

## [Com]partilhar: o axioma da internet<sup>1</sup>

Helena Klang<sup>2</sup>

Universidade do Estado do Rio de Janeiro - UERJ

### Resumo

A partir da recente condenação dos administradores do portal sueco The Pirate Bay este artigo propõe uma reflexão sobre as premissas que motivaram o surgimento da Internet. Também investiga o discurso e a atuação de ativistas pró-pirataria apresentando uma curiosa inversão de olhar nos movimentos juvenis de ideal libertário: de vilão, símbolo de dominação na década de 60, o computador – e com ele a internet – passou a ser visto hoje como símbolo de resistência.

### Palavras-chave

Internet; pirataria, ativismo, liberdade, propriedade intelectual.

As práticas de compartilhamento de arquivos na internet chegam a um momento decisivo: esbarram em questões relativas às leis atuais de direito autoral. Diante do dilema internacional *copyright* versus compartilhamento, a corte suprema da Suécia, em abril de 2009, decidiu que “a troca de arquivos se constitui uma transferência ilegal perante o público que detém os direitos autorais de obras”<sup>3</sup>. O caso em questão envolvia o portal sueco *The Pirate Bay* (TPB), onde usuários de diferentes nacionalidades fazem uso do protocolo conhecido como *bittorrent*<sup>4</sup> para transferir arquivos por meio de redes ponto-a-ponto. A pressão das organizações internacionais que representam “o público que detém os direitos autorais de obras” fez efeito, superando fronteiras soberanas: “Não estamos triunfantes mas satisfeitos que a corte entendeu claramente que o que eles [TPB] estavam fazendo é errado [...]

---

<sup>1</sup> Artigo científico apresentado ao eixo temático “Vigilância, ciberativismo e poder”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

<sup>2</sup> Mestranda do programa de pós-graduação em comunicação PPGCOM-UERJ na linha de pesquisa “Tecnologias da Comunicação e Cultura”, com a orientação de Erick Felinto. Email: [contato@helenaklang.com](mailto:contato@helenaklang.com).

<sup>3</sup> “This file-sharing constitutes an unlawful transfer to the public of copyrighted performances.” Disponível em: [http://www.bloomberg.com/apps/news?pid=newsarchive&sid=aNR11N\\_Aly3A](http://www.bloomberg.com/apps/news?pid=newsarchive&sid=aNR11N_Aly3A), acesso em 23 de julho de 2009.

<sup>4</sup> Segundo a wikipédia, o bittorrent foi criado por Bram Cohen em 2003 introduzindo o conceito “partilhe o que já descarregou”. É um protocolo de processamento que maximiza muito o desempenho de uma rede pois permite *downloads* rápidos e imediatos de arquivos. Não existem filas de espera pois todos usuários partilham pedaços entre si, não sobrecarregando um servidor central. Desta forma, quanto mais usuários descarregam um determinado arquivo, mais largura de banda se torna disponível.

é uma mensagem forte sobre a importância das leis de *copyright*<sup>5</sup>. Os administradores do Pirate Bay foram condenados a um ano de prisão. Contudo, avisam: “como todo bom filme, os heróis perdem no começo mas conseguem uma vitória épica no final, isso é a única coisa que Hollywood de fato nos ensinou<sup>6</sup>”.

A condenação dos administradores do portal Pirate Bay nos leva às seguintes perguntas: Qual eram os pressupostos que guiaram e motivaram os criadores da internet? Seria possível identificar uma cultura da internet? Como atuam hoje as forças que discursam sobre às práticas de compartilhamento *online*? Qual é o papel dos Estados Nacionais na discussão sobre propriedade intelectual?

