Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Ciências Sociais

Instituto de Filosofia e Ciências Humanas

Pedro Vinhaes Cardoso

Vigilância, Vazamentos e Pirataria nas Relações Internacionais

Rio de Janeiro

2019

Pedro Vinhaes Cardoso

Vigilância, Vazamentos e Pirataria nas Relações Internacionais

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Relações Internacionais, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Política Internacional.

Orientadora: Profª. Drª Mônica Lessa

Rio de Janeiro

2019

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CEH/A

C268 Cardoso, Pedro Vinhaes.
Vigilância, Vazamentos e Pirataria nas Relações Internacionais / Pedro Vinhaes Cardoso. – 2019.
97 f.

Orientadora: Mônica Lessa.
Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas.

1. Relações Internacionais – Teses. 2. Pirataria – Teses. 3. Vigilância – Teses. I. Lessa, Mônica. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.

es CDU 327

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

_____ _____

Assinatura Data

Pedro Vinhaes Cardoso

Vigilância, Vazamentos e Pirataria nas Relações Internacionais

Dissertação apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, ao Programa de Pós-Graduação em Relações Internacionais, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Política Internacional.

Aprovada em 29 de março de 2019.

Banca Examinadora:

_____

Prof. Dra. Mônica Leite Lessa (Orientadora)

Instituto de Filosofia e Ciências Humanas – UERJ

_____

Prof. Dra. Marta Fernández

Instituto de Relações Internacionais – PUC-Rio

_____

Prof. Dr. Maurício Santoro

Instituto de Filosofia e Ciências Humanas – UERJ

Rio de Janeiro

2019

DEDICATÓRIA

Dedico essa dissertação aos meus familiares, amigos e professores. Todos foram partes importantes no processo de elaboração desse trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço às professoras Mônica Lessa e Marta Fernández, e ao professor Maurício Santoro pelas indicações de leitura e conhecimento adquiridos ao longo dessa jornada. Agradeço também à minha mãe Angela Vinhaes e à minha colega de curso Yesa Ormond.

Agradeço aos Professores do PPGRI e aos servidores da UERJ por todos os ensinamentos e dedicação. Por fim, agradeço também à FAPERJ pelos auxílios concedidos que foram essenciais para a conclusão deste trabalho.

RESUMO

CARDOSO, Pedro Vinhaes. **Vigilância, Vazamentos e Pirataria nas Relações Internacionais.** 2019. 97 f. Dissertação (Mestrado em Relações Internacionais) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

Esta dissertação defende que a prática pirata, em suas diferentes formas, constitui um ato de resistência política, econômica e cultural. Esta sua característica, constitutiva de seu engajamento em alternativas de existência diferentes daquelas determinadas pela economia formal, pelos discursos dos Estados nacionais, das Instituições Internacionais e das grandes corporações midiáticas é, portanto, um fator de desestabilização da ordem da vida nacional e/ou internacional, passível de provocar reação e/ou mudança em vários domínios de ambas as esferas. Defendo que inúmeros exemplos demonstram como a prática pirata é movida por convicções sociais e políticas, que provocam rupturas com as representações naturalizadas pelas narrativas do establishment, que a criminalizam. Nesta dissertação defendo, primordialmente, que dentre suas ações mais espetaculares, repercutantes, e culturalmente inovadoras, encontra-se o compartilhamento gratuito de bens de variadas naturezas. Porém, é o uso de novas mídias como veículos de criação de novas expressões políticas e culturais, de produção e de consumo, como os jogos eletrônicos, ou os sites de informação, que deflagraram novas perspectivas de resistência criativa e, ao mesmo tempo, tornaram a prática pirata um dos principais alvos da vigilância e repressão nas sociedades de controle. Ademais, destaca-se que a perspectiva pirata — conceito central desta pesquisa —, e defendida por meio de uma abordagem conceitual pós-estruturalista, é utilizada por indivíduos que buscam romper com as representações padronizadas nas narrativas sobre o internacional (pós-) moderno. Essa ruptura com o senso comum é realizada por meio da criação de novos veículos de contrainformação e da criação de novas expressões culturais, causando choques estéticos e mudanças de percepção sobre tais representações nas Relações Internacionais. Em outras palavras, a perspectiva pirata permite uma resistência criativa por meio da produção de "duplos modificados". Além disso, essa diferente dimensão estética da pirataria nos ajuda a compreender determinadas ações dos "Estados piratas", que ignoram as patentes e *copyrights* na busca por garantias de bem-estar de suas populações.

Palavras-chave: Pirataria. *Copyright*. Vigilância. Sociedades de Controle. Contrainformação. Contracultura. Relações Internacionais.

ABSTRACT

CARDOSO, Pedro Vinhaes. **Surveillance, Leaks and Piracy in International Relations.** 2019. 97 f. Dissertação (Mestrado em Relações Internacionais) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

This dissertation argues that, in its different forms, the pirate practice constitutes an act of political, economic and cultural resistance. Such feature, constitutive of their engagement in alternatives of existence, different from those determined by the formal economy, by the discourses of national states, by international institutions and by large media corporations is, therefore, a factor of the (inter)national order of life destabilization, reaction or change in various fields in both spheres. In this sense, I argue that countless examples demonstrate how the pirate practice is driven by social and political convictions, which disrupt representations naturalized by establishment narratives, which, by its turn, criminalize it. This way, in this dissertation, I primarily defend that among its most spectacular, known, and culturally innovative actions there is the free sharing of goods varied natures. However, it is the use of new media as vehicles, in order to create new political and cultural expressions of production and consumption, such as electronic games or information websites, which have triggered new perspectives of creative resistance and, at the same time, made the pirate practice one of the main targets of surveillance and repression in societies of control. In addition, I emphasize that the pirate perspective – the central concept of this research, defended by means of a post-structuralist conceptual approach – is used by individuals who seek to break with the standardized representations in the (post)modern international narratives. This rupture with common sense is accomplished through the creation of new counter-information vehicles and with the creation of new cultural expressions, causing aesthetic shocks and changes of perception about such representations in International Relations. In other words, the pirate perspective allows creative resistance through the production of "modified doubles" that it criticizes. In addition, this different aesthetic dimension of piracy helps us to understand certain actions of "pirate states", which ignore patents and copyrights in the search for guarantees of well-being of their populations.

Keywords: Piracy. *Copyright*. Surveillance. Societies of Control. Counterinformation. Counterculture. International Relations.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CC	*Creative Commons*
CIA	Central de Inteligência dos Estados Unidos
DIY	*Do It Yourself*
EUA	Estados Unidos da América
MPAA	*Motion Picture Association of America*
NSA	Agência de Segurança Nacional dos Estados Unidos da América
ONU	Organização das Nações Unidas
RI	Relações Internacionais
TAZ	*Temporary Autonomous Zone*
UNCLOS	United Nations Convention on the Law of the Sea
WMD	*Weapons of Math Destruction*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 9

1 **AS DIFERENTES FACES DA VIGILÂNCIA** 12

1.1 **Introdução** 12

1.2 ***WikiLeaks* e os Arquivos Snowden** 14

1.3 **As Sociedades Disciplinares e as Sociedades de Controle** 17

1.4 **A Pirataria como Resistência Criativa** 21

1.5 **Estratégias da Pirataria: o caso da Indústria de Jogos** 28

1.6 **Considerações Preliminares** 32

2 **A ABORDAGEM ESTÉTICA E A PERSPECTIVA PIRATA** 34

2.1 **Introdução** 34

2.2 **O olhar Pirata nas Batalhas do Imaginário Internacional** 34

2.3 **Considerações Preliminares** 49

3 **A PERSPECTIVA PIRATA E AS FORMAS DE RESISTÊNCIA** 51

3.1 **Introdução** 51

3.2 **Os Instrumentos Piratas na Produção de Novas Plataformas** 51

3.3 **Os Instrumentos Piratas na Produção (Contra)cultural** 66

3.4 **A Atividade Pirata, o *Copyright* e as Diferentes Leituras das Narrativas da Pós-Modernidade** 77

3.5 **Considerações Preliminares** 90

CONSIDERAÇÕES FINAIS 91

REFERÊNCIAS 93

INTRODUÇÃO

A dissertação de mestrado apresentará como tema de estudo as formas de resistência pirata frente aos regimes de vigilância reforçados na realidade pós-11 de setembro e modificados na transição entre as "sociedades de disciplinares" (FOUCAULT, 2014) e as "sociedades de controle" (DELEUZE, 1990).

A primeira seção do trabalho se focará em analisar como as "instituições disciplinares", que teriam dado origem às "sociedades disciplinares", apresentadas por Foucault (2014), e marcadas por espaços de confinamento e de disciplina, sofreram mudanças profundas na passagem para a pós-modernidade. Nas "sociedades de controle", como analisou Deleuze (1990), os espaços de confinamento são menos presentes, já que o controle é exercido por meio da ilusão de liberdade e da sensação de movimento. Se, na modernidade, o panóptico tornou-se peça fundamental na manutenção da vigilância imobilizando os observados (prisioneiros, pacientes, alunos, etc.) e promovendo a mobilidade dos observadores (que ainda precisavam estar presentes) (BAUMAN; LYON, 2014), o mundo pós-moderno apresenta-se pós-pan-óptico – pois a vigilância tornou-se flexível na passagem da modernidade para a "modernidade líquida" (BAUMAN, 2013).

As mudanças tecnológicas, observadas na passagem da modernidade para a modernidade tardia, ou pós-modernidade, ou modernidade líquida, acompanham mudanças mais profundas que dizem respeito às concepções de identidade cultural. Stuart Hall (2000) e Bauman (2014), por exemplo, apontam como não é mais possível se imaginar a constituição de sujeitos estáveis com identidades fixas, como observado na Modernidade, pois na pós-modernidade a identidade cultural do sujeito encontra-se em transformação e fragmentação gerando um processo de produção de identidades culturais caracterizadas por uma "celebração móvel" do "eu" nas representações e interpretações dos sistemas culturais das sociedades. Ou seja, na "modernidade líquida" as novas mídias e os novos veículos de informação devem ser capazes de fazer fluir o poder e a informação por meio da quebra de barreiras, cercas, fronteiras e postos de controle pois "o poder move-se à velocidade de um sinal eletrônico" (BAUMAN; LYON, 2014).

As grandes corporações, Estados e sistemas de vigilância transnacionais, analisa Michael Shapiro (2005), criam, portanto, regimes de propriedade de conhecimento e controle dos meios de informação para além do uso de tecnologia militar no combate ao crime. Após os ataques do 11 de setembro de 2001, o desenvolvimento de novas redes de inteligência

doméstica, por meio do *Patriot Act*, de 2001, não apenas expandiu a intensidade da vigilância em território estadunidense, mas, também, em território estrangeiro.

O contexto geral deste trabalho é, portanto, uma proposta de análise das dinâmicas das relações de poder simbólico operadas por meio das diferentes faces dos regimes de vigilância, incluindo-se os mecanismos de resistência por meio de vazamentos, da criação de contranarrativas e produções culturais. O recorte temporal (2001 até 2014) foi escolhido por abarcar tanto as iniciativas de reforço na vigilância estadunidenses pós-11 de setembro quanto as reações e denúncias apresentadas nos **estudos dos casos** dos *WikiLeaks*, Arquivos Snowden e outras iniciativas também apresentadas como "piratas". É importante destacar, entretanto, que a dissertação não se comprometerá em esgotar tudo sobre o tema em questão no período destacado, mas evidenciar a relevância de alguns dos principais acontecimentos do marco cronológico.

O objetivo geral da pesquisa é responder à seguinte pergunta inicial: **Como a atividade pirata resiste às representações de Estado e aos mecanismos de categorização social (re)produzidas pelos regimes de vigilância nas sociedades de controle?**

Apresentado o primeiro capítulo sobre as faces da vigilância e examinadas algumas de suas principais características e formas de atuação, o segundo capítulo da dissertação irá defender uma dimensão estética da atividade pirata – a perspectiva pirata – defendida por meio da utilização de conceitos cunhados por autores como Michel Foucault, Gilles Deleuze, Zygmunt Bauman, Hakim Bey, Michael Shapiro e Roland Bleiker, argumentado que a pirataria é uma forma poderosa de criação de contranarrativas e contracultura resistentes às representações construídas pelas narrativas sobre o internacional (pós)-moderno. O terceiro capitulo buscará analisar o **objeto de estudo**: as iniciativas de resistência da atividade pirata, seus principais instrumentos e plataformas de criação de "duplos modificados" que se apresentam como mecanismos críticos nas dinâmicas de relações de poder simbólico dentro das sociedades de controle e vigilância líquida. Instrumentos com o "*remix*", o "*pastiche*", o "*versioning*", o "*modding*" serão alguns dos exemplos apresentados.

O último capítulo apresentará três argumentos principais na tentativa de responder a pergunta inicial: 1) os piratas criam novas plataformas de (contra-)informação forçando aberturas mais democráticas, inclusivas e participativas – Arquivos Snowden, *WikiLeaks* e outros novos veículos menores da *Internet* serão usados como exemplos; 2) novas expressões (contra)culturais no cinema, música, artes, jogos e plataformas da *Internet*; e 3) produzem (contra)narrativas alternativas sobre as representações da ordem internacional e alteram as relações de poder inter(nacionais) – novos atores ganham protagonismo e tornam-se polos de

resistência, mostrando como a pirataria não é sempre uma atividade negativa e mostrando que os regimes de propriedade intelectual nem sempre são positivos no incentivo à produção de novas culturas.

A "pirataria" muitas vezes cria novos meios ou modifica meios já existentes de propagação de (contra-)informação e cultura. Esses novos meios, por sua vez, servem para outros indivíduos modificarem e também criarem plataformas alternativas. Assim, um estudo sobre a pirataria e suas ambiguidades permite ampliar a compreensão de determinadas relações de poder dentro das sociedades de controle contemporâneas e das narrativas sobre as relações internacionais.

Resumidamente, é importante destacar que a dimensão estética da atividade pirata que será defendida na dissertação é de grande influência no ciberativismo, mas não se limita aos meios virtuais. Existe a criação de atividades e produtos concretos que são identificados pelas narrativas de Martel (2012) – como a criação de novas produções culturais em países como Turquia e Camarões – e Mason (2008) - que coloca o pirata como guardiões da livre cultura e da livre expressão.

Na definição do Partido Pirata (2013), a pirataria está presente em todas as zonas onde o capitalismo expande atualmente – isso inclui o mercado virtual e físico de culturas e bens em áreas da "*Internet"* e da "*Deep web*", onde os Estados não conseguem manter total controle das interações sociais, mas também fora do meio virtual, em zonas autônomas temporárias (BEY,1985). Assim como a Monalisa bigoduda de Duchamp é vista por Gilles Deleuze e Roberto Machado (2010) como a criação de um duplo diferente que critica o original, a atividade pirata que introduz novos elementos em produtos e culturas – tanto físicas quanto virtuais – altera as dinâmicas de poder na economia, na cultura e na política.

Autores como Mason, 2008; Martel, 2012; Pang, 2005 e Doctorow, 2011, identificam a pirataria como prática de criação de contranarrativas e questionam a reprodução de características negativas da atividade atribuídas pelos regimes de propriedade intelectual, pelos Estados modernos e pelos discursos apresentados por algumas instituições internacionais.

Concluindo, embora exista divergência entre os especialistas no que diz respeito à corrente em que se insere cada pensador escolhido na tentativa de construir a dissertação, o trabalho seguirá um marco teórico com influências filosóficas do pós-estruturalismo e do pós-modernismo.

1 AS DIFERENTES FACES DA VIGILÂNCIA

1.1 Introdução

Este capítulo apresenta e discute os diferentes conceitos de vigilância e vazamento de informação, tanto os praticados por países quanto aqueles praticados por ativistas civis. Contempla, assim, posições diametralmente opostas no entendimento do fenômeno em foco, em suas várias dimensões, de forma a introduzir as discussões sobre os desdobramentos e repercussões que envolvem as esferas de privacidade, liberdade e produção cultural. O principal objetivo do capítulo é apontar as mudanças identificadas na passagem das "sociedades disciplinares" para as "sociedades de controle", emblemática da prática da vigilância e espionagem, e analisar como os Estados Unidos da América (EUA) exercem essa prática por meio da utilização de novas formas de tecnologias e sistemas de informação que criam dispositivos de controle no mundo globalizado.

