

Mídias de pós-vanguarda, direito de autor, cultura livre e produtos de criação contemporânea

Maria José Vicentini Jorente

Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa Santos

Como citar: JORENTE, Maria José Vicentini; SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa. Mídias de pós-vanguarda, direito de autor, cultura livre e produtos de criação contemporânea. *In:* GUIMARÃES, José Augusto Chaves; FERNÁNDEZ-MOLINA, Juan Carlos. (org.). **Aspectos jurídicos e éticos da informação digital**. Marília: Fundepe; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008. p.113-132. DOI: <https://doi.org/10.36311/2008.978-85-98605-52-4.p113-132>.



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Mídias de pós-vanguarda, direito de autor, cultura livre e produtos de criação contemporânea

*Maria José Vicentini Jorente
Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa Santos*

1 Introdução

Os avanços tecnológicos da segunda metade do século XX e suas influências nas modificações da morfologia dos produtos de Criação, a partir dos instrumentos das novas Tecnologias de Informação e Comunicação, são os motivadores para a análise do tema e atividades de Criação Contemporânea, que sofrem suas restrições em todos os estágios de conceituação, pesquisa, criação, desenvolvimento e veiculação de produtos.

Conjuntos de anotações mantidas muitas vezes em “cadernos de artistas” ou “cadernos de anotações”, testemunharam durante séculos os processos de construção de produtos de criação. São historicamente referências para a pesquisa e elucidação destes processos criativos, fontes de informação e exercícios, praticados ao longo do tempo pelos profissionais ligados às áreas de criação. Livros, estudos, salas especiais nos museus, são tradicionalmente dedicados a estes documentos, que com raros problemas de utilização inadequada, ou questionamentos de autoria, foram, através dos séculos, consultados, compilados, vistos ou lidos, impressos, etc.

No século XX, e muito intensamente a partir de sua segunda metade, a revolução tecnológica propiciou, entretanto, mudanças radicais na genética e disseminação de informação textual e não textual. Na década de noventa, com equipamentos mais potentes, e conseqüentemente, maiores trânsitos de imagens através de suportes tecnológicos, enfatizando aspectos de fluidez e imaterialidade, a tecnologia de informação digital substituiu em muitos ca-

sos, integral, ou parcialmente o papel destes cadernos entre os criadores. Estas transmutações carregam especificidades sobre as quais devemos deter-nos.

Se no processo de aquisição e recuperação de informação iconográfica ocorre, contemporaneamente, intensa participação de novas fontes de suporte tecnológico, isto implica também em interferências, ruídos, acréscimos, e mesmo transformações na sua transmissão. O trânsito de uma imagem por entre suas formas de apresentação, e consumo, sugere questões sobre sua natureza intrínseca: - fidelidade, ou não, ao original (caso das obras produzidas de forma artesanal, como as renascentistas, “relidas” e atualizadas digitalmente), tradução ótica/numérica, redimensionamento, cortes, sangramentos, detalhamento, autenticidade, entre outros: - Algumas destas informações iconográficas fogem às *categorias tradicionais de documento* (PINHEIRO, 1998, p. 134), por estarem mais abertas às “liberdades poéticas”, tendo seu “formato” inicial de partida desprezado em algum ponto do labirinto hipertextual, percorrido no processo de sua veiculação. Os trâmites das imagens levantam assim, questões que dizem respeito à autoria, apropriação e seus precedentes históricos, limites éticos, questionamentos de valores tradicionais das artes como a unicidade, a originalidade, direitos de posse e veiculação, etc.

Há também que se pensar no conceito de autoria, no referente à originalidade ou originaridade, como elementos constituintes do novo na pós-modernidade. Desde o Renascimento, o “novo original” gradualmente tornou-se elemento central das práticas criativas na sociedade ocidental. Encontrou seus valores axiomáticos no século XX e no seu final implodiu, sob a percepção de sua impossibilidade, contextualizada no aumento exponencial do fluxo informativo que passou a trafegar pelos novos meios tecnológicos. Parece ser este o foco central das discussões que dizem respeito às atividades envolvendo o exercício criativo, no futuro da Sociedade da Informação, redirecionando-se para os aspectos de transformação de conceitos e produtos, e enfatizando a originaridade no seu percurso.

O que já foi legislado sobre os aspectos éticos e legais destas transmutações, entretanto, partiu da experiência anterior, da época do surgimento da imprensa. A partir destas premissas de mais de um século, o Direito de Autor (*Copyright*) faz restrições a determinados procedimentos criando um sistema proprietário, que impede o livre acesso do público. Sendo esta uma questão central para o exercício criativo, levantaremos algumas das argumentações

relacionadas ao tema, como alternativas de viabilização para a importante recontextualização da criatividade e de seus produtos no mundo atual.