### **O axioma da internet**

A Era da Internet pressupõe o compartilhamento do conhecimento produzido pela chamada Sociedade de Rede (Castells, 2001). Foi para trocar informações e descobertas da *big science* que pesquisadores americanos desenvolveram os métodos de interconexão entre computadores. Liberdade e cooperação são premissas fundamentais da Internet porque são os valores básicos da cultura que a criou: “a cultura da internet é a cultura dos criadores da internet.” (ibid:34)

A internet começou a nascer no final da década de 50. Nos primórdios, era uma rede de comunicação entre universidades - os primeiros pontos de conexão - cujo o objetivo era proporcionar o compartilhamento de descobertas científicas e tecnológicas que garantissem a supremacia militar americana frente a seu oponente político: a União Soviética. Para investir alto num projeto bastante vultuoso – daí o termo *big science* – não havia estímulo maior: a Guerra. Assim surgiu o programa Arpanet, dentro da agência ARPA - *Advanced Research Project Agency* – pertencente ao Departamento de Defesa dos Estados Unidos. A vontade de vencer teria estimulado as elites de pesquisadores, as tecnolites (Castells, 2001) - para quem a tecnologia era um instrumento que permitiria ao homem o controle do mundo - a se

---

<sup>5</sup> No original: “We are not triumphant,” he said. “But we are satisfied that the court has clearly said that what they were doing was wrong (...) sent a strong message about the importance of copyright.” Fonte: File-Sharing Site Violated Copyright, Court Says, New York Times, 17/04/09. Disponível em : <http://www.nytimes.com/2009/04/18/world/europe/18copy.html?scp=4&sq=pirate%20bay%20court%20case%20april&st=cse>, acesso em 23 de julho de 2009

<sup>6</sup> No original: “But as in all good movies, the heroes lose in the beginning but have an epic victory in the end anyhow,” it said. “That’s the only thing Hollywood ever taught us.” Fonte: The Pirate Bay. Disponível em: <http://thepiratebay.org/special/2009epicwinanyhow.php>, acesso em 23 de julho de 2009.

superarem, formando uma nova rede interdisciplinar de produção científica.. A Guerra Fria foi a principal força motivadora para a criação da internet.

Para Castells (2001:34), a cultura da internet se apresenta em quatro dimensões: a cultura tecnomeritocrática, a cultura comunitária virtual, a cultura empresarial e a cultura hacker. Estas dimensões também permeiam o raciocínio de Fred Turner (2006), que apresenta o conceito de complexo industrial-militar, formado pela academia, o exército e a indústria.

Há muita confusão a respeito da definição de *hacker*. Ao contrario do senso comum, um *Hacker* não é aquele que invade e corrompe sistemas eletrônicos de acordo com interesses obscuros (roubo, fraude, etc.). Este seria o *cracker*, que utiliza sua inteligência e criatividade a serviço de atividades criminosas. Na verdade, os *hackers* surgiram nos anos 60, eram os peritos em programação que atuavam nos ambientes de inovação acadêmica pela construção da internet, e que cultivaram os valores e crenças específicas, a cultura hacker.

A cultura *hacker* surgiu no contexto tecnomeritocrático acadêmico onde o mérito resulta da contribuição do desenvolvimento científico para o progresso da humanidade. A tecnomeritocracia se fundamenta “na tradição acadêmica do exercício da ciência, da reputação por excelência acadêmica, do exame dos pares e da abertura com relação a todos os achados da pesquisa” (Castells, 2001:37). A cultura comunitária virtual que se estabeleceu em prol do compartilhamento tecnológico fazia o conhecimento transitar pela rede. As descobertas eram compartilhadas entre os agentes deste complexo militar-industrial: acadêmicos, militares e as corporações que produziam todo o aparato bélico necessário para superar os russos, como armamentos, submarinos e aeronaves.

Segundo Turner, o envolvimento direto de militares não significava cerceamento. Os pesquisadores da *big science*, provenientes de múltiplas disciplinas, tinham bastante liberdade para criar: “entre os vários profissionais, particularmente entre os engenheiros e designers, empreendedorismo e colaboração eram normas e a independência intelectual era fortemente encorajada”. (Turner, 2006:18). O funcionamento da rede, no âmbito da técnica revela a igualdade (de poder) e diversidade (de origens, idéias) entre os pares: não havia um servidor central no comando, os pontos era conectados entre si, *peer-to-peer*, no que se convencionou chamar Rede P2P.