Justificando a escolha teoria do trabalho, diferente de abordagens que acreditam em uma realidade objetiva independente do indivíduo (separação entre sujeito e objeto de estudo), serão utilizados conceitos apresentados por abordagens críticas que partem do pensamento de que cada indivíduo vivencia e experimenta o mundo de forma subjetiva por meio de diferentes percepções. (BABBIE, 2007).

O trabalho se posiciona junto aos pensamentos críticos ao cientificismo na produção de conhecimento, posição epistemológica que passa necessariamente pelas ideias de Friederich Nietzsche sobre a morte de Deus como grande princípio ou verdade que organiza as relações entre os homens (NIETZSCHE, 2016, p.193), bem como uma crítica à ciência como substituta na produção de distinções entre o " mundo verdadeiro" e o " mundo aparente". (NIETZSCHE, 2014, p. 26). A abordagem se posicionara junto aos autores pós-modernos que acreditam que as grandes narrativas modernas são insuficientes para tratar de toda a diversidade e fragmentação política do mundo atual. É importante destacar, entretanto, que seguir essa corrente de pensamento não significa abandonar critérios e rigores na produção da dissertação, mas abrir os olhos para ontologias até então desconsideradas pelas vozes do *mainstream* do campo das Relações Internacionais, em especial os racionalistas, principais "representantes" do campo.

Ferramentas e conceitos centrais para o marco teórico selecionado são trazidos por grandes pensadores influenciado pela posição de Nietzsche, como Michel Foucault e Gilles Deleuze. Os dois filósofos são quase complementares quando relacionam os conceitos de

"sociedades disciplinares", "panóptico", relações de poder-saber, análises de discurso, "regimes de verdade", "sociedades de controle", contrainformação, linhas de fuga e resistência. (FOUCAULT, 2014; DELEUZE, 1989-1990; MACHADO, 2010).

Outros cinco pensadores fundamentais para a construção do quadro conceitual da dissertação são também influenciados pelas ideias de Nietzsche, Foucault e Deleuze. Bleiker, Bauman, Lyon, Shapiro e Bigo. O primeiro apresenta uma noção estética do espaço político, diferenciando "abordagens miméticas" e "abordagens estéticas" e argumentando que o "*gap*" entre representação e representado é onde ocorre a disputa política. (BLEIKER, 2001). Os outros aprofundam e ampliam ideias de Foucault e Deleuze sobre as novas faces e articulações entre vigilância/vazamentos, bem como novas formas de resistência aos modelos de representação e informação no mundo atual. Exemplos: "pós-pan-óptico" (BAUMAN; LYON, 2014); "ban-óptico" (BIGO, 2006), "*overcoding*", "linhas de fuga" (SHAPIRO, 2005).

Coerente com a posição pós-moderna que duvida da distinção entre aparência e essência e da neutralidade da separação entre sujeito e objeto de estudo, os conceitos aqui destacados são ao mesmo tempo as "lentes" (ferramenta teórica) utilizadas para analisar o mundo e as próprias políticas observadas no mundo (ontologia). O foco do trabalho não reside na busca por uma verdade sobre a vigilância, os vazamentos ou mesmo a pirataria, nem mesmo buscar relações causais entre as mesmas, mas sim na apresentação de uma perspectiva ou "olhar" sobre os conceitos destacados e desestabilizar significados e representações reificadas ou tratadas como naturais pelos discursos de verdade e controle dos Estados e instituições (inter)nacionais.

A escolha pela seleção conceitual e teórica apresentada pelos teóricos críticos apresentados são importantes para compreendermos os desafios trazidos pelas novas formas de controle e principalmente para o entendimento de fenômenos novos como a manipulação de bancos de dados, "*fake news*" e algoritmos. Os textos, artigos e livros selecionados para a construção do capítulo são utilizados na tentativa de entender melhor as diferentes faces da vigilância e posteriormente, apresentar a atividade pirata como movimento crítico e de resistência. Mais que isso, a escolha por uma abordagem pós-estruturalista possibilita a defesa da dimensão criativa da pirataria, já que o marco teórico se apoia nas análises de discursos e nas dimensões simbólicas das relações de poder. Enquanto grande parte do discurso antipirataria se apoia na sua dimensão material e econômica, a defesa de sua dimensão estética necessariamente precisa dar conta dos processos de representação de uma noção política mais abrangente.

Os conceitos apresentados pelos autores pós-estruturalistas nos ajudam a compreender melhor os desafios que esses novos sistemas de dominação trazem para questões sociais importantes como privacidade, liberdade, segurança, mobilidade, democracia e cultura. Ajudam principalmente também a entender o contexto atual em que a atividade pirata se insere e como os mecanismos de controle buscar deter, perseguir e punir suas iniciativas em diferentes formas de atuação. Desde grandes plataformas como o *WikiLeaks* até pequenos blogueiros, ativistas e produtores de conteúdos na Internet.

1.2 *WikiLeaks* e os Arquivos Snowden

Edward Snowden e Julian Assange, responsáveis por dois dos maiores vazamentos de arquivos secretos estadunidenses, (GREENWALD, 2014) revelaram, entre outras informações, a complexa teia de espionagem dos Estados Unidos sobre as agências de informações dos países aliados e sobre as grandes empresas da área de segurança e internet, justificando esses vazamentos como uma forma de denúncia contra os abusos do Estado sobre o direito à privacidade e confidencialidade de informações das pessoas. Com isso, eles lograram, ao menos, provocar espetacular debate internacional sobre a privacidade *online* e sobre o alcance das atividades das agências de informação estadunidenses na política externa do País.

Julian Assange, australiano, foi o fundador do *WikiLeaks*. A criação se deu em 2006, quando Assange estava com 35 anos. Mas, antes de fundar o maior portal de vazamentos de informações e documentos do mundo, Assange já demonstrava dominar conhecimentos de informática. Em 1991, admitiu ter invadido sistemas da Universidade Nacional da Austrália, do Instituto de Tecnologia Royal Melbourne e da empresa de telecomunicações canadense Nortel. Seis anos depois, em 1997, publicou um livro no qual defendeu o compartilhamento de informações por invasões *hackers*, mas sem comprometer os dados. Mas, foi pelo *WikiLeaks* que ele se tornou mundialmente conhecido. Cabe destacar que o *site* surgiu com objetivo de tornar públicos documentos de regimes opressores e ganhou notoriedade com a divulgação, em 2010, de informações sobre a guerra no Afeganistão. Também em 2010, o *WikiLeaks* voltou a ser o centro das atenções mundiais depois de publicar 391 mil documentos

do Pentágono sobre a guerra do Iraque. E, meses depois, houve mais uma rodada de revelações. Dessa vez, com mensagens acerca da diplomacia americana.[1]

Mathias Spektor (2011) observou como o vazamento de aproximadamente 250 mil arquivos oficiais do governo estadunidense, por meio do *website WikiLeaks*, gerou forte polarização entre os defensores de Assange, considerando-o um herói moderno, e seus detratores, que o condenaram como um criminoso inimigo da nação mais poderosa do mundo. Isso porque, na avaliação de Spektor, persiste uma hipocrisia fundamental, que despertou por meio da acusação feita à plataforma, que considera que vazamentos e divulgações de documentos sigilosos e controversos do governo estadunidense não são legítimos posto que somente os "porta-vozes do *establishment*" têm a autoridade para informar o público, sem prejudicar os interesses do Estado. Dentre os argumentos críticos à plataforma pirata destacam-se os de que o *WikiLeaks* viola a lei, mina as bases da diplomacia estadunidense, gera cerceamento das leis de acesso a informações (prejudicando o trabalho de historiadores), põe em risco a vida de informantes e de ser imparcial justamente por não seguir procedimentos formais. Dentre os argumentos a favor, destacam-se a capacidade do *WikiLeaks* de expandir o debate público e revelar processos decisórios nebulosos e sujos. Por sua vez:

> As denúncias da Wikileaks não resultaram em nenhuma mudança no status quo dos Estados Unidos no Iraque, nem resultarão em qualquer ação penal internacional contra o governo norte-americano, por mais chocantes que sejam as revelações veiculadas, porque os Estados Unidos simplesmente não reconhecem a autoridade do Tribunal Penal Internacional. [...] Exageros à parte, o fato é que a diplomacia do século XXI terá, portanto, de lidar com os desafios postos pela tecnologia e pela midiatização da sociedade. Da mesma forma que a diplomacia do século XX foi obrigada a se adaptar às vantagens e desvantagens do telégrafo, das agências de notícias e da expansão dos meios de comunicação de massa daquele período [...] (LESSA; GAVIÃO, 2011, p. 52).

Edward Snowden, cidadão estadunidense, ex-técnico da Agência Central de Inteligência dos Estados Unidos (CIA), foi acusado de espionagem por vazar arquivos sigilosos do governo estadunidense. Snowden decidiu, por livre iniciativa e valores pessoais, expor os poderes de vigilância acumulados pelos EUA. De acordo com Harding (2014), Snowden sempre foi um jovem interessado e ativo em fóruns e comunidades *online*, mostrando interesse por temas como liberdade de expressão e direitos civis.

Dentre as informações reveladas por Snowden chamou a atenção a utilização de recursos tecnológicos de programas de interceptação de comunicações, monitoramento de

---

[1] Para saber mais, acessar: <https://www.terra.com.br/noticias/mundo/estados-unidos/saiba-quem-e-julian-assange-o-criador-do-site-wikileaks,9c482ed4f18da310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html> Acesso em: 3 set. 2017

servidores da internet, satélites, cabos de fibra ótica, sistemas de telefonia norte-americanos e estrangeiros, instalação de *malwares* em computadores individuais (GREENWALD, 2014), e escutas e monitoramento de *e-mails* de chefes de Estado de países amigos, como foi o caso da presidente Dilma Rousseff e da chanceler Angela Merkel (HARDING, 2014). Outro ponto bastante discutido, à ocasião dos vazamentos, foi a razão da escolha do jornalista estadunidense Glenn Greenwald para o "furo jornalístico" que resultou na publicação das denúncias de Snowden em jornais da grande mídia[2]. Snowden também entrou em contato com a cineasta e documentarista Laura Poitras, conhecida pelos filmes sobre os EUA pós-11 de setembro e sobre a discussão sobre o aumento "alarmante" da vigilância doméstica. O resultado desses encontros foi a publicação do livro de Greenwald, *Sem lugar para se esconder* e a produção do filme de Poitras, *Citizenfour*, ambas obras sobre como a vigilância e a espionagem feita pelo Estado estadunidense, e por grandes corporações privadas, afetam a vida das pessoas em questões como liberdade, privacidade e segurança.

No caso do livro de Greenwald, tem-se uma análise crítica muito mais ampla do que meramente a apresentação dos mecanismos pelos quais as redes de vigilância da Agência de Segurança Nacional dos EUA (NSA, em inglês) capturaram as informações dos indivíduos fora e dentro dos EUA. Em sua obra, Greenwald analisa como os governos e empresas do mundo inteiro estimulam as pessoas a cederem privacidade com o objetivo de garantir maior segurança coletiva. Após os atentados de 11 de setembro, e com a aprovação da Lei Patriótica, que acelerou os esforços de desenvolvimento de mecanismos de vigilância e controle, com o suposto único objetivo de impedir futuros atentados terroristas, observa-se, entretanto, que o discurso de expansão da vigilância em prol da segurança foi/é instrumentalizado para que as ações realizadas pela NSA alcancem/alcançassem outros objetivos além do combate ao terrorismo: basicamente fornecer vantagens políticas, econômicas, diplomáticas, e de segurança, para manter os EUA como centro privilegiado de poder e de controle. (GREENWALD, 2014)

A vigilância e o discurso antiterrorista funcionaram como mecanismos divisores, tanto no plano nacional estadunidense, como internacional, entre "bons" e "maus", justificando uma ação política agressiva por parte do governo estadunidense. Porém, as denúncias de abusos de direitos produziram considerável perda de legitimidade e de autoridade dos EUA, o que, segundo Harding (2014), contribuiu para uma tendência pós-Snowden de "des-

[2] Luke Harding (2014) acredita que Greenwald foi escolhido devido à sua conhecida visão crítica em relação à vigilância praticada pelo governo dos EUA. Para Harding, Greenwald personificaria o ideal do jornalista no século XXI: possuidor de uma abordagem de jornalismo crítico, feita por meio da exposição de fatos, provas e dados comprováveis, além de ser um formador de opinião influente e respeitado.

americanização da Internet". Chomsky (2005), no entanto, argumenta que um dos instrumentos utilizados pelo governo estadunidense para controlar sua população se dá por meio da difusão do medo e da ameaça do uso da violência, e que seu alcance é muito superior aos controles estratégicos de áreas geográficas distantes, como o Oriente Médio. Para Chomsky, a intervenção estadunidense remete diretamente ao conceito de "sociedade disciplinar" (DELEUZE, 1990). O próprio Greenwald retoma o conceito de panóptico, empregado por Foucault[3], para analisar os "danos da vigilância" indiscriminada: "o panopticonismo é um tipo de poder aplicado aos indivíduos na forma de uma supervisão individual contínua, na forma de controle, punição e compensação, e na forma de correção, ou seja, a moldagem e transformação dos indivíduos segundo determinadas normas" (FOUCUALT, 1975 *apud* GREENWALD, 2014).

1.3 **As Sociedades Disciplinares e as Sociedades de Controle**

As "instituições disciplinares" (FOUCAULT, 2014), que teriam dado origem às "sociedades disciplinares", marcadas por espaços de confinamento e de disciplina, sofreram mudanças profundas na passagem para a pós-modernidade. Nas "sociedades de controle", como analisou Deleuze (1990), os espaços de confinamento são menos presentes, já que o controle é exercido por meio da ilusão de liberdade e da sensação de movimento. Se, na modernidade, o panóptico tornou-se peça fundamental na manutenção da vigilância imobilizando os observados (prisioneiros, pacientes, alunos, etc.) e promovendo a mobilidade dos observadores (que ainda precisavam estar presentes) (BAUMAN; LYON, 2014), o mundo pós-moderno apresenta-se pós-pan-óptico - pois a vigilância tornou-se flexível na passagem da modernidade para a "modernidade líquida". (BAUMAN, 2013)[4]

Outro ponto a se destacar é que as mudanças tecnológicas, observadas na passagem da modernidade para a modernidade tardia, ou pós-modernidade, ou modernidade líquida, acompanham mudanças mais profundas que dizem respeito a concepções de identidade

[3] Em Vigiar Punir, de 1987, Foucault resgata a ideia de Jeremy Bentham, em "O panóptico", publicado em 1875, que designa por esse termo um tipo de prisão ideal para estabelecer como o Estado havia constituído instituições de caráter panóptico, como prisões, hospitais, manicômios, escolas, universidades etc., que formaram as engrenagens de sua dominação social por meio do medo gerado pela constante vigilância, controle e punição da população. Para Foucault, essas instituições funcionariam com "instituições disciplinares".