2 Alternativas para um sistema mais justo de resguardo de autoria

Richard Stallman, egresso do MIT, fundador do sistema GNU, produtor de programas alternativos de software, descreve a evolução histórica do conceito de Direito de Autor, que foi criado e cresceu para atender a uma tecnologia de produção massiva de cópias, encaixando-se muito bem naquela tecnologia industrial, porque restringia somente as reproduções de cópias em grande escala. Como acentua Stallman (2003), isto não afetava a liberdade dos leitores em geral. Um leitor comum, que não possuía uma prensa, poderia copiar os livros somente com caneta e tinta, e poucos leitores foram processados por fazê-lo. Entretanto, a tecnologia digital é infinitamente mais flexível que os processos antigos de impressão:

A tecnologia digital é mais flexível que a imprensa: quando a informação está na forma digital, você pode facilmente copiá-la e compartilhá-la com os outros, e essa grande flexibilidade não se encaixa bem num sistema como o de direito autoral. Essa é a razão de ser dessas medidas cada vez mais severas e lamentáveis postas em prática para aplicar o direito autoral de software. (STALLMAN, 2003, p. 01).

Stallman aponta que, diferentemente de outros bens materiais, como cadeiras, carros ou sanduíches que, por seu caráter matérico, não podem ser facilmente copiados, os programas e seus conseqüentes produtos, no caso as iconografias veiculadas pelos meios eletrônicos e mesmo impressos (produtos de criação e conhecimento que as novas tecnologias propiciam e facilitam), são fáceis de copiar e reproduzir inúmeras vezes. Isto não envolve, como no caso dos primeiros, custos marginais de produção, inversamente proporcionais às quantidades produzidas, critério da produção industrial que foi erroneamente transferido para a era pós-industrial.

A Associação Americana dos Produtores de Software dissemina propaganda contra a cópia, reprodução ou modificação de seus produtos, incentiva a delação de infratores e com a ajuda da polícia invade escritórios e escolas nas quais pessoas possam estar utilizando-se “ilegalmente” destes produtos. Se provado, os responsáveis serão processados, até mesmo por “facilitação” de cópias por outrem - Os autores dos programas originais reclamam uma “propriedade” dos programas escritos por eles, uma tradição aceita pela sociedade ocidental, como direito natural do criador. Stallman qualifica esta argumentação, como uma superposição injusta dos interesses dos autores sobre os do resto do mundo, mesmo porque há uma discrepância, considerando-se que os Direitos de Autor (©), são na verdade pertencentes às companhias que os comercializam. Historicamente rejeitada pela constituição americana, a idéia dos direitos naturais foi substituída pela do direito de autor (*copyright*), que permite, e não restringe cópias, desde que não massivas, protegendo a cidadania e o progresso. Além disto, tem um caráter temporário ao contrário da primeira, enfatizando os direitos do público. O autor faz um desmonte radical do argumento que defende a propriedade do software como condição da produção de mais software. Embora considere legítimo este argumento econômico, que alega buscar a satisfação dos usuários dos softwares, ao satisfazer economicamente seus produtores e assim incentivá-los, ele contra-argumenta:

Mas o argumento econômico tem uma falha: assume que a diferença é apenas uma questão de quanto temos que pagar. Assume que “produção de software” é o que queremos, independente desse software ter dono ou não. As pessoas aceitam isso prontamente porque está de acordo com sua experiência com objetos materiais. Consideremos um sanduíche, por exemplo. Você pode perfeitamente ser capaz de conseguir um sanduíche de graça ou por um preço. Se isso acontece, então o preço é a única diferença. Se você tiver ou não que comprá-lo, o sanduíche terá o mesmo gosto, o mesmo valor nutritivo, e em qualquer caso você só poderá comer um. Se você consegue o sanduíche de um dono ou não, isso não pode afetar diretamente nada, a não ser o quanto de dinheiro você terá no final. Isso é verdade para qualquer tipo de objeto material - se ele

tem ou não um dono não afeta o que ele é, ou o que você pode fazer com ele se você o compra. (STALLMAN, 2003, p. 04)

No caso de um programa, ou de produtos intelectuais, entretanto, este fator tem efeito determinante, saindo do âmbito financeiro, à medida que o encorajamento da produção perde o parâmetro da necessidade real da sociedade e se transpõe para a produção daquilo que interessa às companhias produtoras, e reais proprietários de suas licenças, afetando-nos a todos, com o que Stallman denomina, “poluição ética”: -contrariando os interesses sociais de informação verdadeira para seus cidadãos, os proprietários de softwares limitam o acesso à operacionalidade de seus produtos, impedindo o estudo de seu funcionamento e a conseqüente adaptação a outras necessidades específicas, não previstas originalmente.

Como conseqüência, perde-se o controle de partes importantes do processo e da vida dos envolvidos, e se desencoraja o espírito de cooperação voluntária entre os cidadãos, poluindo também o espírito cívico da sociedade, visando somente o lucro. Segundo sua visão, se os custos da criação e produção de novos softwares não são afetados negativamente, ou positivamente, por venda posterior de licenças, ao colocar preço em algo que deveria ser gratuito, cria-se uma desvantagem qualitativa, desencorajando a sua veiculação, pois ao materializá-la em suportes, acrescentam-se custos de tráfego, que poderiam ser evitados. Além disso, a criação das licenças cria contravenção, sentimento de reprovação moral e culpa, dano psicológico enfim, pois constrange os usuários às cópias ilegais, embora as leis atuais não tenham força moral.