### **Metáfora Computacional**

A Universidade, ao produzir conhecimento, o insumo necessário para a

supremacia americana, havia se transformado numa máquina na qual a informação era o bem mais valioso:

Este mecanismo servia a dois propósitos: primeiro, citando o estudo recente do economista Fritz Machlup<sup>7</sup> sobre a crescente importância da informação para a economia, Machlup argumenta que a universidade gerou novos conhecimentos e novos trabalhadores para a emergente “sociedade da informação”. Neste sentido, tanto o economista quanto seus alunos concordaram que a universidade era uma máquina de informação. Segundo, ele sugeriu que esta máquina tinha um papel singular durante a Guerra Fria. “ Intelecto se tornou um instrumento de propósitos nacionais” ele escreveu, “ um componente do complexo militar-industrial.” (KERR apud TURNER, 2006:12)

Mas do que mero instrumento, a tecnologia exercia papel central na linguagem simbólica que surgiu durante a segunda guerra mundial. A metáfora computacional emergiu dos experimentos científicos americanos, quando Franklin Roosevelt foi convencido pelo então professor e administrador do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), Vannevar Bush, a criar o Comitê de Pesquisa pela Defesa Nacional (*National Defense Research Committee*) que ficaria a cargo do professor. O comitê<sup>8</sup> consumiu por volta de 450 milhões de dólares no desenvolvimento de tecnologias de guerra (Turner, 2006:18). Terminada a guerra, os centros de pesquisa cultivavam a metáfora computacional ao ponto desta figurar entre diversas áreas do conhecimento científico, como explica Turner citando Paul N. Edward<sup>9</sup>:

Assim como demonstrou Paul Edward, os computadores tinham um papel central neste período, tanto instrumental como simbólico. Em Washington, os estrategistas do governo usavam computadores para modelar os efeitos possíveis de um holocausto nuclear na Dakota do Norte, Alaska, e em outros lugares, as forças aéreas geralmente usavam computadores para rastrear ataques em potencial nos Estados Unidos. Em ambos os casos, o planeta havia se transformado num sistema fechado de informações sob o controle e o comando militar. Ao mesmo tempo, psicólogos cognitivos passaram a imaginar o cérebro humano como uma forma de hardware digital e sua atividade como uma forma de software, o raciocínio seria um tipo de computação e a memória uma simples questão de armazenamento de dados. (Turner, 2006:16)

## Síndrome IBM

---

<sup>7</sup> Machlup se formou na Universidade de Viena. Chegou aos Estados Unidos em 1933, passando por Columbia, Harvard, Chicago e Stanford como bolsista da Fundação Rockefeller. É um dos pais do pensamento que cunhou os termos “Sociedade da Informação” e “Economia da Informação”.

<sup>8</sup> Em 1941 este comitê passou a ser o Departamento de Pesquisa e Desenvolvimento Científico (*Office of Scientific Research and Development - OSRD*).

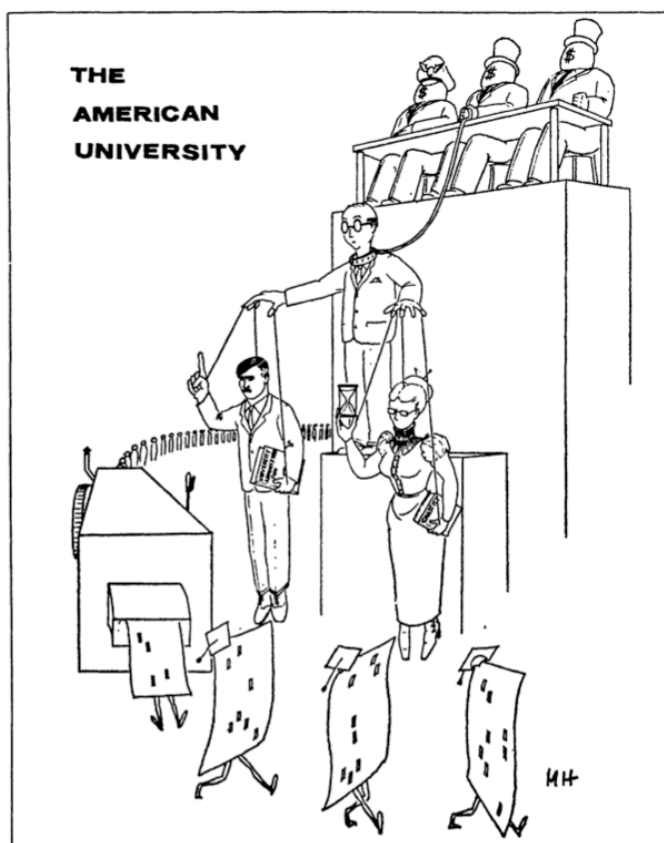
<sup>9</sup> Paul N. Edwards é professor na School of Information, da Universidade de Michigan, autor do livro *The Closed World: Computers and the Politics of Discourse in Cold War America* (MIT Press, 1996).