[4] Bauman & Lyon (2014) reconhecem que o conceito introduzido por Deleuze se caracteriza por conceber uma vigilância que cresce menos como uma árvore (rígida, num plano vertical como o panóptico) e mais como "ervas daninhas". Deleuze ilustrou esse argumento por meio do exemplo das estradas, estruturas que servem para multiplicar os meios de controle, além da finalidade viária, posto que os usuários são controlados sem se sentirem confinados. (DELEUZE, 1987)

cultural. Stuart Hall (2000) e Bauman (2013), por exemplo, apontam como não é mais possível imaginar a constituição de sujeitos estáveis com identidades fixas, como observado na Modernidade, pois na pós-modernidade a identidade cultural do sujeito encontra-se em transformação e fragmentação gerando um processo de produção de identidades culturais caracterizadas por uma "celebração móvel" do "eu" nas representações e interpretações dos sistemas culturais das sociedades.[5]

Essa descentralização da identidade cultural do indivíduo, em parte promovida pelos avanços tecnológicos, produziu novas formas de vigilância, de controle, que miram em qualquer tipo de fluxo, de pessoas, de informações ou de produtos, que funciona à distância, tanto temporal quanto espacial, que circula de forma fluída, por meio dos Estados-nação, mas, também, além deles, conformando o domínio globalizado do século XXI, como aponta Didier Bigo (2006). Ou seja, na "modernidade líquida" (BAUMAN, 2013), as novas mídias e os novos veículos de informação devem ser capazes de fazer fluir o poder e a informação por meio da quebra de barreiras, cercas, fronteiras e postos de controle pois "o poder move-se à velocidade de um sinal eletrônico". (BAUMAN; LYON, 2014)

Se, para Hall e Bauman, o panóptico permanece como forma de estratégia universal de dominação, ele é, contudo, um padrão de controle mais comumente encontrado nas margens da sociedade pós-moderna, onde existem locais destinados a seres humanos categorizados como em "débito", "inúteis", "excluídos", "improdutivos", "incapacitados" ou apresentados como "lixo social" - sem nada para oferecer e que tomam espaço que poderia ser melhor ocupado. Já no centro da sociedade, em contrapartida, a vigilância funciona no tipo pós-pan-óptico. A vigilância líquida permite uma readaptação dos mecanismos de controle e servidão do tipo "*do it yourself*", e os indivíduos atuam como caramujos que transportam suas casas. Por meio de celulares, aplicativos, redes sociais e outras ferramentas do mundo liquido, as pessoas assumem o papel de autovigilância e trocam liberdade/privacidade por maior comodidade/conveniência/segurança (BAUMAN; LYON, 2014).[6]

Didier Bigo (2006) considera que após o pan-óptico e o pós-pan-óptico surgiu o ban-óptico - sem anular seus antecessores. O ban-óptico busca atuar na seleção do que é "útil" e

[5] Essas mudanças configuram uma característica importante da pós-modernidade: a descrença de que uma grande narrativa possa explicar as relações complexas e as identidades fragmentadas e contraditórias do sujeito pós-moderno. Assim, toda grande narrativa encontra contra-narrativas que resistem e buscam trazer para as relações políticas e culturais vozes marginalizadas e excluídas pelo processo histórico da modernidade. Observa-se, então, a desconstrução de grandes temas como "cultura e identidade nacional" em detrimento da valorização da diferença e do "outro".

[6] Os autores alertam como tais movimentos geram graves obstáculos para os direitos civis, para a justiça e para a democracia contemporânea. E como a própria fluidez impede que se categorize uma manifestação do pan-óptico como centralizada ou global, pois ela assume diferentes formas de controle ao adaptar-se segundo o momento ou a situação.

"produtivo" daquilo considerado como "lixo". Ou seja, para Bigo o ban-óptico mostra como tecnologias de elaboração de perfis e dados determinam quem será colocado sobre determinados regimes de vigilância específica, mostrando quem é bem-vindo, ou não, e determinando as categorias de exclusão e o tratamento dos indivíduos.[7]

Portanto, os avanços tecnológicos das sociedades pós-modernas produziram mudanças e readaptações nas formas da vigilância e de controle que repercutiram e determinaram a situação social, cultural e política dos indivíduos, dos grupos e dos países.

Cathy O'Neil (2016) demonstra como programas de análise de *Big Data* e algoritmos – *Weapons of Math Destruction* (WMD) –, como a autora os conceituou, são responsáveis pela manutenção da economia global, definem preços de produtos e categorizam indivíduos e minorias como perigosos ou inúteis, negando aos mesmos direitos e oportunidades. Por exemplo, os sistemas de automatização de escolhas à distância geram muitos problemas sociais porque refletem a ideologia dos seus desenvolvedores embora os algoritmos passem a ilusão de neutralidade e objetividade decisória [8].

O conceito de "WMD", cunhado por O'Oneil, se assemelha ao identificado por "ban-óptico", cunhado por Bigo, no que se refere a um dos aspectos funcionais dos mecanismos de vigilância: a categorização social. A categorização realizada por ferramentas utilizadas por empresas como *Amazon*, *Google* e *Facebook* é a mesma utilizada por vários setores do Estado como concessão de crédito, análises de mancha criminal, sistemas de recursos humanos, estratégias de *marketing*, etc. Assim, destaca O'Neil, os modelos matemáticos podem ser nocivos ao substituírem sensibilidade humana decisória por sistemas de inteligência artificial que, longe de serem neutros e isentos, apresentam uma capacidade impressionante de analisar dados e gerar categorias/profiles que se retroalimentarem – bancos de dados criados por um sistema de análise de inadimplência podem ser usados por sistemas recursos humanos de uma empresa que busca contratar novos funcionários- e produzem grupos cada vez mais alienados e marginalizados de determinados serviços e oportunidades.

Ressalta-se que as WMDs são hoje responsáveis pela filtragem e manipulação não somente dos perfis de seres humanos que são julgados como produtivos ou inúteis em determinado setor, mas, também, dos conteúdos que cada indivíduo tem acesso ao utilizar a

---

[7] O conceito de ban-óptico pode ser entendido a partir da análise de três dimensões de como a vigilância e o controle das minorias são aplicadas por meio da distância: 1) por meio do poder excepcional (normas e suas exceções se constituindo de forma mútua e estados de emergência tornando-se rotineiros); 2) "*profiling*" (captação de dados e exclusão de determinados grupos e categorias em nome de um futuro comportamento de risco); 3) normalização dos não excluídos (por meio da crença na livre movimentação de bens, capitais, informações e pessoas). De acordo com o Bigo, Bauman e Lyon, os efeitos e consequências de tal categoria se dão no plano transacional, separando o "útil" do "lixo".

[8] Nesse sentido, a análise de O'Neil converge com a visão de "vigilância líquida" de Bauman e Lyon.

internet. Trata-se de uma ferramenta que representa um dos maiores obstáculos nas sociedades de controle. Se anteriormente os agentes de vigilância eram os tomadores de decisão nas instituições disciplinares, nos sistemas pós-pan-ópticos a inteligência artificial é responsável por grandes distorções na produção de categorias sociais. Ou seja, os algoritmos representam, na atualidade, um grande obstáculo aos direitos humanos e à democracia.

As grandes corporações, Estados e sistemas de vigilância transnacionais, analisa Michael Shapiro (2005), criam, portanto, regimes de propriedade de conhecimento e controle dos meios de informação para além do uso de tecnologia militar no combate ao crime e terrorismo. Após os ataques do 11 de setembro, o desenvolvimento de novas redes de inteligência doméstica, por meio do *Patriot Act,* de 2001, não apenas expandiu a intensidade da vigilância em território estadunidense, mas, também, em território estrangeiro.

As "sociedades de controle", segundo Costa (2004), podem ser definidas por meio do esforço de determinados atores, no caso o governo estadunidense, na busca por captar metadados, interceptar mensagens e rastrear padrões de comportamento. Mas, por sua vez, as estratégias de vigilância e espionagem sobre os cidadãos e suas atividades diárias são feitas por meio de processos de identificação, rastreamento e criação de perfis em bancos de dados (PHILLIPS, 2005). A tecnologia de identificação facial, no entanto, produz a crença de que os eventos terroristas poderiam ter sido evitados e de que o futuro da segurança dependeria de um maior esforço das autoridades nacionais (GATES, 2005). Por sua vez, os EUA criaram discursos contraditórios sobre a guerra do Iraque - como demonstraram os arquivos do *Wikileaks*. Utilizaram também programas desenvolvidos pela NSA para capturar informações de indivíduos e instituições por todo planeta - como mostraram os arquivos de Snowden (HARDING, 2014). No caso de Snowden, os arquivos continham dados capturados do Ministério de Minas e Energia do Brasil, da Petrobrás, da presidenta Dilma Rousseff e de outros líderes de Estado durante as conferências do G20 (HARDING, 2014). Ou seja, absolutamente sem nenhuma relação com o combate ao terrorismo e evidenciando que o governo estadunidense se utilizava dos mecanismos de vigilância para obter vantagens comerciais, econômicas e estratégicas em relação aos países espionados.

Os arquivos divulgados por Snowden criaram, no entanto, uma janela de oportunidades para que o Brasil acelerasse os avanços na constituição do Marco Civil e na defesa de uma governança da Internet neutra, dotada de liberdade de expressão e privacidade de dados. O modelo alcançou notoriedade internacional e foi exportado para outros países que também priorizam um processo pluriparticipativo e dinâmico da produção cultural e gestão de redes. (PATRY, 2014) O Brasil, argumenta Patry, terminou por assumir uma posição

privilegiada como principal país defensor da liberdade da Internet, ultrapassando a Índia. Tal função não coloca o Brasil como potência mundial, mas, como havia observado o geógrafo francês Emmanuel Todd em livro de 2003, embora ainda forte na área militar e econômica os EUA encontram forte resistência na área de tecnologia da informação e controle da governança cultural, a despeito de seus esforços em manter-se como centro ideológico por meio dos discursos de propriedade intelectual e medidas de vigilância e controle de informações (TODD, 2003).

Os EUA, argumenta Todd, mostram, cada vez mais, a sua fraqueza e falta de produtividade ao apresentar aspectos de intolerância política e cultural. Na medida em que o país busca produzir, por exemplo, o único cinema imaginável por meio de Hollywood e almeja manter uma hegemonia sociocultural (TODD, 2003). Várias formas de ação são conjugadas para contribuir para obnubilar uma visão clara e ampla dos mecanismos e objetivos da vigilância. Shapiro, por exemplo, questiona o papel do cinema na era da hipermilitarização por considerar que a estética oferece um outro ângulo diferente do apresentado pela "ficção dominante". A estética é importante, principalmente, quando os governos buscam o suporte das artes para aumentar suas influências tanto interna quanto externamente, expandindo suas esferas de violência imperial e consolidando regimes de vigilância sobre o imaginário dos indivíduos. Filmes como *The Fog of War* e *Fahrenheit 9/11*, de 2004, representam zonas de resistência e instrumentos de pensamento crítico ao questionarem determinadas políticas do governo norte-americano (SHAPIRO, 2005). O mesmo pode ser dito sobre os diversos documentários de Laura Poitras, em especial suas críticas aos mecanismos de vigilância em *Citzenfour* (HARDING, 2014).

Outra forma de crítica, e, em consequência, de resistência aos regimes de vigilância e controle, além daqueles exercidos por Snowden e Assange, ou Greenwald e Poitras, é a abordagem estética também presente na atividade pirata. A "mentalidade", "perspectiva" ou "olhar pirata" também compreende e se utiliza de abordagens estéticas. Dessa forma, ela serve para defendermos a importância desse tipo de abordagem para o entendimento da política internacional. Assim, torna-se possível romper com as teorias miméticas do *mainstream* das Relações Internacionais, que apresentam limitações no entendimento do mundo e da diversidade cultural (BLEIKER, 2001, p. 512).

1.4 **A Pirataria como Resistência Criativa**

A vigilância de um Estado sobre pessoas, empresas e governos, por exemplo, e o vazamento de informações secretas, são atividades imemoriais na história da humanidade. Na pós-modernidade, a pirataria, outra atividade típica das potências, e relacionada às atividades

de vigilância, surpreende como forma de resistência. A pirataria como atividade econômica paralela ao sistema foi prática corrente por parte de grandes Estados monárquicos como a Inglaterra, a Espanha e a França. Uma vez estabelecido o poderio militar e econômico desses reinos, a pirataria de Estado diminuiu até seu desaparecimento por volta da virada do século XVIII para o XIX. A pirataria como modelo de organização alternativo frente ao Estado Moderno, entretanto, sempre existiu por meio da criação de Zonas Autônomas Temporárias paralelas. (BEY, 1985). Na pós-modernidade, a pirataria se fragmentou e tomou novas dimensões por parte de grupos e agentes atuando nas margens dos sistemas de controle. Por isso, a criminalização da pirataria por parte do sistema internacional corresponde à defesa dos interesses dos Estados modernos poderosos, e raramente analisada como resultante da intransigência de agentes e zonas de resistência alternativas aos modelos de representação modernos.

A "pirataria", e suas atividades na pós-modernidade, entretanto, cria novos meios ou modifica meios já existentes de propagação de (contra) informação e cultura. Tais plataformas, por sua vez, servem para outros indivíduos modificarem e também criarem novas narrativas alternativas à ordem e ao *status quo* internacional. Nesse sentido, podemos compreender muitas atividades e criações de ideias na sociedade atual por meio da perspectiva pirata.

É importante destacar que a dimensão estética da atividade pirata defendida aqui é de grande influência no ciberativismo, mas não se limita aos meios virtuais. Existe a criação de atividades e produtos concretos que são identificados pelas narrativas de Martel (2012) – como a criação de novas produções culturais em países como Turquia e Camarões – e Mason (2008) – que coloca o pirata como guardião da livre cultura e da livre expressão. Na definição do Partido Pirata (2013), a pirataria está presente em todas as zonas onde o capitalismo expande atualmente - isso inclui o mercado virtual e físico de culturas e bens em áreas da "*Internet"* e da "*Deep web*", onde os Estados não conseguem manter total controle das interações sociais, mas também fora do meio virtual, em zonas autônomas temporárias (BEY, 1985). Assim como a Monalisa bigoduda de Duchamp é vista por Gilles Deleuze e Roberto Machado (2010) como a criação de um duplo diferente que critica o original, a atividade pirata que introduz novos elementos em produtos e culturas - tanto físicas quanto virtuais – altera as dinâmicas de poder na economia, na cultura e na política.

O recorte temporal foi escolhido por abarcar tanto as iniciativas de reforço na vigilância norte-americanas pós 11 de setembro quanto as reações e denúncias apresentadas

nos **estudos dos casos** dos *WikiLeaks*, Arquivos Snowden e outras iniciativas também apresentadas como "piratas".

Os conceitos de pan-óptico, ban-óptico, pós-pan-óptico e WMD são aqui entendidos como conceitos operatórios para analisarmos as mudanças nos regimes de vigilância entre 2001 e 2014. O recorte temporal foi escolhido por abarcar tanto as iniciativas de reforço na vigilância norte-americanas pós 11 de setembro quanto as reações e denúncias apresentadas pelos *WikiLeaks*, Arquivos Snowden e outras iniciativas também apresentadas como "piratas". Analisando a pirataria como uma atuação de resistência frente ao Estado e aos discursos (re)produzidos por meio de regimes de vigilância, categorização social e poder simbólico.

Hakim Bey (1985), pseudônimo do historiador norte-americano Peter Lamborn Wilsom, escreveu um interessante livro que ilustra essa dimensão da pirataria como prática de resistência. Em *Zonas Autônomas Temporárias* (T.A.Z.), influenciado pela filosofia de Deleuze, Bey define o Estado como uma "megacorporação de informações", "o império do espetáculo e da simulação" que atua por meio de sistemas de controle que buscam reproduzir constantemente uma forma de ordenamento que molda as formas de se viver em sociedade. Para fundamentar sua tese, Bey adota uma análise de perspectiva histórica que examina as diferenças e similaridades que a atividade pirata apresenta ao longo da história.

Enquanto as definições presentes nos discursos da política cultural estadunidense e de instituições como a Organização das Nações Unidas (ONU) reproduzem uma representação da pirataria como uma atividade nociva e predatória desde os séculos em que os corsários deixaram de atender aos interesses dos Estados modernos e do capitalismo expansivo, a atividade pirata se modificou ao longo do tempo e encontrou na Internet e no ativismo virtual um campo fértil de livre expressão, produção de novas plataformas e culturas reprimidas pelos Estados e regimes de vigilância e controle.

Aqui cabe destacar que as definições de Estado defendidas por autores como Foucault, Deleuze, Shapiro e Bay são críticas às definições apresentadas pelo *mainstream* da corrente realista da área de Relações Internacionais. O Estado moderno, reificado pelas abordagens do Neorrealismo e do institucionalismo neoliberal, é tratado como a mais importante forma de organização e representação política. Em "*The Aesthetic Turn in International Political Theory*", Roland Bleiker (2001) reforça a visão alternativa ao argumentar ser necessária uma abordagem teórica diferente para os estudos da política mundial e propor uma abordagem estética. Mais especificamente, seu texto procura diferenciar as formas de representação

estéticas e miméticas ao evidenciar como a primeira possibilita uma melhor análise da diferença cultural e política:

> As abordagens miméticas, que tem dominado o campo de Relações Internacionais, buscam representar as políticas em sua "realidade" e "autenticidade", buscando capturar as políticas mundiais enquanto essências. As abordagens estéticas, por sua vez, assumem que sempre existe um gap entre as formas de representação e aquilo que se busca representar. Em vez de ignorar ou buscar reduzir esse gap, como as abordagens miméticas o fazem, a abordagem estética reconhece que a diferença entre o representado e a representação é o principal local onde ocorre a ação política (BLEIKER, 2001, p. 510).