Atrelando sua defesa à tradição histórica americana de preservação da liberdade e dos direitos civis da sociedade, Stallman a contrapõe às práticas da indústria de software e às restrições apoiadas no direito de autor. Aos benefícios dos proprietários de bens materiais e intelectuais, e criadores de software em geral, opõe o benefício maior da sociedade como um todo, e afirma que a lei deve estar principalmente de acordo com a ética. A regulamentação do uso do software deve ser legislada para que não haja detrimento social em função do lucro.

Lawrence Lessig foi professor de Direito em Harvard, hoje é professor de Direito na Faculdade de Direito de Stanford, fundador do Centro Escolar para a Internet e Sociedade. É conhecido por obras que analisam o direito de autor, entre elas, *Code and Other Laws of Cyberspace*, *Free Culture* e *The Future of*

Ideas (Código e outras leis do Ciberspaço, Cultura Livre e O Futuro das Idéias), e por ter sido o advogado que protestou a Microsoft. Ativista opositor do software proprietário, e defensor de opções alternativas que protejam os criadores sem prejudicar os usuários de informação endossa Stallman. Afirma que nem em 1773, no nascimento da cultura livre, quando o direito de autor era perpétuo, e o controle insidia somente sobre a impressão, o uso ordinário era regulado, o controle era tão grande. Nunca na história tão poucos controlaram a evolução da cultura, apoiados por uma estrutura mediática muito concentrada, a combinação de controle tecnológico e leis que dizem “não toquem”, controlando o *copyright*, e conseqüentemente a criatividade.

Hoje, a vida é totalmente controlada por estas leis, enquanto criatividade depende inteiramente da resistência e superação deste controle, que crescentemente impede a liberdade.

Lessig (2004) defende o Código Livre, para que todos tenham acesso não só à informação, mas à estrutura construtiva da informação. Cita o próprio Bill Gates: “se as pessoas compreendessem como as patentes funcionam, a indústria estaria completamente parada hoje”. Destaca ainda que, no mundo em que vivemos, no qual se produz uma quantidade crescente de patentes, as empresas estabelecidas têm interesse no *status quo*, em excluir futuros competidores, e em que um iniciante sem patentes seja forçado a pagar pelo preço que os gigantes escolham impor.

Também vai além, considerando esta uma batalha entre estrutura proprietária e estrutura livre, que ainda captura a imaginação dos mais criativos, pois a relação entre “criatividade e inovação costumava ser um processo onde pessoas adicionavam conhecimento comum”, sendo a transparência dos processos de criatividade e divisão de conhecimento, que constroem a base sobre a qual outras pessoas possam continuamente reconstruir os saberes.

Embora nos Estados Unidos, de onde provêm ambas as opiniões acima defendidas, que têm como base argumentativa a própria Constituição Americana, haja um movimento de reação ao Sistema Proprietário e de Direito de Autor, as corporações são tão poderosas, que o apoio parlamentar em relação a uma nova, especializada e justa legislação, é irrisório. Lessig nomeia um único congressista americano, J.C.Watts que, na ocasião, apoiava uma reformulação da legislação, e que, cansado, estava a ponto de desistir, e cita seu discurso:

Aqui está o problema com Washington: Se você está explicando, você está perdendo. É uma cultura imediatista. As pessoas têm que compreender no estalar de um dedo, e se elas não o fazem você está fora da tela delas. Este é o nosso problema. Seis anos depois que esta batalha começou, nós continuamos explicando. Três segundos para compreender, ou você perde. Nós continuamos explicando e nós estamos perdendo... Nós falhamos em fazê-los compreender qual é a verdadeira questão aqui, e que esta é a razão pela qual vivemos neste lugar, onde a tradição fala de liberdade e seu controle a rouba. (SWARTZ, A., 2002, p.01)

Lessig, como Stallman, acusa os que defendem o Direito de Autor e o Sistema de *Copyright* (©) de serem os verdadeiros usurpadores da cultura coletiva.

Em *The Future of Ideas* (O futuro das Idéias), descreve como a explosão de inovação vista no ambiente da Internet, não foi conquistada por nenhuma mágica tecnológica, anteriormente-inimaginável, e sim dos velhos ideais nacionais de cooperação, traduzidos pelo conceito de *Commons*¹. A Internet nasceu de uma plataforma neutra, sobre a qual um grande leque de criadores podia experimentar –

a arquitetura legal do ambiente protegia este espaço livre para que cultura e informação - os ideais de nossa era - pudessem fluir livremente e inspirar uma onda sem precedentes de expressão. Mas este design estrutural está mudando - tanto legal quanto tecnicamente. (LESSIG, 2001)