Alunos da Universidade de Berkeley, na Califórnia, acreditavam que a transformação da academia em uma máquina de informação estaria comprimindo sua natureza complexa e criativa “*to the two-dimensional dullness of an IBM card*” (Turner, 2006:12). Em artigo publicado no *Journal of American Culture*, Steven Lubar<sup>10</sup> sugere que os cartões perfurados da IBM se tornaram “não só um símbolo para o computador mas um símbolo de alienação. Eles revelavam abstração, simplificação exagerada, desumanização. Os cartões pareciam retratos bidimensionais das pessoas [...] Passaram a representar uma sociedade onde máquinas eram mais importantes que indivíduos.”

O movimento de contracultura *Free Speech*, que emergiu nos anos 60 naquela instituição liderado pelo estudante Mario Sávio, protestava contra a mecanização e pré-programação da vida, contra o que chamava de “síndrome IBM”. Para o *Free Speech*, a academia, o exército e o cartão perfurado da IBM eram um espelho do outro (Turner, 2006:12). Sob os slogan “*I am a student. Please do not fold, spindle, or mutilate me*”, uma apropriação dos termos de uso presentes nos cartões IBM, os protestos denunciavam a manipulação da universidade e a incorporação da lógica operacional militar nos centros acadêmicos.

---

<sup>10</sup> Steven Lubar é professor de História da Civilização Americana, diretor do “John Nicolas Brown Center for Public Humanities and Cultural Heritage”. É autor do artigo: “Do Not Fold, Spindle or Mutilate”: A Cultural History of the Punch Card. *Journal of American Culture*, Volume 15, Issue 4, Date: Winter 1992, Pages: 43-55. Disponível em: <http://design.osu.edu/carlson/history/PDFs/lubar-hollerith.pdf> acesso em 23 de julho de 2009.



Cortesia da Biblioteca Bancroft, reproduzido no artigo de Steven Lubar.

### Inversão de valores

Contudo, na virada do século 20 para o século 21, a mesma metáfora computacional de antes sustenta os discursos da contracultura de hoje: “trinta anos depois, os mesmos aspectos da computação que ameaçavam desumanizar os estudantes do movimento *Free Speech*, hoje prometem libertar os usuários da internet.” (Turner, 2006:13) Houve uma curiosa inversão de valores. Para os jovens, o computador passou de vilão – símbolo de coerção, dominação, alienação - a símbolo de liberdade de expressão.

Durante a década de 90, quando a internet se popularizou pelo mundo em razão do surgimento dos primeiros *browsers*, John Perry Barlow, o músico-letrista da banda americana de rock *Greatfull Dead*, declarou a independência do ciberespaço - este espaço social global composto por computadores conectados mundo a fora - através de um manifesto publicado na internet. Nele, Barlow afirma que o ciberespaço é o “novo lar da Mente”, onde não há governos eleitos, onde prevalece a independência. Aos “Governos do mundo industrial” ele declara:

Eu declaro o espaço social global, aquele que estamos construindo, naturalmente independente das tiranias que vocês tentam nos impor. Vocês não tem o direito moral de nos impor regras, nem de possuir métodos de coação a que tenhamos razão real para temer [...] Estamos formando nosso próprio Contrato Social. Essa maneira de governar surgirá de acordo com as condições de nosso mundo, não do seu. Nosso mundo é diferente [...] Seus conceitos legais sobre propriedade, expressão, identidade, movimento e contexto não se aplicam a nós. Eles se baseiam na matéria. Não há matéria alguma aqui.