Essa nova abordagem estética, que admite o espaço político entre a representação e o representado, permite a compreensão de diferentes dimensões da pirataria não somente enquanto movimento resistente às formas de representação naturalizadas pelas principais correntes teóricas da disciplina como, também, em ações políticas que chamam atenção para vozes e ideias marginalizadas ou não representadas dentro das sociedades de controle.

Mais do que isso, esta dissertação argumenta que a visão do Estado, em seu projeto de hierarquizar e integrar – processo de *overcoding* – (DELEUZE; GUATARRI, 1977 *apud* SHAPIRO, 1994, p. 487) as diferentes culturas da sociedade, buscou construir uma representação mimética da realidade social (BLEIKER 2001, p.525). Como consequência, nota-se resquícios de alteridade cultural interna, muito pelo fato do processo de absorção nunca ser completo e apresentar uma visão que prioriza determinados tipos de simulação, não identificando determinadas formas de organização e representação piratas (BEY, 1985).

Shapiro (1994) destaca que muitos Estados apresentam resíduos de alteridade cultural no interior de suas nações, que existem como formas invisíveis aos olhos dos governantes. Isso se dá muito por conta de falhas no processo de *overcoding*, que nunca consegue integrar e hierarquizar todo o conteúdo cultural da sociedade e acaba destruindo muito da diversidade, e também por conta das limitações que o imaginário cultural moderno possui para compreender outros tipos de identidades híbridas e formas de representação alternativas, visto que grande parte dos *policy makers* e principais teóricos do *mainstream* das Relações Internacionais utilizam abordagens miméticas acreditando que seus modelos representacionais capturam a política como ela realmente é (BLEIKER, 2001, p.110).

Todd (2003) defende a tese de que os EUA, embora outrora um império comparável à Roma e Atenas, hegemonia dos anos 1950-1990, encontra-se, no início do século XXI, na condição de semi-império. Essa perda de hegemonia seria multifatorial: perda da dimensão universal de seus valores, ou declínio do poderio militar e econômico frente ao Japão, Rússia e uma União Europeia revigorada. E o uso dos recursos materiais e simbólicos - mais do que

nunca sendo utilizados na tentativa de manter-se como centro estratégico – denunciam uma América do Norte que se encontra mais dependente economicamente do mundo do que o inverso. Por conta do declínio da influência econômica, militar e ideológica, os EUA buscam reforçar o seu controle sobre o mundo, o que acaba gerando um efeito negativo de afastamento e enfraquecimento de sua posição estratégica. De acordo com Todd, o mundo que se busca criar não será um império controlado pelos EUA, mas um sistema complexo dividido pela influência de vários polos e com diferentes relações de força. Nesse sentido, argumenta Todd, a América mostra cada vez mais a sua fraqueza ao apresentar aspectos de intolerância política e cultural.

Outra autora a se debruçar sobre o declínio do Estado na atualidade, Susan Strange (1995), argumenta que a mudança mais significativa a ser observada no final do século XX foi a perda de importância dos mais antigos atores clássicos do sistema internacional, isto é, os Estados. E, destaca Strange, também os EUA perderam autoridade não somente frente a outros países, mas, também, para diferentes dimensões de mercado, instituições interestatais e em níveis regionais e locais. As evidências dessa transformação, mesmo que os Estados modernos, em geral, ainda busquem perpetuar a soberania em áreas e espaços onde não são mais capazes de pleno exercício, aponta para a queda da influência das leis estadunidenses de propriedade intelectual e patentes na medicina e em pesquisa farmacêutica, por exemplo, conforme destaca Strange.

Diante da perda de importância e de soberania do Estado no sistema internacional, um dos instrumentos utilizados pelo governo estadunidense para controlar a população é o medo e a ameaça do uso da violência (CHOMSKY, 2005). Se consideramos os conceitos de "sociedade disciplinares" e "sociedades de controle", construídos respectivamente por Michel Foucault e Gilles Deleuze, teremos que, segundo as visões desses autores, as relações de poder são muito mais difusas e pulverizadas, permeando todas as pequenas relações sociais. E essa perspectiva nos permite concluir que esse processo se dá tanto em âmbito nacional quanto internacional.

Deleuze (1987) apresentou o conceito de "sociedades de controle" em uma palestra sobre cinema e criação, sob o argumento de que a informação é justamente o sistema de controle do século XX. Os boletins de polícia, por exemplo, são chamadas de "comunicados" justamente por nos dizerem aquilo que julgam que devemos e temos a obrigação de acreditar. A informação é um sistema de palavras de ordem que estão em curso em uma determinada sociedade. Entretanto, para toda informação apresentada por um discurso, também podemos perceber forças e vetores contrários:

> [...] em países sob ditadura cerrada, em condições particularmente duras e cruéis, existe a contra-informação. No tempo de Hitler, os judeus que chegavam da Alemanha e que foram os primeiros a nos contar sobre os campos de extermínio faziam a contra-informação. O que é preciso constatar é que a contra-informação nunca foi suficiente para fazer o que quer que fosse. Nenhuma contra-informação foi capaz de perturbar Hitler. Salvo num caso. Que caso? Isso é de vital importância. A única resposta seria que a contra-informação só se torna eficaz quando ela é – e ela o é por natureza – ou se torna um ato de resistência. E o ato de resistência não é nem informação nem contra-informação. A contra-informação só é efetiva quando se torna um ato de resistência (DELEUZE, 1987)[9].

O ato de resistência, destaca Deleuze, possui duas dimensões que se articulam: uma humana e uma artística. Nesse sentido, Bauman e Lyon (2014) consideram que uma (contra) informação só se torna eficaz quando ela se articula com uma dimensão humana, tornando-se um ato de resistência. Os seres humanos podem e fazem a diferença quando pensam de formas não convencionais e às vezes alteram o curso da história na direção da justiça e da solidariedade. Os vazamentos podem ser entendidos como formas de contrainformação que se tornam atos de resistência ao criticarem mecanismo de "categorização social". Quando analisamos as ações/reações de indivíduos como Snowden, Poitras, Greenwald, Assange e outros, podemos perceber que a criação de diferentes veículos de (contra)informação, como a *WikiLeaks*, livros, blogs, documentários e novas plataformas, criam (contra)narrativas que criticam o posicionamento dos sistemas de vigilância e seus regimes de verdade. Tais críticas são direcionadas aos Estados, em principal o estadunidense, e instituições, como Hollywood, NSA e outros veículos, mas claramente não se limitam aos sistemas de vigilância nacionais, pois criticam também outras formas de controle. Nesse sentido, as ideias de Bey convergem com as de Shapiro em alguns pontos, quando Bey analisa os mecanismos de resistência frente a representações fixadas pelo "império do espetáculo e da simulação" – e com algumas considerações de Deleuze, quando ele aponta como o Estado insiste em mapear os caminhos e construir estradas para controlar nossa movimentação. Em seu conceito de TAZ, Bey define que:

> A TAZ é uma espécie de rebelião que não confronta o Estado diretamente, uma operação de guerrilha que libera uma área (de terra, de tempo, de imaginação) e se dissolve para se re-fazer em outro lugar e outro momento, antes que o Estado possa esmagá-la. Uma vez que o Estado se preocupa primordialmente com a Simulação, e não com a substância, a TAZ pode, em relativa paz e por um bom tempo, "ocupar" clandestinamente essas áreas e realizar seus propósitos festivos. Talvez algumas pequenas TAZs tenham durado por gerações - como alguns enclaves rurais – porque passaram despercebidas, porque nunca se relacionaram com o Espetáculo, porque nunca emergiram para fora daquela vida real que é invisível para os agentes da Simulação **(**BEY, 1985)[10].

---

[9] Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=a_hifamdISs&t=1691s>Acesso em 09 jan. 2017

[10] Disponível em: <http://www.mom.arq.ufmg.br/mom/arq_interface/4a_aula/Hakim_Bey_TAZ.pdf>

É importante destacar que o conceito formulado por Bey se aplica tanto aos movimentos de corsários e piratas dos séculos passados quanto aos mecanismos de ciberativismo e criação de novas culturas da pós-modernidade. Organizações políticas como o Partido Pirata descrevem esses movimentos argumentando que "atos de pirataria sempre foram respostas ao controle de fronteiras não mapeadas do capitalismo" (PARTIDO PIRATA, 2013, s.p.).

> Julian Assange é o fundador e editor-chefe da Wikileaks, uma organização no coração da esfera pirata. A WikiLeaks tem laços com o The Pirate Bay, o maior site de compartilhamento de arquivos do mundo; com o Partido Pirata, que tem dois representantes eleitos no Parlamento Europeu; e com membros centrais do grupo de hackers Anonymous. A WikiLeaks adquiriu tremenda influência, que está usando para angariar apoio internacional para os denunciantes Chelsea Manning e Edward Snowden. Em julho de 2013, Assange anunciou a criação do Partido Wikileaks Australiano, que almeja lançar candidatos nas próximas eleições para o Senado. O movimento pirata tem sempre sido crítico às relações íntimas entre estados e grandes corporações, então, não admira que as revelações recentes sobre os programas de vigilância Prism, da Agência Nacional de Segurança dos Estados Unidos (NSA), implementados juntamente com empresas líderes de tecnologia, tenham levado os piratas, mais uma vez, a exprimir suas preocupações. Mas, quem são os piratas e que papel desempenham no jogo capitalista? Se nós olharmos para a história do movimento pirata e suas interações com estados e corporações, temos muito a aprender sobre o funcionamento interno do capitalismo e sua dinâmica evolucionária. O que se vê é que as implicações da pirataria para a economia global, as políticas governamentais e a geopolítica, são enormes – mas até agora têm recebido pouca atenção.
>
> **O que é pirataria e quem são os piratas?**
> A lei Internacional não tem definição consensual de pirataria, exceto pelo caso específico da pirataria marítima – e sua definição não se tornou completamente reconhecida e compartilhada pelas nações do mundo até a Convenção da Lei do Mar da ONU em 1982. Hoje, quando ouvimos termos tais como "pirataria online", devemos ter em mente que a pirataria não se refere a nenhuma realidade legal comumente aceita. Similarmente, durante a era de ouro da pirataria marítima, em cerca de 1700, o conceito de pirataria (marítima) era vago e maleável. Assim, como regra geral, para ser um pirata, alguém precisa ser meramente chamado de pirata por uma autoridade política reconhecida. Em outras palavras, a realidade política da pirataria é criada por meio de uma declaração performativa proferida por um governo legítimo. (PARTIDO PIRATA.ORG, 2013, s.p.)[11]

A visão do Partido Pirata sobre a resistência e condição criativa da pirataria na pós-modernidade é, em parte, considerada em obras como "*The Pirate's Dilemma: How Youth Culture is Reinventing Capitalism*", de Matt Mason (2008), e em "Mainstream. A Guerra Global das Mídias e das Culturas", de Frédéric Martel (2012), que analisam as diferentes vozes e opiniões de agentes da grande mídia e de agentes das zonas de resistência, dentro e fora dos EUA, confrontadas no debate sobre as formas de concorrência e resistência à indústria cultural estadunidense: a pirataria.

[11] Disponível em: < https://partidopirata.org/a-historia-da-pirataria/>

Se, de um lado, os dados da indústria cultural *mainstream* dos EUA revelam antigas e poderosas estruturas, como a *Motion Picture Association of America* (MPAA)[12], no século XXI a principal função de um de seus dirigentes é lutar contra a pirataria de filmes, atividade caracterizada como um "crime mais brando". A tal ponto que, de acordo com Martel, a MPAA transformou a luta contra a pirataria em sua prioridade mundial e isso depois de décadas de promoção e difusão do cinema estadunidense pelo globo. Ou seja, a MPAA passou a concentrar seus esforços na repressão e no policiamento à pirataria. Mas, segundo Martel, a mudança de comportamento deu as costas para uma virada histórica, e o combate à Internet e determinadas formas de pirataria repete o erro da censura na indústria fonográfica. De todo jeito, para Martel, essa é uma batalha perdida antes mesmo de começar.

Outra frente de atuação em prol da indústria cultural estadunidense são as universidades estadunidenses, importantes por captarem recursos para pesquisas aplicadas e elaborarem estratégias culturais e de produção. Além disso, tais espaços são polos atrativos de talentos estrangeiros e proporcionam uma vantagem excepcional para Hollywood ao, cada vez mais, contribuírem para a "universalização" de seu cinema e para a constante ação de americanização cultural do mundo por meio do monopólio sobre imagens e sonhos. A concorrência, no entanto, que vem da China, Índia, Brasil, países árabes e africanos, representa a resistência das economias locais e das culturas que buscam o empoderamento simbólico, o que redefine uma nova "geopolítica de conteúdos" e uma nova "guerra cultural mundial", segundo Martel.

1.5 **Estratégias da Pirataria: o caso da Indústria de Jogos**

Situação um pouco diferente ocorre na indústria dos jogos virtuais. A maior parte dos países estudados possuem uma cultura interna, ou "nacional" forte, mas que não é exportada, e, aparentemente, preferem exportar produtos de entretenimento totalmente americanizados e não correr riscos comerciais com seus produtos de conteúdo cultural local. Ou seja, a resistência está presente, mas articulada a estratégias comerciais, o que, para Martel, termina

[12] A MPAA possui, há mais de quatro décadas, uma estratégia comercial de conquista mundial que se estrutura em políticas de lançamentos de filmes em nível global, do uso de estrelas estrangeiras, de núcleos de organização e promoção de seus lançamentos em países estrangeiros, que asseguram às seis maiores produtoras de Hollywood (Disney, Sony-Columbia, Universal, Warner Bros., Paramount e 20th Century Fox) o monopólio desse mercado altamente rentável econômica e politicamente. Talvez por isso, nos Estados Unidos, a sede da MPAA diste a somente alguns metros da Casa Branca.

por gerar uma relação conflitiva entre o cinema nacional e o "the other cinema" americanizado[13].

Concordando com as visões de Mason e de Martel, defendemos que a internet e a pirataria produzem ferramentas e culturas de resistência e de contrainformação que revolucionam o mapa de trocas e de conteúdo cultural. Do ponto de vista da economia formal, a pirataria é apresentada como um crime grave, um delito contra a propriedade intelectual, uma concorrência desleal à produção das economias centrais. Mas para os defensores da pirataria ela significa uma alforria do sistema de controle e exclusão dessas economias centrais.

A pirataria, advoga Matt Mason (2008), é a reinvenção do capitalismo. Para desenvolver sua tese ele apresenta três imagens do pirata. A primeira é a de uma pessoa que vende DVDs ilegais na esquina de algum bairro pobre. A segunda é a imagem pitoresca e caricata de um indivíduo com um papagaio, barba e perna de pau: o corsário clássico dos livros de História. A terceira é a de um "*freedom fighter*": um guardião da liberdade de expressão que vem promovendo eficiência, inovação e criatividade desde os séculos passados. Mason deixa claro que a pirataria é uma atividade ambígua, que pode ser compreendida e observada de diferentes formas. Se de um lado a propriedade intelectual pode ser vista como positiva e a pirataria como negativa, o inverso também pode ser defendido. A atividade pirata também é criativa e inovadora:

> [...] os piratas têm sido os arquitetos de novas sociedades por séculos: eles têm estabelecido novos gêneros de filmes e músicas e criado novos meios de comunicação, frequentemente operando de forma anônima e sempre – inicialmente, ao menos – atuando fora da lei. Eles derrubam governantes, fazem nascer novas indústrias, e vencem guerras. Piratas criam mudanças sociais e econômicas positivas, e entender a pirataria atual se faz mais importante do que nunca, já que agora que nós todos podemos copiar e transmitir o que quisermos: nós todos nos tornamos piratas. Plataformas marítimas não são mais requisito. (MASON, 2008, p.35, tradução nossa)[14]

---

[13] Segundo Martel, no Camarões, aproximadamente 90% dos CDs são pirateados e a pirataria de produtos culturais constitui uma indústria em si mesma. Por meio da criação de "videoclubes" que apresentam todo tipo de cultura em residências e espaços privados, a população busca combater a raridade de salas de cinema disponíveis no país. Por sua vez, a pirataria convive com uma certa crítica ao "bombardeio cultural americano", conforme aparece na entrevista da ativista Ayse Böhürler, que se reconhece como uma feminista híbrida que critica alguns elementos do feminismo ocidental e também a imposição de valores da sociedade machista turca. Para ela, por exemplo, o véu é um símbolo de resistência e representação contra valores ocidentais, mas os trajes impostos pelos islamitas radicais também não são aceitos e isso enseja uma resistência por meio de uma contra-cultura através da música, da televisão e do cinema.