- mas a mudança provocada por regulamentação construída sobre o direito à propriedade intelectual irá, segundo ele, levá-la à estagnação, e destruir as oportunidades criadas no seu nascedouro, causando uma contra revolução de efeitos devastadores, pela extensão do poder de controle alcançado pelo meio. Lessig também acusa as corporações interessadas na legislação que constriange os meios tecnológicos às atuais restrições do Direito de Autor

1 No discurso, Lessig deixa no ar uma ambigüidade estratégica, pois, em Inglês, *Commons* refere-se também a uma tradicional forma legal de divisão de terra e bens comuns, de propriedade coletiva, que suscita a histórica vocação anglo-saxônica de defesa do patrimônio e progresso da população como um todo.

de transformar a Internet de, originalmente um fórum aberto de idéias e criatividade, - no seu paradoxo, a televisão aberta, - meio tradicionalmente vinculado às regras da comunicação de massas, regulamentada de cima para baixo. O que ele contundentemente denomina “uma nova idade das trevas”, sempre apontando o grande prejuízo da criatividade.

O problema, entretanto, não se restringe à Internet, mas a todos os meios de comunicação atualmente submetidos às restrições acima comentadas. A questão central parece focar as razões que trariam estas regulamentações, que chegam ao absurdo ou ao surrealismo das comédias, em relação à inovação em geral. Alternativas são levantadas em busca de soluções mais adequadas às novas possibilidades de informação criadas por estes novos meios, como o *Creative Commons* (C.C.), no qual está *linkado* o *site* do próprio Lessig, que, desta forma, lhe empresta credibilidade. Trata-se de um novo sistema legislador, construído de acordo com regras mais coerentes de preservação de autoria, que permite o uso comum de trabalhos criativos, de músicas, filmes, imagens, e textos *on line*, marcados com uma licença do *Creative Commons* (C.C.). Objetiva a opção de um meio termo, a definição de um espectro de possibilidades entre o direito de autor, totalmente proibitivo e o domínio público, ausência de garantias de direito, - a manutenção de alguns direitos, enquanto se permitem alguns usos do trabalho criativo.

A seguir algumas das premissas encontradas em visita ao endereço eletrônico do *Creative Commons* (C.C.):

Quando se cria um trabalho, ele está automaticamente protegido pelo direito de autor, esteja ele inscrito na proteção do direito ou não, esteja marcado pelo símbolo © ou não. Mas há aqueles que querem divulgar seu trabalho sob termos diversos. Para tanto, toda a licença do C.C. permite distribuir, mostrar, copiar e transmitir os trabalhos de participantes, desde que sejam mantidas algumas condições escolhidas, visando indivíduos que compreendem que inovação e novas idéias surgem de reconstruções sobre as já existentes. Oferecer o trabalho sob uma licença do *Creative Commons* (C.C.) não significa desistir do direito de autor:

“Significa oferecer alguns destes direitos para alguns usuários, e somente sob algumas condições” (LEMOS, 2005). Há uma opção total de onze licenças do C.C., que podem ser combinadas nas escolhas. Constam exemplos nas páginas explicativas do sistema, como a etiqueta **Atribuição**, que permite que se copiem, distribuam, mostrem, e executem o trabalho com direitos de

cópia — e direitos derivados baseados nos primeiros — mas somente se lhe derem os seus créditos. Outra etiqueta, a **Uso não comercial**, permite que se copiem, distribuam, mostrem, e executem o trabalho - e trabalhos derivados baseados nele — mas somente com propósitos não comerciais. A elas pode-se combinar uma outra recomendação de **Não a obras derivativas**. Esta permite que se copiem, distribuam, mostrem, e executem somente cópias *verbatim* dos trabalhos, e não permite trabalhos derivados baseados neles. Assim, a combinação destes, e de outros diversos formatos de veiculação de informação, em especial a informação que realimenta a criatividade em trabalhos artísticos, encontra uma maneira de fruição sem prejuízos para seus criadores. Inclui-se então uma etiqueta do *Creative Commons (C.C.)* - “Alguns Direitos Reservados” - na página do *site* em que consta o trabalho.

Este botão (etiqueta) irá ligá-lo de volta ao *Commons Deed*, de maneira que o mundo pode ser notificado dos termos da licença. Se, em algum momento, o autor achar que a licença está sendo violada, terá desta forma os meios para processar por infração das leis do direito de autor. O *Creative Commons (C.C.)* define desta maneira, o espectro de possibilidades entre o direito de autor completo — todos os direitos reservados — e o domínio público — nenhum direito reservado. Permite assim, a manutenção do direito de autor, deixando margem para certos usos do trabalho em questão — uma espécie de direito de autor com alguns direitos reservados.

Outras instituições, buscando formas de compartilhar a Informação e o Conhecimento, pois percebem que a sectarização e o isolamento criado pelos sistemas proprietários têm resultados danosos nos cenários não só americano, mas principalmente no internacional. Principalmente quando entram nesta equação que já delineávamos acima, fatores mais dramáticos, como aqueles que se relacionam aos países em desenvolvimento, ou às virtualidades da miséria absoluta.