O roqueiro fundou a *Electronic Frontier Foundation* cuja causa maior é preservação da arquitetura aberta da internet para sustentar a liberdade de expressão. Diferente da juventude sessentista, mas com a mesma busca: a tecnologia é vista como aliada e não como vilã. Barlow apud Turner (2006) acredita que “as tecnologias digitais deixaram de se emblemas de burocracias alienantes pois tornaram-se ferramentas para superação destas burocracias”. O avanço da internet e com ela a organização social em redes propiciou uma situação surpreendente: Conectados, somos todos iguais. Indivíduos, Governos e Corporações se transformam em protocolos de informação. *Bits e Bytes*.

Na primeira década do milênio, a metáfora computacional foi subvertida, agora permeia os discursos da contracultura hodierna: “A metáfora computacional que nasceu no coração das instituições de pesquisas militares se tornou o discurso de integridade pessoal, individualismo e sociabilidade colaborativa, o que, para muitos, estava sendo destruído pelas mesmas instituições” (Turner, 2006:16)

Por outro lado, governos e corporações lidam com as questões relativas à cultura da internet. As práticas de compartilhamento cultivadas desde os primórdios da rede até os dias de hoje são responsabilizadas pela queda da comercialização de bens culturais. A digitalização e a transferência de músicas, filmes e softwares protegidos por leis de *copyright* avançam cada vez mais rápido e em escala global, num ritmo difícil de ser acompanhado pelos legisladores locais. Os empresários da indústria fonográfica e cinematográfica pressionam constantemente os Estados Nacionais pela criminalização destas práticas.

### **A causa pirata**

A EFF atua globalmente na defesa pelo respeito a privacidade dos usuários na rede e vem dando suporte a internautas e administradores de websites acusados por organizações internacionais que representam localmente os interesses de gravadoras, distribuidoras de conteúdo e estúdios cinematográficos, de promover o *download* ilegal de conteúdos

protegidos por leis de *copyright*. O portal *The Pirate Bay* é um dos que recebem o apoio da EFF. O portal foi fundado em 2003 por um coletivo de ativistas suecos, o Piratbyrån, *The Bureau of Piracy activities*. O coletivo reivindica o direito ao compartilhamento *online* sem fins comerciais de obras protegidas por leis de *copyright*, relativizando o conceito de autoria e exaltando a importância da construção coletiva do conhecimento. Se relaciona em redes com outros artistas e ativistas criando manifestações, eventos ou ações, que *sequestram* (Meikle, 2002) a atenção dos veículos de comunicação de massa e mobilizam mais indivíduos no debate sobre pirataria.

No livro-manifesto intitulado *Kopimi* (em inglês, *Copy Me*) o coletivo lista 100 instruções de como atuar a favor do compartilhamento de conhecimento partindo da premissa: “A Internet está sempre certa.”

“O *Kopimi* tende para o futuro, agregando em si uma vibrante avalanche de conhecimento, criando os fundamentos para uma discussão livre das mudanças do tempo e do espaço. Um tumulto onde não existe razão em permanecer calado, tens que comunicar com toda a gente (...) O livro que estão a ler não possui nem autor, nem designer nem tipógrafo nem meio de distribuição. E no entanto está mesmo à sua frente. Como isto é possível? Leiam as instruções assustadoras que um núcleo de peritos em TIs vagamente ligados entre si implantou na existência em rede de uma geração insuspeita de jovens e sobre como o grupo roubou os ovos, os dólares e os jpegs, mesmo debaixo dos olhos do establishment e de poderosos interesses financeiros. Leiam sobre como servidores, trackers, emails, contratos empresariais, investidores estrangeiros, a mesada do Ikko, anúncios escandalosos, links e motores de busca infiltraram e arruinaram um mundo que não tinha ninguém com quem contar, ninguém a quem pedir conselhos e ninguém em quem confiar...”<sup>11</sup>

Lançado em 2005, o livro foi disponibilizado para *download* na rede junto a conteúdos de divulgação para serem incorporados a blogs e *websites*. Entre as instruções listadas estão: “Don’t think outside the box. Build a box”, “Threaten large American culture Corporations” e “Continuously mock and ridicule all aspects of copyright”.