[14] "[...] pirates have been the architects of new societies for centuries: they have established new genres of film and music and created new types of media, often operating anonymously and always- initially, at least- outside the law. They overthrow governments, birth new industries, and win wars. Pirates create positive social and economic changes, and understanding piracy today is more important than ever, because now that we all can copy and broadcast whatever we want; we all become pirates. No sea fort required." (MASON, 2008, p.35).

Muitos são os exemplos em que a pirataria produz novas culturas e veículos de contrainformação. O jogo *Pro Evolution Soccer* sempre fez muito sucesso no Brasil, mas a versão "original" não apresentava tantos atrativos para o consumidor nacional. Por meio de ferramentas como o "*modding*" e "*patching*", versões piratas customizavam o produto e modificavam algumas das suas estruturas. O "bomba patch" tornou-se famoso por adicionar seleções, clubes e jogadores consagrados: o Santos, da época Pelé, o Flamengo de Zico, o Barcelona, da era Ronaldo, e jogadores como Rivaldo, Romário entre outros. Adicionalmente, essa versão pirata do jogo permitia que as partidas ocorressem em estádios consagrados como o Maracanã, com direito a gritos clássicos de torcida, narrações de Galvão Bueno e outros efeitos sonoros exclusivos. Atualmente, tais ferramentas de customização estão muito mais presentes e unem diversas comunidades gamers por meio da customização e do compartilhamento de *mods*.

Instrumentos como o Remix produzem horas de novos conteúdos, diariamente, por meio da criação de novas versões de diferentes faixas e álbuns. O "*machinima*" também é uma técnica que consiste na criação de vídeos a partir de "*engines*" (programas e motores gráficos de jogos de vídeo games) utilizada por *youtubers* na produção de horas de conteúdos digitais com milhares de visualizações diárias. (MASON, 2008).

Os EUA, que, nos dias que correm, são um dos principais críticos da pirataria, e um dos maiores defensores da propriedade intelectual, no passado foram considerados uma nação pirata. E foi graças ao rompimento com regimes de patentes defendidos pela Europa que, analisa Mason, os estadunidenses puderam se industrializar e promover um maior bem-estar nacional. Curiosamente, quando Índia e Brasil tomam atitudes nesse sentido, contestando os regimes defendidos pelos países centrais, para proporcionar medicamentos e cultura de forma mais acessível aos seus cidadãos, o discurso estadunidense e das instituições internacionais mostra-se severo e irredutível (MASON, 2008).

Há, ainda, conforme demonstra Pang (2005) em Copying Kill Bill, um discurso sobre propriedade intelectual extremamente estratégico para os EUA já que o fluxo de ações movidas por estadunidenses contra estrangeiros é muito maior do que o inverso. Esse fluxo mostra o posicionamento privilegiado de Hollywood nos regimes de propriedade intelectual, por exemplo, mas o modelo apresenta problemas ao tratar filmes como "*commodities*" e não como sistemas complexos de representação cultural.

Enquanto Hollywood se apropria de elementos de outros cinemas - como o caso da influência dos filmes de Hong Kong na obra de Tarantino - o discurso sobre propriedade intelectual reprime o movimento inverso, criminalizando e tratando como pirata/inimigo

outros produtores fora dos EUA. Pang argumenta, entretanto, que os EUA só se tornaram tão poderosos culturalmente quando foram uma "nação pirata" do século XIX, não respeitando regimes de propriedade intelectual para se industrializar. Mas, atualmente, Hollywood precisa absorver ideias de outras culturas e cinemas para manter sua influência global.

> Kill Bill é um texto excepcionalmente rico; ele não somente se apresenta como um filme ultra pluralístico como muitas origens e fontes de influência que tentar mapear tais influências seria impossível e sem sentido, como também pode ser visto como um texto metacinemático que, auto-reflexivamente, comenta sobre a os mecanismos de "apropriação [cultural]" de Hollywood. Para entendermos o sistema transnacional de circulação de filmes de Hollywood, nós não podemos simplesmente fazer uma leitura do filme como uma "commodity" inerte sendo lançada pelo mundo, nós temos que examinar o texto do próprio filme, que reflete e manipula diversas trocas culturais simultaneamente. É justamente, eu argumento, no nível da representação que o "copyright" se torna menos pertinente, embora as regras de "copyright" cubram precisamente representações (PANG, 2005, p. 139-140, tradução nossa)[15].

O blogger e ativista Cory Doctorow também critica as políticas e regimes de propriedade intelectual, destacando que:

> [...] nós temos um sistema de copyright que, aparentemente, ou permite que cinco estúdios de Hollywood criem cerca de 40 horas de vídeo por ano, ou permite que centenas de milhões de pessoas criem 29 horas de vídeo por minuto, o que é o Youtube [...] Se nós queremos promover cultura, ou seja, todas as coisas que fazemos entre nós mesmos e que criam quem nós somos, então nós deveríamos certamente promover essas 30 horas por minuto. Eu acredito que provavelmente os dois modelos podem coexistir, e que os estúdios podem encontrar novas maneiras de fazer filmes... mesmo que se percam alguns dos blockbusters de verão, eu os trocaria pelas 30 horas de vídeo por minuto. [...] "Não que eu não goste de ficar com outras pessoas em uma caverna vendo o Bruce Willis destruir um jato com suas próprias mãos, eu apenas não gosto ao ponto de matar cada fragmento de vídeo amador da internet [...] (DOCTOROW, 2011)[16].

O combate à pirataria e os sistemas de vigilância unem-se para a manutenção do *status quo* da sociedade de controle, produzem narrativas e representações, como o discurso sobre o *copyright*, uma política agressiva e inclemente por meio de instituições internacionais normativas e reguladores, por meio da "securitização" de regiões e fronteiras. Não há, por parte das potencias confrontadas por zonas de resistência e outros polos de produção cultural, fora e dentro de seus territórios, nenhuma nova forma de conceber as relações econômicas,

---

15 "Kill Bill is a uniquely rich text: not only does it present itself as a hyper pluralistic film with so many origins and sources of influence that a clear remapping of these influences is impossible and meaningless, but it could also be seen as a metacinematic text that self reflexively comments on the "appropriating" mechanism of Hollywood. To understand the system of transnational circulation of Hollywood films, we cannot just read the film as an inert commodity being thrown around the world, we also need to examine the film text itself, which reflects and manipulates many cultural exchanges simultaneously. It is, I argue, on the level of representation that copyright becomes the least pertinent, although copyright rules precisely cover representations." (PANG, 2005, p. 139-140).

16 Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/video/2011/may/30/internet-piracy-cory-doctorow> Acesso em: 03 jan. 2017.

políticas e culturais. A invenção, como assinala Pang, vem dos "infratores", dos "*outsiders*", dos "fora da lei".

1.6 **Considerações Preliminares**

A realidade pós 11 de setembro mostrou uma ampliação dos esforços dos EUA em recuperarem o controle de suas capacidades materiais e simbólicas por meio de um discurso antiterrorismo que legitime suas ações unilaterais na política internacional contemporânea. Entretanto, outros Estados e polos de poder - militares, econômicos, políticos e culturais - apresentam-se com resistência ao poder do atual norte-americano (TODD, 2003). Além disso, como argumentou Strange (1995), a autoridade e soberania estadunidense encontra-se em xeque pelas próprias forças dinâmicas da globalização assimétrica e dos mercados do capitalismo atual. Se por um lado os Estado-nação ainda é um grande agente responsável pela vigilância e controle, outras dimensões dos sistemas de controle também se dão no nível transnacional/global – como o ban-óptico e as *WMDs* – e é também reforçada pela conduta dos indivíduos e seus mecanismos de autovigilância por meio de redes sociais, dispositivos móveis e etc.

Gilles Deleuze (1990) destacou que toda sociedade de controle também apresenta suas "linhas de fuga": movimentos de resistência que buscam criticar a ficção dominante por meio da criação de outras perspectivas no cinema, na arte e na política. (SHAPIRO, 2005). Os conceitos de (contra) informação e atos de resistência nos ajudam a entender como os vazamentos diminuem o *soft power* americano e como indivíduos e grupos criam novos veículos que criticam regimes de vigilância e a *categorização social* por eles criados. Tais categorizações acabam sendo preconceituosas e julgando as pessoas por potenciais comportamentos futuros como no romance de ficção cientifica "*Minority Report*". Entretanto, a vigilância nunca consegue capturar todos os fluxos e os indivíduos serão sempre muito mais do que os *profiles* e bancos de dados dizem sobre eles. (SHAPIRO, 2005). Nesse sentido, a busca por maior controle e dominação em escala mundial almejada pelos EUA e a propagação de suas informações será sempre acompanhada por contrainformações construídas por parte de diferentes polos de poder alternativos.

Bauman (2013) argumenta em "Cultura no mundo líquido moderno" e em "Vigilância líquida" que dois elementos são fundamentais para uma vida satisfatória e feliz: a liberdade e a segurança. Ele alerta que não se pode ter uma delas sem se sacrificar ao menos parte da outra e que não existe uma "*regra de ouro"* que diga qual é a mistura certa. Nesse sentido,

podemos observar os Estados defendendo um discurso de direitos humanos por meio da *categorização social* em prol de um combate ao terrorismo e uma narrativa de manutenção da segurança nacional dos seus integrantes. Do outro lado podemos observar indivíduos que compram essa ideologia e normatizam tais procedimentos contraditórios dos discursos de vigilância. Mais que isso, por meio da busca por conveniência/segurança e uso de novas tecnologias, os indivíduos acabam cedendo parte de suas liberdades e privacidade.

O sociólogo e filósofo polonês que morreu recentemente na cidade de Leeds, Inglaterra, destacava que questões como o anonimato, a confidencialidade e a privacidade não devem ser ignoradas e estão estritamente ligadas a questões como imparcialidade, justiça, liberdades civis e direitos humanos (BAUMAN; LYON, 2014). Seu pensamento converge com o de Greenwald/Snowden sobre os desafios que a vigilância traz para o futuro e para a democracia. Se de um lado vemos indivíduos cada vez mais expostos e categorizados, do outro vemos Estados e regimes de controle extremamente nebulosos (GREENWALD, 2014), sendo criticados pela contrainformação e resistência de indivíduos e grupos engajados politicamente que em um primeiro momento são considerados piratas ou "foras-da-lei". Ao menos até modificarem ou revolucionarem as relações sociais e suas normas estabelecidas.

A obra de Zygmunt Bauman ilustra o que Gilles Deleuze quis dizer sobre "a arte ser uma forma de resistir a morte" e que "todo ato de resistência possui duas dimensões: uma humana e uma artística". (DELEUZE, 1987). A força de suas ideias e a criação de seus conceitos perduram no tempo e certamente serão forte referência para analisarmos os novos desafios trazidos pela vigilância americana agora com Donald Trump como presidente e também para entendermos posicionamentos políticos/artísticos como o recente discurso de Meryl Streep no Golden Globe Awards de 2017 sobre a indústria cultura, o papel da mídia e a função do artista como crítico de posições políticas que desconsideram e marginalizam o "outro" (STREEP, 2017)[17].

[17] Para ver o discurso na íntegra, acessar: < Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=L2WYTjO5aWU>

2 A ABORDAGEM ESTÉTICA E A PERSPECTIVA PIRATA

2.1 Introdução

Para se ampliar o entendimento da atual pirataria em um mundo marcado pela informação e pela vigilância das sociedades de controle, se faz necessária, primeiramente, uma análise que compreenda as diferentes formas desta atividade dentro do projeto de construção do internacional moderno. Localizar a atividade pirata dentro de diferentes segmentos da história é uma excelente forma de compreender o surgimento da atual definição limitada de pirataria utilizada por parte dos governos, Instituições Internacionais e da mídia. Feita essa análise, buscarei ampliar essa definição apresentando outra dimensão da pirataria que não é levada em consideração ou foi marginalizada ao longo do processo de construção do imaginário internacional moderno – a perspectiva pirata.

2.2 O olhar Pirata nas Batalhas do Imaginário Internacional

Nesse capítulo busco argumentar como a pirataria não somente atua como forma de resistência frente ao imaginário do internacional defendido pelos principais discursos modernos, como também ajuda a ampliar o entendimento desse modelo de unidades territoriais soberanas. O Estado, que foi retificado pelas teorias *mainstream* da disciplina de Relações Internacionais, como o Neorrealismo (BLEIKER, 2001, p. 519), muitas vezes realiza ações que podem ser compreendidas como “piratas”. Mais do que isso, argumento que a visão do Estado, em seu projeto de hierarquizar e integrar – processo de *overcoding* – (DELEUZE; GUATARRI, 1977 *apud* SHAPIRO, 1994, p. 487) as diferentes culturas da sociedade, buscou construir uma representação mimética da realidade social (BLEIKER 2001, p.525). Como consequência, nota-se resquícios de alteridade cultural interna, muito pelo fato do processo de absorção nunca ser completa e uma visão que prioriza determinados tipos de simulação (BEY, 1985)

Inicialmente, é importante analisarmos um dos discursos das Instituições Internacionais, principais pilares de proteção da ordem internacional. De acordo com as definições encontradas na *United Nations Convention on the Law of the Sea* (UNCLOS), de 1982, há o

> Dever de cooperar na repressão da pirataria: todos os Estados devem cooperar o máximo possível na repressão da pirataria no alto mar ou em qualquer outro lugar fora da jurisdição de qualquer Estado". (UNCLOS, Artigo 100, tradução nossa)[18]
>
> A pirataria consiste em qualquer um dos seguintes atos: (a) quaisquer atos ilegais de violência ou detenção, ou qualquer ato de depredação, cometidos para fins privados pela tripulação ou pelos passageiros de um navio particular ou de uma aeronave privada e dirigidos; i) no alto mar, contra outro navio ou aeronave, ou contra pessoas ou bens a bordo desse navio ou aeronave; (ii) contra um navio, aeronave, pessoas ou bens em um local fora da jurisdição de qualquer Estado; (b) qualquer ato de participação voluntária na operação de um navio ou de uma aeronave com conhecimento de fatos, tornando-o um navio ou aeronave pirata; (c) qualquer ato de incitar ou de facilitar intencionalmente um ato descrito nas alíneas (a) ou (b). (UNCLOS, Artigo 101, tradução nossa)[19]

Os artigos acima apresentam a atividade pirata nitidamente como ilegal e nociva aos valores da ordem moderna. Seu conteúdo nos destaca algumas das características "negativas" atribuídas à pirataria. Questões como o uso legítimo da violência e roubo da propriedade privada são pontos marcantes que se articulam e se solidificam dentro desse discurso político. Diversos autores críticos da modernidade buscam nos mostrar como estaríamos vivendo na chamada era da informação. Graças à tecnologia, os indivíduos possuem cada vez mais capacidade criarem novos meios de (contra)informações.

Para Mason, vivemos em um mundo no qual as ideias e o conhecimento são as coisas de maior valor e importância, juntamente com a criatividade. Nesse sentido, podemos compreender a preocupação por parte dos Estados, Instituições e mídia na busca pela proteção da propriedade intelectual. Com relação às ações do Estado, podemos perceber um aumento da vigilância e controle dos meios de comunicação e arte. O cinema, a televisão, a rádio e em principal a internet são veículos controlados como formas de enraizar e reproduzir constantemente as representações abstratas do Estado moderno (SHAPIRO, 2005, p. 25).

É importante destacar que "o esquecimento da 'ambiguidade' da pirataria, ao longo dos processos de construção do internacional moderno, reforça a visão das teorias estadocêntricas convencionais das Relações Internacionais" (GAMA; MORENO, 2010, p.1), A aceitação das atuais definições limitadas, negativas e monolíticas da pirataria fortalece esse

---

[18] "Duty to cooperate in the repression of piracy: All States shall cooperate to the fullest possible extent in the repression of piracy on the high seas or in any other place outside the jurisdiction of any State." (UNCLOS, Artigo 100, s.p.)