3 Panorama internacional

Atuando internacionalmente, o *Instituto Sociedade Aberta (OSI)*, por exemplo, fundado, sustentado e administrado por George Soros, é, segundo informação obtida na página Missão, do seu endereço eletrônico,

[...] uma fundação que opera privadamente, pretendendo criar uma política pública para promover a democracia, direitos humanos, e reforma econômica, legal e social. Em níveis locais, a OSI implementa um leque de iniciativas para a regulamentação de leis, educação, saúde pública, e mídia independente. Ao mesmo tempo, trabalha para construir alianças através das fronteiras e continentes em assuntos como combate à corrupção e abusos dos direitos. (OSI, 2005, tradução nossa)

Nascido em Budapeste, Hungria, Soros emigrou, primeiramente para a Inglaterra, onde se formou economista, e posteriormente nos EUA, tendo alcançado sucesso financeiro em seus empreendimentos. Financiou inicialmente estudantes negros sul africanos, na época do “*apartheid*”, partindo daí para criar um movimento de apoio a diversos países na América do Sul, África, Ásia, e Leste Europeu, promovendo infra-estrutura para organizações filiadas, com intenções de democratizar o uso da informação: - conexões de internet a mais de 35 países, como linha de frente para uma política de internet em prol dos direitos humanos e vozes independentes “*on line*”; ajuda à bibliotecas, orientando seus centros de serviços para suas comunidades; financiamento de várias centenas de traduções e de publicações sobre economia de mercado, em países egressos do comunismo, para levá-las para a educação e debate público; e implantação uma nova indústria de publicações na região.

Baseado nesta experiência desenvolveu-se o *Programa de Informação*, que mantido pela OSI, desde 2001, promove bases de pesquisa e comunicação, possibilitando o acesso a conteúdos, ferramentas e redes para capacitação civil e democrática. Divide-se em sete áreas: políticas de internet; suporte tecnológico para sociedades civis, organizações, e redes; instrumentos de tecnologias de informação e comunicação; consórcios de bibliotecas para países em desenvolvimento; acesso aberto para pesquisa literária; propriedade intelectual; comunicação cidadão-governo; e traduções.

Partindo das premissas que, primeiro, os seres humanos não são objetos passivos, ou simplesmente agentes econômicos buscando ganho pessoal, mas seres cívicos que dividem um mundo o qual eles têm o poder para modelar; segundo, que a habilidade para trocar idéias, conhecimento e informação é o sangue social da cidadania e par-

tipicação em uma esfera pública; e, terceiro, que enquanto a mídia tradicional permanece essencial para a cidadania, as novas tecnologias colocam também ameaças que ainda devem ser completamente compreendidas. Conhecimento não é suficiente para criar sociedades abertas. Mas dados subsídios econômicos adequados e um meio institucional e legal que prestem serviços eficientemente, acesso ao conhecimento em todas as suas formas é possivelmente o mais importante fator em determinar o sucesso ou a falência de uma sociedade aberta. (PEIZER, 2003, tradução nossa)

Em atual cooperação com outras duas importantes Fundações que têm seu foco na Internet (a Markle e a Fundação Ford), o debate, desde 2004, está centrado em assuntos bem específicos: - o processo de desenvolvimento de determinados padrões tecnológicos, propriedade intelectual, acesso aberto e tecnologias sem fio. Jonathan Peizer, o representante para Internet e Política de Informação da OSI, afirma que o Acesso Aberto intensificou o debate ideológico sobre qual tecnologia empregar em dadas circunstâncias.

O setor público, sempre mais sensível aos custos das soluções tecnológicas, tem abraçado a idéia de Acesso Aberto, como uma alternativa mais barata que as de aplicação comercial. O mesmo acontece com determinados setores entre os intelectuais (que acreditam ser esta uma forma mais justa para o desenvolvimento da humanidade em geral). Peizer questiona se o debate, entretanto, não se desviou, e coloca três graus de justaposição e convivência de ideologia e tecnologia:

1- “O desenvolvimento de tecnologias ou como as tecnologias se desenvolvem: as considerações ideológicas ocorrem logo no início do processo de desenvolvimento. O desenvolvimento do software é livre, em uma base comercial, ou em um hibridismo dos dois? É uma aplicação designada a encontrar uma missão social, um interesse pessoal ou requisições empresariais? Nas frentes legais, deveriam ser as suas aplicações inteiramente disponíveis ao Público em geral para modificações, ou escondidas atrás de construções legais de proteção de propriedade? De um determinado ponto de vista são considerações puramente técnicas ou são ne-

cessidades dos que estão incapacitados ou em desvantagem que devem ser levadas em conta quando se conceituando as especificações das novas tecnologias? Aqueles que as desenvolvem ultimamente decidem por que eles constroem aplicações e se eles desejam gerar lucros, simplesmente mantêm o desenvolvimento em curso e a manutenção de custos ou se a contribuição de um pedaço de código ao mundo é pagamento suficiente aos seus esforços...” (PEIZER, 2003, tradução nossa)