No dia 31 de maio de 2006 a polícia sueca confiscou os servidores do TPB em função de uma investigação sobre transferências ilegais de arquivos protegidos por leis de *copyright*, deixando o portal fora do ar por três dias. Os piratas se mobilizaram e realizaram uma manifestação em Estocolmo no dia 3 de junho, produzida em conjunto com o partido pirata, a Ung Pirat e o coletivo Piratbyrån entre outras organizações pró-pirataria.

---

<sup>11</sup> O arquivo torrent do livro-manifesto está disponível para *download* no endereço <http://thepiratebay.org/torrent/4741944>

A invasão fez o Piratbyrån imaginar um país onde as leis de direito autoral não seriam válidas. O bureau pirata começou então a disseminar uma campanha de arrecadação de fundos para a compra de um território onde não houvesse dispositivos legais que estabelecessem restrições ao compartilhamento de cópias digitais de músicas, filmes e softwares. Localizado no oceano atlântico, há 10 km do litoral da Inglaterra, o principado de Sealand é uma plataforma naval abandonada que foi usada durante a 2ª Guerra Mundial e, segundo, o TPB estava a venda pela quantia aproximada \$2 bilhões de dólares. Assim, iniciou-se a campanha na internet chamada “*Buy Sealand*”, que contava com um website onde internautas poderiam doar quantias pela compra de Sealand ou qualquer outra ilha no oceano atlântico. A iniciativa revela um uso tático da mídia, no “*timing*” dos acontecimentos, na “*exploração do tempo*” (Certeau apud Meikle, 2002:121-125). De acordo com Certeau, “*diz respeito aos momentos de resistência*”. Não se sabe exatamente quanto foi arrecado na campanha mas, ao que parece, os piratas queriam justamente experimentar a força dos usuários do TPB, descobrindo “*do que a comunidade é capaz*”<sup>12</sup>.

Em 2007, Mark Getty, presidente do banco de imagens Getty Image, um dos maiores proprietários de conteúdos protegidos por leis de *copyright* do mundo, declara: “Propriedade intelectual é o petróleo do século 21”. A declaração inspirou a criação do projeto “*Oil of The 21st century*” (<http://www.oil21.org>) com objetivo de refletir o conceito de propriedade intelectual no contexto da cultura digital. O Piratbyrån foi convidado a participar dos painéis sobre troca de arquivos e privacidade na internet, realizados em Berlim, em outubro. O projeto mantém um website com notícias, chats e uma base de dados chamada “*Oxdb*” (<http://0xdb.org>), onde estão disponíveis para pesquisa e *download* via *bittorrent* textos e conteúdos multimídias levantados nas discussões propostas. Criado pela Fundação Federal de Cultura da Alemanha, com o suporte da Comissão Européia, o projeto é coordenado pela organização não governamental alemã Bootlab. A ONG faz parte da rede européia de ativistas, disponibilizando um estúdio, equipamentos de produção e um escritório para indivíduos ou coletivos. São artistas, curadores, engenheiros, cineastas, programadores e escritores que fazem uso de antigas e/ou novas tecnologias.

Quando artistas e ativistas utilizam mídias táticas para iluminar questões e promover discussões, transformam signos em perguntas (Meikle, 2002). Ativistas de São Francisco, na Califórnia, incluindo integrantes da EFE, *Electronic Frontier Foundation*, realizaram em 2007

<sup>12</sup> fonte: <http://thepiratebay.org/blog/49>

o projeto cultural “*Who Makes And Owns Your Work?*”. O projeto reuniu mensalmente artistas, produtores, jornalistas, escritores, acadêmicos, executivos e advogados, em torno das perguntas: “Quem é o proprietário de obras artísticas na atual economia baseada na informação? Como se posicionar como artista ou produtor cultural em relação ao regime existente de copyright e a distribuição de produtos imateriais?”. Em novembro do mesmo ano, o IASPIS, *International Artist Studio program in Sweden* patrocinou uma edição do evento em Estocolmo, que contou com a participação do coletivo Piratbyrån. Todo o conteúdo discutido nos encontros alimentava uma base de dados *online* estruturada na linguagem wiki (<http://www.whomakesandownsyourwork.org>). As perguntas acima foram também debatidas no documentário “Roube este filme II” (<http://www.stealthisfilm.com>), lançado no final de 2007 pelo coletivo Piratbyrån. O filme traz diferentes pontos de vista, inclusive o da MPA, contribuindo ainda mais para a discussão sobre direitos autorais em tempos de internet.