[19] "Piracy consists of any of the following acts: (a) any illegal acts of violence or detention, or any act of depredation, committed for private ends by the crew or the passengers of a private ship or a private aircraft, and directed; (i) on the high seas, against another ship or aircraft, or against persons or property on board such ship or aircraft; (ii) against a ship, aircraft, persons or property in a place outside the jurisdiction of any State; (b) any act of voluntary participation in the operation of a ship or of an aircraft with knowledge of facts making it a pirate ship or aircraft; (c) any act of inciting or of intentionally facilitating an act described in subparagraph (a) or (b)." (UNCLOS, Artigo 101, s.p.)

modelo de representação e ordenamento social que se coloca como reflexo acurado da realidade (BLEIKER, 2001, p. 525).

Todavia, como foi observado por Gama e Moreno, piratas foram aliados dos Estados europeus, como a Inglaterra, e exerciam diversas funções que expandiam seus poderes soberanos. Dentre estas principais funções, podemos destacar:

> [...] o fornecimento de renda para os soberanos e oficiais públicos; enfraquecer inimigos do estado através de ataques a navios e povoamentos rivais; o abastecendo dos mercados europeus com bens escassos por preços acessíveis; e a quebrar monopólios de Estados rivais. (THOMSON, 1994 *apud* GAMA; MORENO, 2010, p.10)

O que pode ser entendido, então, em relação ao pensamento dos autores é que, analisando historicamente, os piratas foram importantes pontes no processo de construção da ordem do internacional moderno (GAMA; MORENO, 2010, p.10). Por conta de seus atributos diferenciados, como a capacidade de uso da violência, mobilidade avançada e autonomia, a pirataria funcionou como um veículo utilizado pelo Estado para aumentar e mapear locais outrora desconhecidos. Eles foram significativos para as questões internacionais, funcionando como parte das estruturas internacionais anárquicas de autoajuda, bem como agentes em si e instrumentos dos "agentes mais relevantes" (WALTZ, 1979 *apud* GAMA; MORENO, 2010, p.9). A abordagem política da problemática da pirataria se espelha na literatura do *mainstream* das Relações Internacionais que possui visões de mundo limitadas às representações das unidades Estado soberanas (GAMA; MORENO, 2010. p. 26).

Os discursos de proteção do comércio e da propriedade são instrumentalizados pelo Estado, pelas Instituições Internacionais e pelas grandes corporações de mídia que buscam reproduzir suas representações. Como reação, indivíduos com uma perspectiva pirata criam estratégias de esvaziamento de poder. As linhas de fuga (DELEUZE; GUATARRI, 1987 *apud* SHAPIRO, 1994, p. 29) e TAZ (BEY, 1985), são exemplos de mecanismos de resistência que criam duplos modificados e diferentes (MACHADO, 2010b, p.2) que se opõem ao modelo de simulação ordem do *status quo*.

Gama e Moreno alertam sobre a necessidade de se ampliar a compreensão das atividades piratarias. Os autores sugerem que elas sejam vistas como artefatos políticos cheios de ambiguidades (GAMA; MORENO, 2010, p.3).

A partir dessa visão fragmentada da pirataria trazida pelos autores, busco defender uma dimensão positiva da atividade pirata que critique a visão negativa que a foi atribuída. Para realizar essa tarefa é importante apresentar uma perspectiva pirata que resista às definições conceituas e representações da ordem internacional.

Em "*The Aesthetic Turn in International Political Theory*", Roland Bleiker reforça essa visão alternativa. O autor argumenta ser necessária uma abordagem teórica diferente para os estudos da política mundial: a abordagem estética. Mais especificamente, seu texto procura contrastar as formas de representação estéticas e miméticas (BLEIKER, 2001, p. 510):

> As miméticas, que tem dominado o campo de Relações Internacionais, buscam representar as políticas em sua "realidade" e "autenticidade", buscando capturar as políticas mundiais enquanto essências. As abordagens estéticas, por sua vez, assumem que sempre existe um gap entre as formas de representação e aquilo que se busca representar. Em vez de ignorar ou buscar reduzir esse gap, como as abordagens miméticas o fazem, a abordagem estética reconhece que a diferença entre o representado e a representação é o principal local onde ocorre a ação política. (BLEIKER, 2001, p.510)

Essa nova abordagem estética, que admite o espaço político entre a representação e o representado, permite a compreensão de diferentes dimensões da pirataria não somente enquanto movimento resistente às formas de representação retificadas e monolíticas, como também em ações políticas que chamam atenção para vozes e ideias marginalizadas ou não representadas dentro das sociedades. Cabe aqui apresentar a diferente visão de Matt Mason acerca da atividade pirata fragmentada. O autor destaca três imagens diferentes do pirata:

> Então, quem é exatamente um pirata?
> A. Aquele cara que vende DVDs piratas na esquina;
> B. Algum cara com uma barba e um papagaio que pode te assaltar se você for de barco;
> C. Um guardião da liberdade de expressão que promove eficiência, inovação e criatividade, e que vem fazendo isso há séculos.
> A resposta correta é composta por todos os itens acima. Um pirata é essencialmente qualquer pessoa que transmite ou copia a propriedade de outra pessoa sem pagar por ela ou obter permissão. Em primeiro lugar, o mais importante: alguns atos de pirataria são simplesmente um roubo. Todo ano a indústria perde bilhões para pirataria. As empresas sofrem, artistas e criadores perdem lucros e as pessoas perdem seus empregos. Mas, embora os direitos de propriedade intelectual pareçam corretos e a pirataria pareça claramente errada, o oposto também pode ser verdadeiro. O terrorista de direitos autorais de um homem é o combatente pela liberdade criativa do outro: muitas formas de pirataria transformam a sociedade para melhor (MASON, 2008, p.36, tradução nossa)[20].

[20] "So who exactly is a pirate?
A. That guy who sells bootleg DVDs on the corner;
B. Some dude with a beard and a parrot who might mug you if you go boating;
C. A guardian of free speech who promotes efficiency, innovation, and creativity, and who has been doing so for centuries.
The correct answer is all the above. A pirate is essentially anyone who broadcasts or copies someone else's property without paying for it or obtaining permission. First things first: some acts of piracy are quite simply theft. Every year industry loses billions to piracy. Companies suffer, artists and creators lose earnings, and people lose their jobs. But although intellectual property rights seem right and piracy clearly seems wrong, the opposite also can be true. One man's copyright terrorist is another's creative freedom fighter: many forms of piracy transform society for the better." (MASON, 2008, p.36).

Essa visão apresentada por Mason expande significativamente as formas de se pensar a pirataria. Enquanto podemos identificar as figuras ilustradas nos itens A e B nos diversos discursos e na história do projeto da modernidade, a figura ilustrada no item C nos apresenta uma imagem bem diferente do "pirata".

É interessante como os conceitos de pirata apresentado em A e B podem ser destacados dentro desse imaginário apresentado pelos discursos dos Estados, da mídia e das Instituições Internacionais, tornando-se um senso comum. Aqui cabe retornar ao conteúdo do artigo 101 das UNCLOS, que caracteriza a pirataria a partir das noções de roubo de propriedade privada e uso não legítimo da violência. A dimensão C da pirataria, em contrapartida, é outra forma de caracterizar e enxergar muitas coisas positivas em suas atividades. É mais especificamente nessa dimensão criativa e diferente do pirata que busco expandir a compreensão do conceito e criticar a imagem negativa enraizada nos discursos da modernidade e no senso comum.

Concordo com a visão criativa trazida por Mason e acredito que ela seja um importante passo para se defender a existência de um olhar, ou uma "perspectiva pirata", que atua e resiste no período em que muitos destacam como era da informação. Para entendermos essa perspectiva criativa do "pirata" é necessário compreendermos alguns conceitos filosóficos. Retomando os pensamentos de Kant sobre a questão estética, Bleiker deseja mostrar como nosso "conhecimento dos objetos é estruturado pela natureza de nossa percepção dos próprios, e não vista como sendo estruturada por sua existência a priori." (KANT, 1996 *apud* BLEIKER, 2001 p. 513). Dessa forma, Kant inspirou uma tradição de filósofos críticos que analisam os conflitos entre os pensamentos reprodutivos e produtivos (BLEIKER, 2001, p. 513). Pensadores dentre os quais podemos destacar a importância do filósofo francês Gilles Deleuze. A filosofia crítica ao pensamento mimético em Deleuze é muito importante para compreendermos a perspectiva pirata. E, como destaca Bleiker:

> Ele também detecta problemas com a imagem predominante do pensamento mimético, mas conceitua-os de uma maneira um pouco diferente. As abordagens ortodoxas, salienta Deleuze, baseiam-se no princípio do reconhecimento, que ele define, em termos kantianos, como "o exercício harmonioso de todas as faculdades sobre um (supostamente) mesmo objeto". Tal estado harmonioso é possível se todas as faculdades (como percepção, memória, razão, imaginação e compreensão) colaborarem no mesmo modelo de reconhecimento em relação a um objeto em particular. Presume-se que o objeto permaneça o mesmo independentemente de ser percebido por meio de formas de representação sensuais, racionais, memoriais ou outras. A construção subsequente do senso comum é problemática, pois combina o pensamento com o conhecimento e supõe que o conhecimento é, em última análise, baseado no reconhecimento de aparências externas. As consequências são de longo alcance, porque a algumas formas dominantes de percepção, geralmente àquelas que emergem da razão, está sendo dado o poder de coordenar e sincronizar uma

> variedade de faculdades de outra forma bastante diferentes. (BLEIKER, 2001, p. 114, tradução nossa)[21]

Essas formas dominantes de percepção que emergem da razão e tem o poder de sincronizar, coordenar e subordinar outras variedades de faculdades são apresentadas por Deleuze no conceito de tribunal da razão kantiano. Nele, as faculdades, no sentido do entendimento, são medidas em função do método crítico racional (DELEUZE, 1989, p. 52). Metodologia essa, utilizada por muitos cientistas sociais, que busca alcançar a "verdade" ou a "essência" das políticas mundiais e do esclarecimento. A filosofia de Deleuze procurou justamente atacar esse sistema de juízo racional que bloqueia o pensar de forma diferente, buscando colocar outra coisa em seu lugar. Assim, o filósofo destaca a importância de se buscar os problemas que se escondem por trás dessa harmonia entre as faculdades. (DELEUZE, 1989, p. 52)

De acordo com o filosofo francês, Kant teria revisto suas ideias em seu livro "A crítica da faculdade do juízo", trazendo a ideia de que seria importante que as faculdades se relacionassem desordenadamente, se opondo e se reconciliando, travando uma batalha não mais coordenada por um tribunal da razão (DELEUZE, 1989, p. 53). É isso que Bleiker busca mostrar quando fala que Deleuze vê esperança na filosofia kantiana. Ele critica uma imagem de pensamento dogmática, criando um modelo de acordos discordantes entre as diferentes faculdades por meio dos conceitos de belo e sublime e suas articulações entre imaginação e razão (BLEIKER, 2001, p.514). O fragmento seguinte explica tal pensamento:

> Em vez de embarcar em um projeto que requer sincronização e integração submissa, a estética promove interações produtivas por meio de diferentes faculdades. O *insight* não é mais associado ao reconhecimento, mas a um processo que flui "da sensibilidade para o pensamento e do pensamento para a sensibilidade, capaz de engendrar em cada caso, de acordo com sua própria ordem, o objeto limite - ou transcendente - de cada faculdade". A noção de senso comum, que congela o conhecimento e a imaginação em torno da influência avassaladora da faculdade, deve dar lugar a uma multiplicação de sentidos comuns ou, como Deleuze prefere, a um "para-sentido", que não cria um acordo de harmonia, mas "determina apenas a

[21] "He too detects problems with the prevailing mimetic image of thought but conceptualizes them in a slightly different way. Orthodox approaches, Deleuze stresses, are based on the principle of recognition, which he defines, in Kantian terms, as 'the harmonious exercise of all the faculties upon a supposed same object'. Such a harmonious state is possible if all faculties (such as perception, memory, reason, imagination and understanding) collaborate along the same model of recognition towards a particular object. The object itself is assumed to remain the same independently of whether it is perceived through sensual, rational, memorial or other forms of representation. The ensuing construction of common sense is problematic, for it conflates thought with knowledge and supposes that knowledge is ultimately based on recognizing external appearances. The consequences are far-reaching, because a few dominant forms of insight, usually those emerging from reason, are being given the power to coordinate and synchronize a variety of otherwise rather disparate faculties." (BLEIKER, 2001 p. 114)

> comunicação entre faculdades desarticuladas" (DELEUZE, 1968 *apud* BLEIKER, 2001, p. 514-515, tradução nossa)[22].

Roberto Machado, buscando sistematizar a filosofia de Deleuze, argumenta como seu aspecto crítico sempre "tem como alvo um tipo de relação que subordina a diferença à identidade (MACHADO, 2010b, p. 2), explicando:

> Quero dizer com isso que, ao procurar responder à questão central de sua Filosofia: "O que significa pensar?", Deleuze privilegia a disjunção, o "acordo discordante". Em Diferença e repetição, por exemplo, quando se refere ao exercício superior das faculdades - que se opõe a seu uso representativo -, é a um exercício disjunto que ele apela. O que ele chama de exercício superior é aquele em que, ao comunicar a outra faculdade a violência que a leva a seu limite próprio - a seu máximo de potência ou limiar de intensidade - cada faculdade produz um acordo discordante que exclui o privilégio da identidade. No exercício superior ou transcendente das faculdades é a diferença que articula ou reúne. (MACHADO, 2010b, p.2)

Em seu livro "Deleuze, a arte e a filosofia", Machado defende uma noção muito específica da filosofia construída por Deleuze: a função de criação (MACHADO, 2010a, p.14). Aqui vale destacar as semelhanças de criação entre um pintor, um cientista social ou um filósofo. Ambos retratam seus objetos por modos particulares e interpretativos (BLEIKER, 2001, p.512):

> Mesmo uma pintura naturalista ainda é uma forma de representação. Ela não pode capturar a essência de seus objetos. É pintada a partir de um certo ângulo, a uma certa hora do dia e sob uma certa luz. Os materiais são aqueles escolhidos pelo artista, assim como as cores e o tamanho da pintura, até mesmo o seu quadro. (BLEIKER, 2001, p. 512, tradução nossa)[23]

Eles não retratam um objeto ou uma "realidade", mas criam outras "realidades". Entretanto, Machado destaca que, para Deleuze, a atividade filosófica tem a função específica de criar conceitos, assim como a ciência cria funções, e as artes criam agregados sensíveis (MACHADO, 2010a, p.14). Dessa forma, o filósofo ou o cientista social, segundo Deleuze e Machado, não são investigadores que buscam encontrar a verdade e revelá-la; eles são criadores de novos conceitos e funções sociais. Embora cada uma dessas áreas tenha funções específicas, elas se comunicam e utilizam ideias diferentes umas das outras (MACHADO,

---

[22] "Rather than embarking on a project that requires synchronization and submissive integration, aesthetics promotes productive interactions across different faculties. Insight is then no longer associated with recognition, but with a process that flows 'from sensibility to thought and from thought to sensibility, capable of engendering in each case, according to their own order, the limit—or transcendent—object of each faculty'. The notion of common sense, which freezes knowledge and imagination around the overwhelming influence of a dominant faculty, must give way to a multiplication of common senses or, as Deleuze prefers, to a 'para-sense', which does not create a harmonious accord, but 'determines only the communication between disjointed faculties" (DELEUZE, 1968 *apud* BLEIKER, 2001, p. 514-515).

[23] "Even a naturalistic painting is still a form of representation. It cannot capture the essence of its objects. It is painted from a certain angle, at a certain time of the day, and in a certain light. The materials are those chosen by the artist, as are the colors and size of the painting, even its frame" (BLEIKER, 2001, p. 512).