Se no ambiente da Internet é muito mais fácil desenvolver novas ferramentas para o setor social, Peizer afirma que o PC foi responsável, a partir dos anos 80, pelo barateamento das tecnologias e pela criação de um mercado inexistente neste setor nos anos 90, pela diminuição exponencial dos preços. Considerando que as experiências de Acesso Aberto abrirão ainda maiores oportunidades de mercado no terceiro setor, ele acredita que os grandes interessados nela deveriam, inversamente, ser os criadores e as empresas que comercializam estes produtos. Muitas seriam as motivações, portanto: Desde a crença ideológica no compartilhamento dos saberes, até interesses pessoais financeiros ou de ordem técnica: - Tanto os *softwares livres*, quanto os comerciais levantam questões de ordem ideológica, mas o setor social, segundo ele, necessita de aplicativos centrados em instrumentalizar sua missão de cooperação, o que algumas vezes não coincide com o comercial.

Há categorias de licenças para *softwares comunitários*, primos do *software livre*, mas que permanecem dentro do âmbito dos *softwares comerciais*, em que são “experimentados”, incentivando os criadores e o comércio tecnológico. Aí, entretanto, os ideais sociais já sofreram um rebaixamento. Por último qualificam-se as ideologias destrutivas, que criam aplicativos para causar problemas e disrupturas.

Peizer ainda deixa entrever questões que o usuário, ou gestor de informação de uma instituição, deveria proceder na escolha do *software*:

2- seleção ideológica, ou, por que uma tecnologia é escolhida; - Como usuário, de que maneira escolho um aplicativo de software que venha de encontro às minhas necessidades particulares? Desafortunadamente, a prática questionável de

aplicação de ideologia de desenvolvimento de software ao processo de seleção de software, está se tornando excessivamente comum e criou uma complicação desnecessária às instituições sem fins lucrativos, que tentam empregar tecnologia na facilitação de seus objetivos. A idéia de que a seleção de escolhas de softwares deveria ser feita primeiramente na premissa de tecnologia livre versus comercial é inteiramente equivocada. Sou agnóstico em se tratando de ideologia de seleção de software. Eu discordo daqueles que igualam acesso aberto à sociedade aberta. Os anos gastos lidando com os sistemas de operação de gerenciamento e satisfazendo as necessidades de usuários reais fizeram-me pragmático neste aspecto. Pessoalmente, estou contente que os criadores de software optaram por criar soluções para software comercial, proprietário, livre, ou de acesso aberto, porque assim tenho o que é mais desejável: a liberdade de escolher a melhor solução para o trabalho em questão. Quando eu tomo uma decisão, a ideologia desaparece. Minha decisão é baseada nestes pré-requisitos operacionais:

As funções dos aplicativos vêm de encontro às especificações do usuário? As considerações de design vêm de encontro às necessidades do projeto? As considerações de custos estão de acordo com as necessidades do projeto? As considerações de segurança estão de acordo com as necessidades do projeto? As considerações da rede vêm de encontro às necessidades do projeto? Estão aí os recursos necessários para programar ou colocar a aplicação em uso? Estão aí os recursos necessários para manter a aplicação? Os recursos de treinamento e documentação necessários estão à disposição para satisfazer as necessidades do projeto? O hardware está disponível e apropriado para satisfazer as necessidades do aplicativo do software? Há um instrumento de conversão de dados? Existem pontos de integração, no caso do aplicativo necessitar de interface com outras aplicações? Qual é a trajetória evolucionária do software que escolhi? As respostas a estas perguntas conduzem-me à selecionar as aplicações construídas sob determinadas ideologias de desenvolvimento. Entretanto, o processo seletivo é baseado puramente em um conjunto de objetivos de critério operacional para produzir a solução

mais efetiva para satisfazer uma necessidade estabelecida.
(PEIZER, 2003, tradução nossa)

Embora preços sejam fatores importantes a se considerar, razão pela qual muitas organizações sem fins lucrativos optem pelo “*software*” livre, Peizer considera que não devam ser o principal dado na escolha das tecnologias usadas pelas instituições, e neste sentido é menos radical que Stallman e Lessig. Levanta elementos como instalação, manutenção, assistência técnica, conversão de dados, treinamento e interação com os usuários em potencial, instrumentalidade, e outros que possam surgir nas situações específicas ou significar adição de custos não previstos em um primeiro momento. Opõe aos defensores da ideologia irrestrita do Acesso Aberto, o fato que na maior parte dos aplicativos do Acesso Aberto, os benefícios estão centrados na gratuidade e não na extensibilidade, o que inclusive demanda custos. Seria recomendável segundo ele, que alguns dos “*softwares*” comerciais fossem cedidos filantropicamente às organizações sem fins lucrativos. Como Lessig, cita Bill Gates, mas elogiando o averbamento da Fundação Gates, maior do que a de todas as tradicionais Fundações mantidas por grandes fortunas americanas, e qualifica de ingênuo o descaso de sua importância social.