### **O julgamento-espetáculo**

Perante a corte suprema da Suécia os administradores do Pirate Bay enfrentaram acusações da organização local que representa empresas como a Warner Bros, MGM, 20th Century Fox, Sony BMG e a Universal, por distribuírem gratuitamente cópias de bens culturais protegidos por leis de *copyright*. O julgamento ativou novas táticas piratas, foi transformado em espetáculo midiático, o *Spectral*. No verão europeu de 2008, seis meses antes, o coletivo Piratbyrån criou um dispositivo para ativar o *Spectral*: um ônibus. O veículo foi todo customizado pelos ativistas para excursionar pela Europa e, por onde passasse, envolver mais pessoas no debate sobre propriedade intelectual. O dispositivo móvel de resistência pirata viajou por Londres, Paris, Berlim, Belgrado e muitas outras cidades européias, provocando o surgimento de novas mídias táticas, que, por sua vez, alimentavam o espetáculo. Uma página no domínio do Piratbyrån (<http://piratbyran.org/s23m>) disponibilizava um mapa do trajeto do ônibus, com textos, fotos e vídeos da viagem e de sua repercussão. O *Blog Spectral* (<http://trial.thepiratebay.org/>) reunia todas as informações sobre o julgamento, sobre o ônibus, o calendário de eventos que o dispositivo ativou, com atualizações em tempo real via *Twitter Spectral* (<http://twitter.com/spectral>), que os internautas poderia seguir, e ainda um link para doações em dinheiro. Para Meikle (2002), “o impacto real das mídias táticas sempre ocorre a partir do “seqüestro” da agenda das mídias de

massa. Quanto mais o dispositivo mobilizava *glocalmente*, novas táticas surgiam chamando a atenção de outras câmeras.

Uma das paradas do ônibus dos piratas foi na Manifesta 7, a Bienal Européia de Arte Contemporânea, realizada paralelamente em Milão, Veneza e Munique, de julho a novembro de 2008. O piratas estacionaram o ônibus em Bozano, na Itália, próximo a obra do coletivo suíço etoy, e ofereceram uma festa com a participação do artista multimídia inglês Jem Noble. O coletivo etoy (<http://www.eto.com/>), aliás, foi fundado em 1994, por artistas pioneiros na arte tecnológica. O grupo “enterrou” o antigo conceito de “artista-gênio”, se posicionando como uma marca que incorpora a lógica e o discurso do mundo corporativo para, desta forma, criticá-lo e subverte-lo. A etoy.CORPORATION se refere a “tudo sobre compartilhamento: de conhecimento, de habilidades, risco, excitação, fontes, redes sociais, de arte, tecnologia e de lucro cultural. A etoy chega onde artistas, empresas e indivíduos tradicionais não conseguem ir.<sup>13</sup>” Na Manifesta 7 eles criaram a obra-missão, “Mission Eternity\* Sel-encapsulation”. Cinco membros do coletivo moraram e trabalharam num contêiner para encapsular seus “dados” vitais, num culto digital à morte (*a digital cult of the dead*). Com este projeto, o Etoy propunha a questão sobre o papel das tecnologias de armazenamento, as estratégias de arquivamento e a idéia de perda na era digital. As questões do grupo e dos piratas se interconectam. Este cruzamento de idéias foi simbolizado por uma linha férrea que levava ao contêiner do etoy e, num dado ponto, se juntava aos trilhos que levavam ao ônibus pirata estacionado.

O tour pirata terminou em fevereiro de 2009, quando o ônibus estacionou nas proximidades da sede da corte suprema, *Kungsholmen courthouse*, em Estocolmo. O ônibus se transformou numa sala de imprensa onde ativistas espalhavam notícias em tempo real sobre o julgamento e onde outros ativistas, artistas e indivíduos simpatizantes do Pirate Bay se encontravam. No dia 17 de abril foi divulgado o veredicto: Frederik Neij, Gottfrid Svartholm Warg, Peter Sunde - os fundadores do TPB e atuais administradores do portal - além de Carl Lundstrom - empresário sueco que deu apoio financeiro ao grupo – foram considerados culpados por infringirem as leis de copyright, sentenciados a um ano de prisão e obrigados a pagar quatro milhões de dólares pelos prejuízos causados à indústria cultural.