2010a, p 14). Além disso, Machado também relata que isso não significa que qualquer coisa é válida como procedimento nas ciências sociais ou na filosofia:

> [...] lembro de Deleuze dizendo numa aula que filosofar é passear com um saco e, ao encontrar alguma coisa que sirva, pegar. Essa "alguma coisa" é essencial, pois mostra que é preciso um critério para integrar algum pensamento ao seu próprio modo de pensar. Esse critério é a diferença [...] (MACHADO, 2010b, p.2)

Em uma entrevista sobre Deleuze, a arte e a filosofia, seu livro, foi feita a seguinte pergunta para Roberto Machado:

> Deleuze afirma que a função da Filosofia é criar conceitos. Que método ele usa para criar seus conceitos? De onde vem o substrato para os conceitos que cria (do raciocínio puro, da experiência, de idéias levantadas por outros autores)? (MACHADO, 2010b, p.2)

Utilizando uma expressão de Deleuze, que fora retomada por Foucault, de um procedimento chamado "teatro filosófico" (MACHADO, 2010b, p.2), ele buscou responder à pergunta:

> [...] um teatro filosófico significa dizer que Deleuze funciona como um dramaturgo que escreve as falas e dirige a participação de cada pensador em sua Filosofia. Para fazer isso, ele utiliza um procedimento de colagem que – como Duchamp e sua Mona Lisa bigoduda – faz aparecer, sob a máscara de Sócrates, o riso do sofista, ou faz com que Duns Scot, o grande filósofo medieval, receba os bigodes de Nietzsche. Quer dizer, quando Deleuze repete o texto de um pensador, ele não está buscando sua identidade; está querendo afirmar sua diferença. É essa ideia de um procedimento capaz de criar um duplo sem semelhança, um duplo que deve comportar uma modificação, que estou querendo ressaltar quando falo de teatro filosófico. Pois é esse procedimento de apropriação e modificação das ideias dos pensadores que ele toma por aliados que permite dar conta do diferencial próprio ao seu pensamento, do que constitui sua singularidade como filósofo. Nesse sentido, a filosofia de Deleuze não é só uma Filosofia da diferença, mas também, coerentemente com essa posição, ela é feita diferencialmente, sempre privilegiando a diferença em relação à identidade [...] (MACHADO, 2010b, p.2)

Apresentada toda essa articulação conceitual e filosófica sobre a importância das abordagens estéticas, voltamos, então, para a questão da atividade, ou melhor, das atividades piratas. Existe uma dimensão da pirataria que também gera benefícios para a sociedade, sendo uma importante ferramenta de criação de novas culturas e novas formas de resistência política. Criações essas que irei focar e ilustrar nos próximos capítulos.

O que é muito importante de ser destacado e que eu defendo nesse momento é a existência de uma perspectiva criativa apresentada por Bleiker e Deleuze que está presente nessa dimensão alternativa da pirataria destacada por Mason. Assim como a filosofia deleuziana cria novas maneiras de criar conceitos, podemos perceber que a "pirataria" muitas vezes cria novos meios ou modifica meios já existentes de propagação de (contra)informação e cultura. Esses novos meios, por sua vez, servem para outros indivíduos modificarem e

também criarem outros novos meios de propagação de novas (contra) informações e novas culturas. Nesse sentido, podemos compreender muitas atividades e criações de ideias na sociedade atual por meio dessa perspectiva pirata.

Matt Mason, em seu criativo livro "*The Pirate's Dilemma – How Youth Culture Is Reinventing Capitalism*", mostra de forma genial como existe uma identificação da ideologia Punk, conhecida como "*Do It Yourself*" (D.I.Y), com a pirataria. O autor explicita como a atividade funciona como um mecanismo dos indivíduos para modificar a sociedade (MASON, 2008, p.5). A pirataria e seu "espírito punk" têm mostrado como o poder criativo, aumentado pela evolução tecnológica, tem sido utilizado pelas pessoas para a produção da diferença em diversas áreas da sociedade. (MASON, 2008, p.46) Em seu livro, Mason argumenta que "as barreiras podem ser a falta de habilidade, tecnologia, ou até mesmo recursos financeiros. Mas frequentemente, elas são feitas de nada mais do que nossa própria percepção do que é possível." (MASON, 2008, p. 18).

O que ele argumenta é que, hoje em dia, a tecnologia, estando muito mais acessível, e a informação, muito mais abundante, o que se constitui como maior obstáculo à produção da diferença é a falta de criatividade. Nesse sentido, a visão de Mason nos ajuda a compreender como a pirataria cria novos veículos para gerar mudanças de dentro das sociedades e dos Estados (MASON, 2008, p. 46). Entretanto, embora possa ser entendida como mecanismo de mudança da sociedade internamente, a pirataria também pode ser compreendida enquanto forma de resistência ao ordenamento e modelo de simulação do próprio Estado.

A perspectiva pirata pode ser compreendida como um mecanismo de produção estética e ação política crítica ao imaginário constantemente reproduzido pelo Estado e pelas Instituições Internacionais modernas. Atualmente, diversos grupos de pessoas e pensadores criticam os conceitos de propriedade intelectual, *copyright* e a própria noção comercial de que esses conceitos servem para garantir ou aumentar a criação de novas culturas (KINSELLA, 2008, p.19). Essas são questões que retomarei mais pra frente ao criticar as noções conceituais enraizadas nos dos EUA e de Hollywood, por exemplo.

Existe uma vasta literatura crítica que nos alerta que a visão do internacional moderno foi definida na figura centralizada dos Estados como modelo de representação reificado. A autoridade soberana que determina as questões éticas e políticas válidas a serem discutidas (SHAPIRO, 1994, p. 495).

No entanto, o poder estatal de controlar as identidades e de interpretar o espaço político sempre teve concorrência, como podemos ver no fragmento abaixo:

> Tal poder estatal requer contínua reprodução da identidade política e do mapa territorial, que tem sido mantido através de uma série de estratégias de contenção, como por exemplo, a literatura e a mídia. Essas ferramentas utilizam retóricas espaciais e temporais, já que a manutenção da legitimidade territorial requer narrativas que construam e reproduzam o Estado como sujeito contínuo e homogêneo. (SHAPIRO, 1994, p. 485)

Na atualidade, entretanto, o sistema de Estados resistentes aos fluxos está sendo contestado com relação ao seu controle sobre o território e sua captura do imaginário cultural. Anteriormente, ele integrou e hierarquizou – processo de *overcoding* – afiliações subnacionais de vários segmentos culturais (DELEUZE; GUATARRI, 1977 *apud* SHAPIRO, 1994, p. 487).

Porém, como Shapiro destaca, "muitos Estados apresentam resíduos de alteridade cultural" (SHAPIRO, 1994, p. 496) no interior de suas nações, que existem como formas invisíveis aos olhos dos governantes. Isso se dá muito por conta de falhas no processo de *overcoding*, que nunca consegue integrar e hierarquizar todo o conteúdo cultural da sociedade e acaba destruindo muito da diversidade, e também por conta das limitações que o imaginário cultural moderno possui para compreender outros tipos de identidades híbridas e formas de representação alternativas, visto que grande parte dos *policy makers* e principais teóricos do mainstream das Relações Internacionais utilizam abordagens miméticas acreditando que seus modelos representacionais capturam a política como ela realmente é (BLEIKER, 2001, p.110).

A pirataria, junto a muitas outras atividades, tem sido tratada pelo Estado como uma prática "simples" e "estável" ao longo do tempo. O imaginário cultural moderno e mimético determina a imagem do pirata de forma monolítica destacando principalmente características negativas. Ela é uma forma de representação que possui as mais diferentes faces e dimensões. Algumas negativas, como já mostrado, constantemente presentes no discurso repressor do Estado moderno, mas muitas positivas, que buscam resistir ao processo falho de *overcoding* e às formas de repressão cultural, política e econômica ao longo da história.

A administração Bush buscou fazer acordos com produtores de filmes e novelas com a temática de guerra que valorizassem o patriotismo (JAMES, 2002 *apud* SHAPIRO 2005 p. 28). No entanto, existe outro conceito, também apresentado por Deleuze, que mostra como é possível resistir: as linhas de fuga (DELEUZE; GUATARRI, 1987 *apud* SHAPIRO, 1994, p. 29).

Sempre existirão formas de fluxo capazes de iludir o aparato estatal de captura que funciona por meio de organizações binárias. Shapiro, por exemplo, caracteriza o cinema como uma ferramenta de resistência que "des-organ-iza o corpo como um organismo unitário

coerente, revelando sua dimensão complexa e fragmentada" (SHAPIRO, 2005, p. 31). Esse termo criado por Deleuze nos ajuda e entender seu conceito de resistência.

Shapiro, ao analisar o filme *Minority Report*, busca mostrar como o personagem representado por Tom Cruise consegue enganar e resistir (a)os mecanismos de vigilância do Estado, que se preocupam com a simulação e reprodução constantes de suas representações. Ao modificar partes do seu corpo como os olhos e os dedos, o personagem consegue criar um duplo diferente (MACHADO, 2010b, p. 2), que não somente escapa à vigilância do Estado, como também resiste aos seus modelos especializados de representações. A criação desses duplos funciona afirmando suas diferenças e resistindo à identidade das representações (MACHADO, 2010b, p10) e do senso comum.

Todas essas ideias ajudam a entender como a abordagem estética é uma forma relevante para compreendermos as políticas mundiais. Como aponta Shapiro:

> [...] a estética é um domínio privilegiado por nos deslocar de um ponto geométrico, nos encorajando a ver formas diferentes não determinadas previamente pela ficção dominante (SILVERMAN, 1996 *apud* SHAPIRO, 2005, p. 32).

Além disso, o autor destaca como existem momentos em que o Estado busca apoio da arte para fortificar suas representações e sua vigilância, mas a criação dos filmes "alternativos" pode ser compreendida como mecanismo de resistência no processo de criação imaginário. Como Deleuze nos mostra: uma arma de criação de vidas (SHAPIRO, 2005, p. 31). Não somente os produtores de cinema, mas também os indivíduos com uma perspectiva "pirata", que muitas vezes pegam filmes, jogos, músicas que apresentam uma determinada visão e revertem seus significados, acrescentando novos elementos, criam um duplo modificado que critica ou complementa o original. Entretanto, essa é uma questão que será melhor analisada no próximo capítulo.

Bleiker, retomando o conceito do poder foucaultiano, argumenta que:

> [...] a representação é sempre um ato de poder. Tal poder encontra-se no ápice de sua forma quando uma representação possui uma habilidade de disfarçar seus valores e origens subjetivas. O realismo teve relativo sucesso nesse empenho: transformou uma das muitas interpretações sociais em uma forma de representação que não somente é amplamente aceita como "real", mas também aparece e funciona como essência. (BLEIKER, 2001, p. 515)

Como também analisa Gilles Deleuze em "Foucault", o conceito de poder se caracteriza da seguinte forma:

> o poder não é essência ou atributo, que qualificaria os que o possuem (dominantes) distinguindo-os daqueles sobre os quais se exerce (dominados). Ele é operatório, é uma relação: a relação de poder é o conjunto das relações de força, que passa tanto

> pelas forças dominadas quanto pelas forças dominantes, ambas constituindo singularidades. (DELEUZE, 1988, p. 37)

Percebemos, então, a importância que as artes, a filosofia e outras áreas como a própria atividade criativa pirata, que bebe nessas fontes, têm ao criar novas ideias e visões alternativas do mundo. Elas criam agregados sensíveis, conceitos (MACHADO, 2010a, p.14) e veículos de informações, ou melhor, de contrainformação, que colidem umas com as outras, nos fazendo expandir nossas formas de entender e representar a vida e o mundo.

Hakim Bey, pseudônimo utilizado pelo historiador Peter Lamborn Wilsom, escreveu um interessante livro que ilustra essa dimensão de criação de resistência da "pirataria", "TAZ: Zona Autônoma Temporária". Primeiramente, é importante compreendermos esses conceitos apresentados pelo autor, a começar por sua definição de Estado. Bey caracteriza o Estado como uma "megacorporação de informações", "o império do espetáculo e da simulação" (BEY, 1985). Para ele:

> [...] todos os seus revólveres estão apontados para nós. Mas por outro lado, com nosso armamento miserável, não temos em que atirar, a não ser numa histerese, num vazio rígido, num fantasma capaz de transformar todo lampejo num ectoplasma de informação, uma sociedade de capitulação regida pela imagem do policial e pelo olho absorvente da tela de TV (BEY, 1985).

Aqui podemos notar a influência da definição deleuziana de informação na forma de Bey observar o Estado. Para o autor, ele atua por meio de sistemas de controle que buscam reproduzir constantemente uma forma de ordenamento que molda as formas de se viver em sociedade (BEY, 1985). Ele também nos alerta acerca do problema de aceitar as hierarquias opressivas que se tornam rotina em nossas vidas.

Entretanto, assim como Shapiro se inspira nas ideais criativas de Deleuze, Bey também compreende mecanismos de resistência frente a esse modelo de vida fixado pelo "império do espetáculo e da simulação" (BEY, 1985) que insiste em mapear os caminhos e construir estradas, como coloca Deleuze, para controlar nossa movimentação. Em seu conceito de TAZ – apresentado no capítulo anterior.

Pode-se notar como Bey também busca mostrar como o processo de ordenação e hierarquização do Estado é sempre incompleto. Uma representação nunca será uma forma autêntica e totalmente realística da sociedade, sua cultura e formas de se viver (BLEIKER, 2001, p. 532). Os agentes da simulação muitas vezes não conseguem observar certas atividades da sociedade justamente porque suas visões naturalizadas não dão conta de toda diversidade cultural. Assim, fica mais fácil perceber a necessidade de abordagens estéticas e de uma concepção mais abrangente das atividades piratas para ampliar o entendimento da

diversidade cultural contemporânea. Toda forma de representação é sempre um tipo de abstração (BLEIKER, 2001, p.532).

Logo em seu primeiro capítulo, “Utopias Piratas”, o autor nos apresenta um exemplo de TAZ como forma de resistência alternativa ao modelo de simulação e ordenação do Estado e do Sistema Internacional Moderno:

> os piratas e corsários do século XVIII montaram uma "rede de informações" que se estendia sobre o globo. Mesmo sendo primitiva e voltada basicamente para negócios cruéis, a rede funcionava de forma admirável. Era formada por ilhas, esconderijos remotos onde os navios podiam ser abastecidos com água e comida, e os resultados das pilhagens eram trocados por artigos de luxo e de necessidade. Algumas dessas ilhas hospedavam "comunidades intencionais", mini-sociedades que conscientemente viviam fora da lei e estavam determinadas a continuar assim, ainda que por uma temporada curta, mas alegre. (BEY, 1985)

É importante destacar que, hoje em dia, mesmo que praticamente todo o território do globo terrestre tenha sido tomado pelos Estados e seus controles soberanos, as TAZ ainda podem existir e criar oportunidades de aumento da liberdade das pessoas. Isso justamente porque o Estado, embora tenha a ambição de fazer valer suas regras e condutas em todos os lugares, nunca será onipresente. O sonho anarquista ainda é possível dentro da “babilônia da informação” (BEY, Entrevista). Ademais, cabe ressaltar que Bey busca todo tempo não apresentar uma ideia fechada sobre o que seria um TAZ. O que ele se preocupa é mostrar como:

> [...] dando conseqüência ao que aprendemos com histórias sobre "ilhas na rede", tanto do passado quanto do futuro, possamos coletar evidências suficientes para sugerir que um certo tipo de "enclave livre" não é apenas possível nos dias de hoje, mas é também real. Toda minha pesquisa e minhas especulações cristalizaram-se em torno do conceito de ZONA AUTÔNOMA TEMPORÁRIA (daqui por diante abreviada por TAZ). Apesar de sua força sintetizadora para o meu próprio pensamento, não pretendo, no entanto, que a TAZ seja percebida como algo mais do que um ensaio ("uma tentativa"), uma sugestão, quase que uma fantasia poética. Apesar do ocasional excesso de entusiasmo da minha linguagem, não estou tentando construir dogmas políticos. Na verdade, deliberadamente procurei não definir o que é a TAZ - circundo o assunto, lançando alguns fachos exploratórios. No final, a TAZ é quase autoexplicativa. Se o termo entrasse em uso seria compreendido sem dificuldades... compreendido em ação. (BEY, 1985)

Da primeira vez que conheci essas ideias do autor sobre as TAZ, o primeiro exemplo que me veio à cabeça foi o dos quilombos brasileiros. Podemos perceber como os quilombos podem ser compreendidos como núcleos de resistência ao colonialismo, à escravidão, à dominação ocidental-européia (SIQUEIRA, 1995, p.1). Como o segmento abaixo destaca:

> Onde houve escravidão, houve resistência. E de vários tipos. Mesmo sob ameaça de chicote, o escravo negociava espaços de autonomia, fazia corpo mole no trabalho, quebrava ferramentas, incendiava plantações, agredia senhores e feitores, rebelava-se individual e coletivamente. Houve um tipo de resistência que poderíamos

> considerar a mais típica da escravidão [...] trata-se das fugas e formação de grupos de escravos fugidos [...] essa fuga aconteceu nas Américas e tinha nomes diferentes: na América espanhola: Palenques, Cumbes; na inglesa, Maroons; na francesa, grand Marronage e petit Marronage [...]; no Brasil, Quilombos e Mocambos e seus membros: Quilombolas, Calhambolas ou Mocambeiros. (REIS, 1996 *apud* SIQUEIRA, 1995, p. 4)

Essas "comunidades paralelas" tentavam resistir constantemente a um processo de repressão do Estado, que caçavam os quilombos principalmente para trazer os negros fugitivos novamente para o seu modelo específico, padronizado e repressor de vida. Foi preciso o apoio e a criação de mecanismo de resistência por parte dos escravizados. É muito importante tentar ilustrar o conceito de ato de resistência apresentado por Deleuze com o surgimento de uma atividade cultural brasileira riquíssima: a capoeira. Como nos mostra o filósofo, o ato de resistência possui duas dimensões que se articulam: uma humana e uma artística (DELEUZE, 1987, p.14).