3- ideologia do uso, ou para que se usa uma tecnologia:- O emprego de qualquer tecnologia é de longe a preocupação ideológica mais interessante, mas frequentemente aquela menos enfocada. A maioria do software é construída para resolver um problema particular ou para criar uma nova funcionalidade. Todo desenvolvimento tecnológico é informado por valores. Entretanto, um instrumento tecnológico, uma vez desenvolvido, pode ser aplicado de diversas maneiras, que reforçam a intenção original, contrariam-na ou demonstram novas possibilidades jamais imaginadas pelo seu criador. Os debates ideológicos em volta de desenvolvimento de tecnologias e seleção são fáceis, porque os assuntos são muito mais limitados, e giram em torno de escolhas de tecnologias e necessidades operacionais objetivas. O Gênio é deixado fora da garrafa somente quando uma qualquer tecnologia é empregada. A ideologia de uso coloca questões éticas muito mais sérias do que o desenvol-

vimento, e a seleção, anteriormente discutidas. (PEIZER, 2003, tradução nossa)

Peizer discute, finalmente, a ética e regulamentação dos usos de tecnologias de informação. Usa como exemplos, situações limites, como comunicação através de encriptamento de informações por ferramentas de manipulação de *softwares*, graus de legitimidade ou criminalidade, e *hacktivismo* (movimento ativista de *hackers*), procurando diferenciar comportamento criminal/cibernético e de desobediência social, necessária em determinadas ocasiões, formas válidas de protesto e liberdade civil. Busca apontar meios-termos, equilíbrio entre uso criativo, liberdade e segurança social dos instrumentais que os novos meios proporcionam, o que depois do “Onze de Setembro”, e das novas ameaças atualmente enfrentadas, é preocupação relevante internacionalmente. Algumas das questões são deixadas sem resposta, pois os contextos de determinação de ideologias de uso e de usuários são de variação significativa. Finaliza com o que é de conhecimento comum, que as tecnologias não são propiciadoras ou facilitadoras da sociedade civil em si mesmas, nem auto-avaliativas em seus usos, mas sua aplicação o é, como são as aplicações de qualquer área das Ciências ou do Conhecimento.

4 Considerações

Embora tenhamos encontrado maiores referências aos dados de proteção do *Copyright* relacionados à produção e desenvolvimento de novas tecnologias de tratamento de informação, procuramos pensar estes limites éticos quando tratamos, nos setores relacionados à criação, das mídias pós-vanguardistas e as iconografias por elas veiculadas. Estas estão, da mesma forma, reguladas, como tivemos oportunidade de verificar, principalmente nas críticas de Lawrence Lessig. São também provocadoras destes questionamentos, pois contemporaneamente, articulam-se principalmente através de iconografias trazidas de retóricas das artes plásticas nos anos posteriores a década de sessenta, usando-os como interferência e ruído em imagens originais, induzindo a uma decodificação específica das informações ali contidas.

Programaticamente, a partir dos movimentos pop nas artes, a manualidade, as técnicas seculares, a nobreza do tratamento artesanal, o distanciamento imposto pelas especificidades, na pintura, por exemplo, deram lugar a imagens banais, produzidas e veiculadas pelos *mass media*. Os confrontos de linguagem criaram um diálogo inédito, alimentando a linguagem plástica de temas, técnicas e conceituações e, em contrapartida, trouxeram para mídias de circulação restrita a “guetos” de cultura alternativa, elementos de informação da memória individual ou coletiva, do urbano contemporâneo e de um leque infindável de correspondências à multiplicidade de estímulos recebidos pelos criadores. Estes, por sua vez os recombina e recriam em um ecletismo particular, usando citações de obras conhecidas, recortes conceituais das artes, essenciais para o diálogo contemporâneo, cuja novidade e riqueza, residem justamente em suas novas combinações informacionais. Esta é a condição de absolutamente todas as linguagens que envolvem criação contemporaneamente.

Naturalmente, as mídias pós-vanguardistas estão sob a incidência das regulamentações do *Copyright*, da forma que está legislado, e com elas travam batalhas diárias pela preservação de margens de liberdade e de ação criativa. Por outro lado, a utilização extensiva das mídias de pós-vanguarda no constructo do universo de referência dos criadores de produtos ligados a manifestações das artes, sejam de geração de objetos ou de comunicação, e também das consideradas puras, são um aspecto importante a ser estudado para que se possa traçar um perfil de nossa sociedade.² Indivíduos ligados à criação são seus principais usuários e tradicionalmente as “antenas” de tendências, bem como seus disseminadores. Apropriam-se de elementos da cultura contempo-

