentro da rede, qualquer tentativa de navegar na internet direciona o dispositivo para um site local, que dá acesso aos diferentes serviços disponíveis – wiki aberto, chat, diretório de mídia compartilhada, documentação técnica e conceitual sobre a própria rede, tutoriais e software para replicação, etc. Dependendo do contexto, a rede pode oferecer conteúdo específico, atuando como totem wireless ou espaço de informação.

Documentando: vamos publicar toda a documentação relacionada ao projeto ZASF na tag "wireless" do blog desvio[15].

[1]<http://pt.wikipedia.org/wiki/Wi-Fi>

[2]http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-40142007000200017

[3]<http://bricolabs.net/>

[4]<http://robvankranenburgs.wordpress.com/2007/03/18/generic-infrastructures-in-noema/>

[5]<http://bricophone.org/>

[6]<http://networkcultures.org/wpmu/portal/publications/network-notebooks/the-internet-of-things/>

[7]<http://rede.metareciclagem.org/>

[8]<http://mimosa.metareciclagem.org/>

[9]<http://www.platoniq.net/burnstation/>

[10]<http://freifunk.de/>

[11]<http://guifi.net/>

[12]<http://hivenetworks.net/>

[13]<http://rede.metareciclagem.org/conectaz/Rede-Mexe>

[14]http://pt.wikipedia.org/wiki/Redes_Mesh

[15]<http://desvio.weblab.tk/tag/wireless>

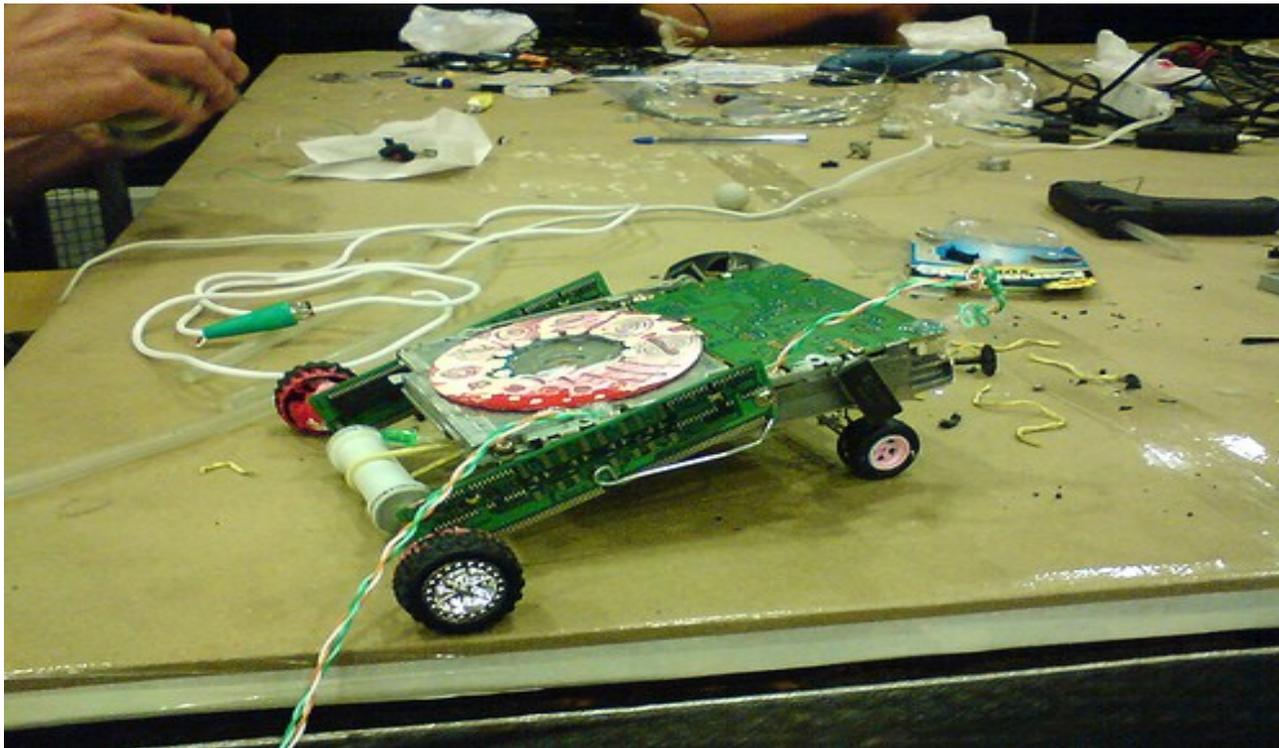
3. Robótica Livre

<http://rede.acesasp.sp.gov.br/?q=node/185>

por guimasan

Proposta: Construir, a partir de sucata eletro-eletrônica, um Kit Didático de Robótica-Livre constituído de um microcomputador para operação do robô com sistema operacional GNU/Linux e outros software-livres; um metabot (robô metareciclado) construído também a partir de sucatas de Lixo-Eletrônico (e-Waste).

Sistema Operacional: Debian; Softwares: Kommander; Hardware: Material coaptado de doações e/ou descartados pela sociedade em forma de "lixo". (sucatas eletrônicas em geral).



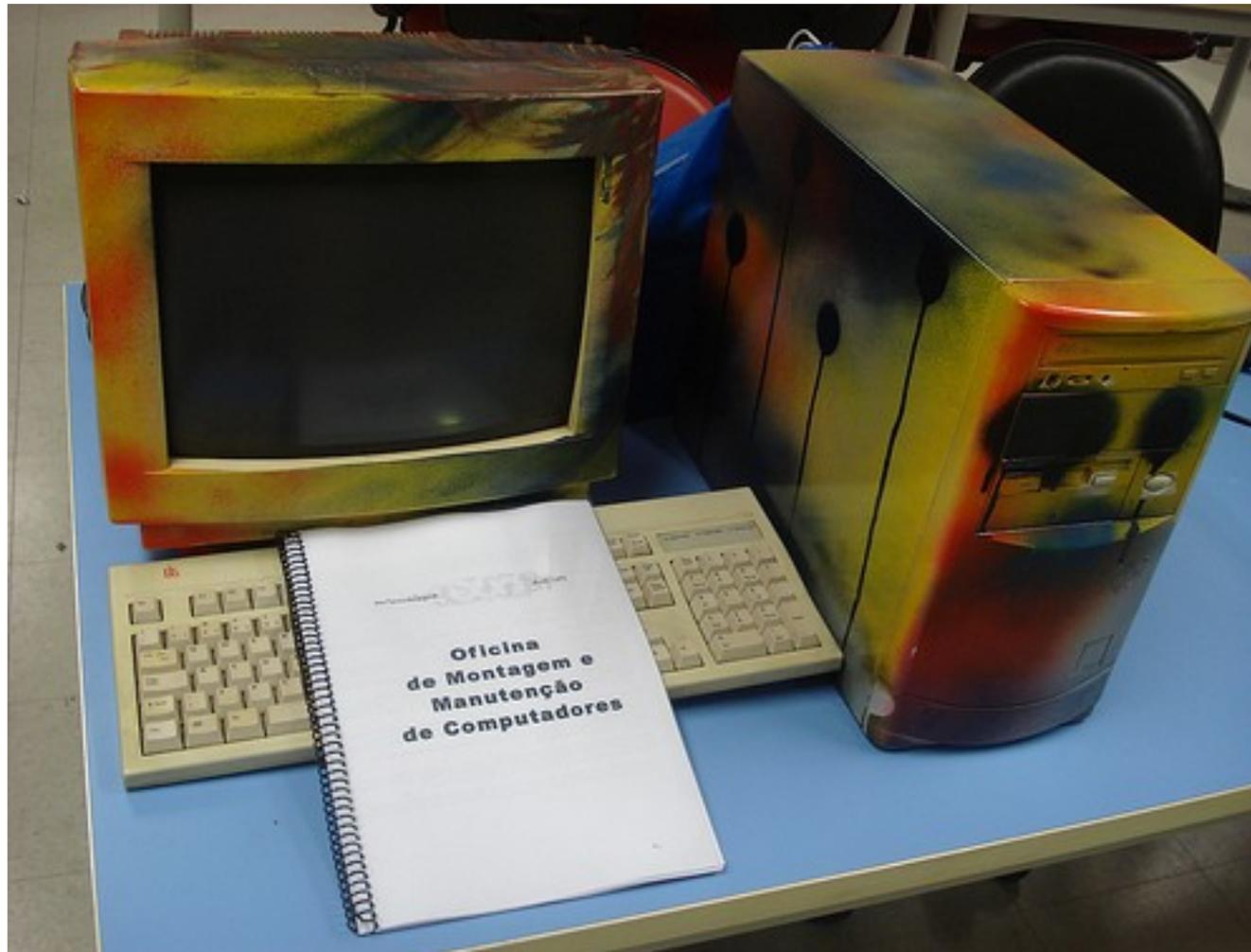
Educação em Software e Hardware–Livre, buscando:

1. Captar determinada quantidade de lixo eletrônico para fazer uma triagem do material a ser utilizado durante a oficina;
2. Ensinar conceitos básicos de eletro–eletrônica para os opinandos comecarem a produzir experiencias diversas, sem nenhum objetivo ate entao;
3. Mostrar a metodologia do Hardware e Software–Livre para a criaçao dos primeiros prototipos de robos;
4. Determinar um objetivo de criaçao a partir de um prototipo ja construido;
5. Produçao do robo escolhido (que pode ser inventado na hora, e que não necessariamente tenha um uso especifico – a escolha do robo sempre sera determinado pelo material que esta disponivel para utilizaçao); "sevirismo";
6. Ensinar a linguagem de programaçao para controle dos perifericos (robos) construidos via Software>>Hardware–Livre;
7. Documentaçao do projeto;
8. Criaçao do Kit Didatico de Robotica–Livre, que podera ter uso proprio ou sera doado para uma instituicao de ensino e/ou projeto afim.

Kit de Oficinas – Do Lixo ao Livre

em <http://rede.acessasp.sp.gov.br/?q=kit-de-oficinas>

por guimasan



O kit de oficinas é um material de apoio para as oficinas de:

1. Montagem e Manutenção de Computadores
2. Introdução ao Linux
3. Robótica Livre

Kit 1 – Montagem e Manutenção de Computadores, constituído de:

- * 1 microcomputador reciclado e funcionando, com ou sem sistema operacional GNU/LINUX;
- * 1 microcomputador desmontado e com peças que não funcionam, para treinamento durante a oficina;
- * 1 Apostila encadernada da oficina, feita integralmente com conteúdo sob licenças de uso Creative-Commons.

Kit 2 – Introdução ao Linux, constituído de:

- * 1 microcomputador reciclado e funcionando, com ou sem sistema operacional GNU/LINUX;
- * 1 Cd-rom com o Sistema Operacional customizado especialmente para a máquina doada;
- * 1 Cd-rom com programas e tutoriais de suporte à oficina;

* 1 Apostila encadernada da oficina, feita integralmente com conteúdo sob licenças de uso Creative-Commons.

Kit 3 – Robótica Livre, constituído de:

* 1 microcomputador reciclado e funcionando, com ou sem sistema operacional GNU/LINUX;

* 1 metacarbot (carrinho feito com peças recicladas de "lixo-eletrônico" controlado pela Porta Paralela do computador);

* 1 conjunto de peças para construção e customização de outro metarobot (robô construído com peças de "lixo-eletrônico);

* 1 Cd-rom com modelos de programa para controle via porta-paralela dos metarobots desenvolvidos;

* 1 Apostila encadernada da oficina, feita integralmente com conteúdo sob licenças de uso Creative-Commons.

Ajudar projetistas e parceiros a replicar as oficinas propostas, usando como estratégias:

1º Cooptar doações de micro-computadores danificados ou não;

2º Fazer uma oficina de montagem e manutenção, aproveitando para triar os equipamentos, separando os que funcionam para montagem das máquinas;

3° Separar as máquinas que já estão funcionando para a oficina de Introdução ao Linux, para fazer instalação do sistema operacional GNU/Linux;

4° Usar as máquinas que já possuem sistema operacional, para aplicar uma oficina de Robótica Livre durante a qual serão instalados os programas para criação do controle para o metacarbot e outros projetos de controle via porta paralela do computador.

5° Documentar todo o projeto para que possa ser replicado livremente;

6° Disponibilizar os kits para doação aos projetistas, de acordo com os requerimentos e critérios a serem disponibilizados nesta página.