Em entrevista a rede BBC após o resultado do julgamento, John Kennedy, um dos

---

<sup>13</sup> “etoy.CORPORATION is all about sharing: knowledge, skills, risk, excitement, resources, social networks, art, technology and cultural profits. etoy goes where traditional artists, companies and individuals cannot afford to go.” Fonte: <http://www.eto.com/fundamentals/> ultimo acesso em 30/07/09

diretores da Federação Internacional da Indústria Fonográfica (IFPI), declarou<sup>14</sup>: “estes caras não agiram com princípios. O que queriam era forrar seus próprios bolsos” afirmou. Para ele, “não há nenhum mérito no comportamento deles. O Pirate Bay provocou danos imensos e a multa que eles foram condenados a pagar não chega nem perto de ser uma compensação”. Por outro lado, Marcelo Branco, diretor da Campus Party Brasil e coordenador da Associação Software Livre.org (ASL) protestou em nota contra a condenação: “Ela é absurda e revoltante pois o Pirate Bay não tem nenhum conteúdo protegido por *copyright*, é apenas um site de busca como o Google, Yahoo ou Microsoft Search. A diferença é que é especializado em conteúdos culturais, disponibilizados por milhões de internautas a partir de seus computadores pessoais, portanto, se alguém tivesse que ser condenado seriam estes milhões de internautas e não o serviço de busca.”<sup>15</sup>.

### Considerações finais

A guerra entre piratas e a indústria cultural revela uma certa ironia. Primeiro, a cultura hacker foi fundamental para a criação da internet, projeto este financiado pelo governo americano e apoiado pela Indústria. Hoje, os hackers enfrentam seus antigos aliados para fazer prevalecer a cultura que emergiu deste projeto em comum. A metáfora computacional que indignava a juventude revolucionária dos anos 60 sustenta os discursos dos jovens de hoje. E, por mais incrível que pareça, as duas gerações compartilham da mesma causa, a liberdade de expressão.

Segundo, as transferências de arquivos por meio do protocolo bittorrent operam nos mesmos moldes daquelas dos primórdios da Arpanet, em redes P2P, onde não há hierarquia entre os pontos pois todos os computadores se conectam sem um servidor como intermediário.

Ironias a parte, o cerceamento ao compartilhamento de arquivos evidencia a contradição em relação ao axioma da Internet. E a luta continua.

---

<sup>14</sup> Fonte: [http://www.bbc.co.uk/portuguese/ciencia/2009/04/090417\\_sueciapiratebayml.shtml](http://www.bbc.co.uk/portuguese/ciencia/2009/04/090417_sueciapiratebayml.shtml), último acesso em 05/08/09

<sup>15</sup> *Pirate Bay é obrigado a subir na prancha*. Jornal O Globo, Revista Digital, 2009.

### **Referencias bibliográficas**

CASTELLS, Manuel. A Galáxia da Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

TURNER, Fred. From Counterculture to Ciberculture: Sewart Brand, The Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism. Chicago: University of Chicago Press, 2006.

LUBAR, Steven. "Do Not Fold, Spindle or Mutilate": A Cultural History of the Punch Card. *Journal of American Culture*, Volume 15, Issue 4, Date: Winter 1992, Pages: 43-55.  
Disponível em: <http://design.osu.edu/carlson/history/PDFs/lubar-hollerith.pdf> acesso em 23 de julho de 2009.

MEIKLE, Graham. Future Active. Nova York: Routledge, 2002.

GONÇALVES, Fernando. Tecnologia e cultura: usos artísticos da tecnologia como prática de comunicação e laboratório de experimentação social. *Revista FAMECOS*, v. 1, p. 100-110, 2009

BARLOW, Jonh Perry. Declaração de independência do ciberespaço. Disponível em <http://editions-hache.com/essais/pdf/barlow1.pdf>, acesso em 23 julho 2009.