2 Sociedade organizada por fortes elementos da estética, articulados por barroquismos excessivos e reiterativos, “politeísmo de valores” que nos colocam diante de uma “socialidade” proposta (MAFFESOLI, 1987), na qual a tecnologia tem papel de instrumento interativo convivial de realimentação. Maffesoli propõe para as relações nela desenvolvidas, o termo “socialidade” no lugar do moderno “sociabilidade” - sendo que o primeiro compreende “o conjunto de práticas cotidianas que escapam do controle social”. A partir desta conceitualização, o autor desenvolve temas como “tribalismo”, “presenteísmo”, “vitalismo”, “ética da estética” e “formismo”, divulgados pela cibercultura e marcantes em todas as formas atuais de agregação e de relações sociais contemporâneas. Em uma sociedade pós-moderna espetacular, marcada pelo dionisíaco, a existência, ludicamente teatralizada, foge do individualismo moderno, propondo mudanças nos conceitos de classe, trabalho, tempo, espaço, velocidade, política, sociedade, e de sua divulgação rizomática e que deveremos oportunamente abordar na análise dos arquivos. (n.a.)

rânea do espetáculo - saindo do âmbito da representação espetacular, para a simulação do mundo pelas tecnologias do virtual, criando “uma nova ordem visual”, através da qual os modelos de simulação buscam “recriar inteiramente uma realidade virtual autônoma, em toda sua profundidade estrutural e funcional” (PARENTE, 1993, p. 43).

Simulamos este aspecto do processo criativo contemporâneo através de exercícios virtuais propostos às equipes de criação, substituindo laboratorialmente parte do “caderno de artista” tradicional: - criando ambiências virtuais, os exercícios podem ser descritos como “contextos de criação”, e estudados como documentos digitais das mudanças na genética dos processos criativos da contemporaneidade. Revelam-se assim, instrumentos de compreensão das formas de aquisição, organização e arquitetura da própria informação de base para o exercício criativo contemporâneo, introduzindo rapidez e maior plasticidade na sua arquitetura. A estratégia permite correções, ensaios, intercâmbio de idéias e facilita a comunicação entre os membros das equipes de criação. O pensamento é visualizado em curso, o conjunto documental pode ser modificado conforme os desejos e necessidades dos criadores e os ensaios comparados e discutidos, criando modelos de simulação. Estes aspectos são relevantes no que diz respeito à multiplicação das quantidades de replicações e modificações da informação, que a imaterialidade dos suportes tecnológicos por outro lado suscita. Procuramos agir de acordo com a ética, que permite a utilização de imagens para fins educativos, criando arquivo memorial descritivo do processo e de referências, com a citação de fontes e dos proprietários das iconografias utilizadas. Os arquivos produzidos, porém, guardam semelhanças claras com suas fontes de informação e, como elas, organizam-se principalmente por hipertextualidade, mesmo quando provenientes de mídia impressa. O movimento de decodificação e recodificação das mídias de pós-vanguarda, impressas ou veiculadas eletronicamente e dos seus conteúdos, traduz exercício criativo próprio. Quaisquer semelhanças, porém, não são meras coincidências, pois a articulação das informações tem as marcas de suas referências. O estilo de uma época é traçado justamente por estas marcas, e estilo não pode ser legislado. Estaríamos então na fronteira de um impasse, do tipo que Lessig, indignado, cita na apresentação de *Free Culture*: um designer bloqueou por meses o lançamento de obra cinematográfica, pelo

fato de que em uma das cenas aparecia uma cadeira “parecida” com outra, criada e assinada por ele.

A essência do trabalho criativo, sempre constituída de hipertextualidade, da capacidade de criar relações entre elementos de universos distintos e de novas formas de pensá-los, estaria assim usurpada? Quais as ameaças de um novo produzido pela liberdade para acessar e praticar informação sem fronteiras temporais, temáticas ou geográficas, processando as múltiplas referências e recontextualizando-as repetidamente? Quais os limites éticos que deveremos respeitar e ainda assim produzir e compartilhar informação, conhecimento e cultura?

Referências

LEMOS, R. **Creative commons**: o que é e modo de usar. CREATIVE COMMONS. 2005. Disponível em:

<http://www.creativecommons.org.br/index.php?option=com_content&task=view&id=42&Itemid=80>. Acesso em: 18 ago. 2005.

LESSIG, L. **Free culture**. New York: Penguin, 2004.

_____. **The future of ideas**. New York: Random House, 2001.

MAFFESOLI, M. **O tempo das tribos**: o declínio do individualismo nas sociedades de massa. Rio de Janeiro: Forense, 1987.

OSI. **About us**: mission. 2005. Disponível em:

<www.soros.org/openaccess/index.shtml> Acesso em: 18 ago. 2005.

PARENTE, A. (Org.). **Imagem máquina**. São Paulo: Editora 34, 1993.

PEIZER J. **The great software debate**: technology and ideology, 2003. Disponível em: <www.soros.org/openaccess/index.shtml>. Acesso em: 18 ago. 2005.

PINHEIRO, L. V. R. Campo interdisciplinar da ciência da informação: fronteiras remotas e recentes. *Investigación Bibliotecológica*, v. 12, n. 25 jul./ dic. 1998.

STALLMAN, R. Porque o software não deveria ter donos. 2003. Disponível em: <www.gnu.org>. Acesso em: 21 ago. 2005.

SWARTZ, A. Larry Lessig: freeing culture. 2002. Disponível em: <<http://www.aaronsw.com/weblog/000438>>. Acesso em: 19 ago. 2005.