A capoeira ilustra esse tipo de resistência. Ao mesmo tempo em que é considerada uma arte, uma expressão de liberdade, ela também foi uma arma de resistência na luta entre os homens no processo de defesa individual dos escravizados e dos quilombos. Destaca-se a estética criativa trazida pela capoeira. Quando os brancos colonizadores analisavam a atividade para entendê-la, os escravizados rapidamente a utilizavam mais como uma dança ou um jogo do que como uma luta.

A atividade mistura todos esses elementos: a música, a dança, o jogo e a arte marcial. O "Maculelê" - arte marcial e dança armada com facões - também ilustra esse tipo de resistência por parte dos escravizados, que buscavam um meio de se defender sem chamar a atenção dos repressores. A capoeira, em um momento histórico de resistência, possibilitou não apenas o lazer e a defesa dos escravizados e de suas organizações quilombolas, mas também a criação de uma cultura alternativa à que era imposta pela classe dominadora da época.

Zumbi morreu, mas outros mestres da capoeira acrescentaram outras ideias e renovaram a capoeira até os dias de hoje, a fazendo resistir ao longo do tempo. Aqui fica também interessante a "perspectiva pirata" de alguns desses indivíduos. A capoeira, por muito tempo, e ainda hoje, é marginalizada enquanto arte marcial. Assim como os opositores da época, grande parte da população acha que ela é uma simples dança pouco efetiva como arte marcial.

Sendo pouco institucionalizada pelo Estado, houve um espaço enorme de domínio público da arte marcial. Muitos mestres misturaram alguns golpes de outras lutas e fundiram aos existentes da capoeira, fundando o que se conhece como capoeira regional: uma

modalidade com muito mais elementos marciais do que as anteriores. Falar da capoeira e de sua resistência cultural é um assunto tão vasto que poderia ser tratado em outro trabalho específico.

O que destaca aqui é como a capoeira foi e ainda é uma arte que remete a luta pela liberdade. Ela eternizou as ideias e expressões de um povo que fora reprimido e, por ter estado sobre domínio popular, possibilitou a criação de diferentes modalidades por meio de modificações por mestres como uma "perspectiva pirata".

Voltando para os exemplos de TAZ atuais apresentados por Bey, podemos observar diversos coletivos não hierárquicos de pessoas que buscam vivenciar novas experiências sociais. Desde comunidades virtuais que buscam o compartilhamento de arquivos como músicas, vídeos e jogos, até coletivos como o *Raibow Gathering* e o *The Burning Man* (BEY, Entrevista).

Esse último é um festival que acontece no deserto de Nevada, onde as pessoas se relacionam por meio da criação artística, fugindo de todo o tipo de convenção social. Lá, mesmo que por um período limitado de tempo, as pessoas conseguem aumentar suas liberdades e viver intensamente o relativismo cultural. Como relatam as pessoas que já participaram, descrever como é o festival para uma pessoa que nunca participou é como descrever uma cor para uma pessoa cega (BEY, 1985).

Esses tipos de festivais espontâneos, não regulados, e não mercantilizados, diferem bastante daquilo que o modelo de vida capitalista hierarquizado do Estado é capaz de oferecer (BEY, Entrevista).

Até a própria noção de família nuclear é questionada quando os indivíduos resolvem se organizar em bandos (BEY, 1985). O conceito de TAZ nos ajuda a compreender melhor como a "perspectiva pirata" funciona como uma arma de criação para os indivíduos que buscam mudar suas formas de viver em sociedade.

Bey deseja mostrar como o conceito de nomadismo psíquico criado por Deleuze é importante para a criação das TAZ (BEY, 1985). Tanto para Bey quanto para Deleuze, estaríamos vivendo em uma era multifacetada na qual os indivíduos são capazes de se mover de forma "desenraizada", muito por conta da velocidade de propagação das informações e ideias trazidas pelo próprio sistema capitalista, que busca constantemente a otimização do tempo.

Segundo o autor, vivemos em uma época na qual o "fetichismo da mercadoria" criou uma unidade tirânica que tende a ofuscar a toda a diversidade cultural e toda a individualidade para que "todo lugar seja igual ao outro" (BEY, 1985). Podemos perceber claramente uma

postura ativa por parte dos indivíduos dotados de uma “perspectiva pirata”, ou como coloca Bey em sua definição:

> O nomadismo psíquico como uma tática, aquilo que Deleuze e Guattari metaforicamente chamam de "máquina de guerra", muda o paradoxo de um modo passivo para um modo ativo e talvez até mesmo "violento". Os últimos espasmos de "Deus" e seus sacolejos no leito de morte vêm se arrastando por tanto tempo - nas formas do capitalismo, fascismo e comunismo, por exemplo - que ainda existe muita "destruição criativa" para ser executada por comandos ou apaches (literalmente, inimigos) pós-bakunianos e pós-nietzscheanos. Esses nômades exercitam a razzia, são corsários, são vírus. Sentem tanto o desejo quanto a necessidade de TAZs, acampamentos de tendas negras sob as estrelas do deserto, interzonas, oásis fortificados escondidos nas rotas das caravanas secretas, trechos de selva e sertões "liberados", áreas proibidas, mercados negros e bazares underground. [...] “Essa descrição engloba não apenas artistas e intelectuais classes X, como também trabalhadores imigrantes, refugiados, os "sem-teto", turistas, e todos aqueles que vivem em trailers - assim como pessoas que "viajam" na internet, sem talvez jamais saírem de seus quartos (ou aquelas como Thoreau, que "viajou demais – em Concord"), para finalmente englobar "todo mundo", todos nós, vivendo em nossos automóveis, em nossas férias, aparelhos de TV, livros, filmes, telefones, trocando de emprego, mudando de "estilo de vida", de religião, de dieta etc. etc. (BEY, 1985)

2.3 **Considerações Preliminares**

Fazendo uma breve conclusão, podemos notar que as visões de Bleiker, Shapiro e Bey, inspirados pela filosofia de Deleuze sobre a necessidade de se pensar diferente, nos ajudam a entender como é importante compreender melhor a pirataria na era das sociedades de controle (DELEUZE, 1999, p.11). É importante compreendermos que, assim como o mundo em que vivemos é multifacetado, também o é a pirataria.

Mais especificamente, busco defender que essa dimensão criativa da pirataria, nos moldes conceituais apresentados até aqui, é uma forma dos indivíduos resistirem ao modelo de “simulação” do Estado. Ela é uma forma de produzir diferença e mudança de dentro das sociedades atuais. Piratas criam novos veículos de (contra)informação ou modificam veículos já existentes por meio de instrumentos como o remix (MASON, 2008, p.69). Essas criações funcionam como “linhas de fuga” (DELEUZE; GUATARRI, 1987 *apud* SHAPIRO, 1994, p. 29) frente ao projeto homogeneizante e hierarquizante do Estado moderno e seus controles do fluxo de informações.

A “mentalidade”, “perspectiva” ou “olhar pirata” compreende e se utiliza de abordagens estéticas. Dessa forma, ela serve para defendermos a importância desse tipo de abordagem para o entendimento da política mundial. Assim, torna-se possível romper com as teorias miméticas do mainstream das Relações Internacionais, que apresentam limitações no entendimento do mundo e da diversidade cultural (BLEIKER, 2001, p. 512).

Como argumenta Matt Mason:

> [...] os piratas são arquitetos de novas sociedades há séculos: eles criaram novos gêneros de filmes e músicas e criaram novos tipos de mídia, muitas vezes operando anonimamente e sempre – ao menos inicialmente - fora da lei. Eles derrubam governos, criam novas indústrias e vencem guerras. Os piratas criam mudanças sociais e econômicas positivas; e entender a pirataria hoje é mais importante do que nunca, porque agora todos nós podemos copiar e transmitir o que quisermos; Nós todos nos tornamos piratas. Nenhum forte do mar é requerido (MASON, 2008, p. 35, tradução nossa)[24].

[24] "[...] pirates have been the architects of new societies for centuries: they have established new genres of film and music and created new types of media, often operating anonymously and always- initially, at least- outside the law. They overthrow governments, birth new industries, and win wars. Pirates create positive social and economic changes, and understanding piracy today is more important than ever, because now that we all can copy and broadcast whatever we want; we all become pirates. No sea fort required" (MASON 2008, p. 35).

3 A PERSPECTIVA PIRATA E AS FORMAS DE RESISTÊNCIA

3.1 Introdução

Este capítulo apresenta e analisa: 1) como inovações tecnológicas e as novas plataformas de contrainformação piratas possibilitam a criação de novas expressões contraculturais, mudanças nas formas de participação democrática e resistem aos mecanismos de controle presentes na pós-modernidade; 2) como diferentes culturas criticam e resistem aos modelos apresentados por uma cultura global por meio de (contra)narrativas e (contra)culturas na margem em áreas como cinema, música, jogos, aplicativos, vídeos, *blogs*, redes sociais, fóruns, aplicativos, e etc. Os instrumentos utilizados pelos piratas são destacados como "*pastiche*", "*versioning*", "*remix*", "*sampling*" "*modding*, dependendo da cultura abordada em questão, produzindo hibridismos que criticam as fontes iniciais; 3) As narrativas sobre a atividade pirataria e propriedade intelectual que passam pelo Estado, pelas instituições internacionais, pelas megacorporações de mídia e pelas (contra)narrativas vindas das margens das sociedades pós-modernas.

3.2 Os Instrumentos Piratas na Produção de Novas Plataformas

Em seu livro "Impérios da Comunicação, Tim Wu (2012) se propõe a analisar as "oscilações das indústrias de informação entre posturas abertas e fechadas". Resumidamente, Wu se pendura nas histórias individuais da criação e evolução de determinadas indústrias estadunidenses para evidenciar sua tese sobre os Ciclos: processos de centralização e descentralização dos impérios culturais e de comunicação que são impulsionados e resistidos por meio de movimentos de criação.

Wu (2012) divide os ciclos em duas partes: em uma primeira volta, os impérios de telefonia, transmissão de rádio e cinema estadunidenses se consolidaram por meio da criação de inovações tecnológicas que revolucionaram a sociedade na época, centralizando os setores por meio da formação de monopólios e oligopólios de empresas que dispunham de patentes e direitos de propriedade intelectual, bem como um apoio do Estado no favorecimento das dinâmicas de mercado. Entretanto, o autor observa também que, em uma segunda volta, aquilo que se torna centralizado acaba se tornando alvo de ataques. A segunda parte do processo ilustra como a "inovação tecnológica também rompe as defesas e transforma-se na base de uma indústria insurgente.". Exemplos dessas inovações são a virada da popularização

dos “PCs” (*Personal Computers*) e o advento da popularização e expansão da Internet. Como consequência, podemos observar vetores de resistência por parte de empresas, setores e indivíduos da sociedade que buscam descentralizar as atividades de grandes cartéis e monopólios na produção de informação e cultura.

Como motor principal que alavancou as mudanças ocorridas dentro dos Ciclos, o autor destacou a importância das inovações. Divididas entre *inovações sustentáveis* – que se caracterizam pelo aperfeiçoamento de um determinado produto, sem causar grandes impactos na dinâmica do mercado e *inovações disruptivas* – essas sim ameaçam alterar as dinâmicas do mercado e muitas vezes até mesmo substituir um determinado produto neles inserido (WU, 2012). Os inventores *“outsiders”*, como coloca Wu, são agentes fundamentais no processo de alteração dos Ciclos. Isso porque, diferente dos inventores de dentro das indústrias principais já estabelecidas, que são cheios de compromissos e têm suas liberdades de criação delimitadas pelas estruturas do mercado, os inventores atuando do lado de fora não tem nada a perder. Podem assim, com produzir com maior liberdade.

Assim como destacam Mason e Martel, Wu (2012) busca construir uma narrativa que identifique como as forças de mercado centralizadas pelas grandes corporações apresentam mecanismo como patentes, sistemas de propriedade intelectual e autoral como barreiras de entrada em um mercado. A partir do “efeito cronos” – assim como o deus da mitologia grega que devorava seus possíveis sucessores antes que vingassem – as grandes corporações apresentam estratégias de anexação de empresas menores, bem como tentativas viscerais de destruição de uma inovação disruptiva que ameacem a dinâmica do mercado. Além disso, em sua visão, quanto mais aberto for um mercado, menores são os obstáculos de entrada em determinado nicho. As empresas mais fortes buscam a todo custo aumentar os obstáculos para dificultar o aparecimento de eventuais competidores, rivais ou substitutos.

Também se aproximando das análises de Martel e Mason, Wu destaca, por meio de narrativas da história de indivíduos e grupos importantes de dentro da indústria do cinema, como Hollywood surgiu por meio do conflito entre os “fora da lei” e os agentes institucionalizados de grades empresas e oligopólios amparados pelo próprio Estado. Evidencia também como uma vez mudando a fase do Ciclo, Hollywood hoje se encontra em uma posição de centralização da produção de conteúdo e filmes e fazendo políticas agressivas amparadas por leis de propriedade intelectual que impedem a produção de cultura livre em vários polos de resistência do mundo globalizado.

Dez anos antes do livro de WU, Noam Chomsky (2002) alertava em uma pequena obra titulada – "Media Control" (Mídia, propaganda política e manipulação) – sobre duas concepções diferentes de democracia presentes na atualidade. A primeira

> considera que uma sociedade democrática é aquela em que o povo dispõe de condições de participar de maneira significativa na condução de seus assuntos pessoais e na qual os canais de informação são acessíveis e livres (CHOMSKY, 2002, p. 9).

A segunda "considera que o povo deve ser impedido de conduzir seus assuntos pessoais e os canais de informação devem ser estreitamente e rigidamente controlados". (CHOMSKY, 2002, p.10) De acordo com o pensador, embora a segunda concepção pareça estranha, ela é a predominante na atualidade.

Esses questionamentos acerca das limitações da democracia são um debate fervoroso de Ciência Política e de Sociologia, passando pelo pensamento de grandes pensadores e estando em aberto até os dias atuais. Tais posições do debate surgiram em grande parte pelo ceticismo de alguns pensadores sobre a capacidade do povo, muitas vezes visto como ignorante, conseguir ter capacidade de escolher o que é melhor para si e a crença na necessidade de uma "elite" preparada, especializada e responsável para decidir pelo "rebanho" o que seria necessário para a condução da vida na "polis" (CHOMSKY, 2002, p. 18). Outro ponto do debate argumenta que a democracia é uma solução ruim, mas não nos restaria melhor opção na ordenação da vida política.

De qualquer forma, embora Chomsky vá, em partes, retomar pontos desse debate em seu livro, o que é central para esse trabalho é identificar a questão da democracia a partir de um contexto do que alguns autores identificam como pós-modernidade – mostrando algumas ideias importantes de críticos e defensores.

Chomsky busca mostrar que "a propaganda política está para uma democracia assim como o porrete está para um Estado totalitário." (CHOMSKY, 2002, p. 21). Argumento aqui, em contraste, quando analisamos as relações na passagem para as sociedades de controle, todo sistema de informação passa a ser um mecanismo de poder. Chomsky identifica as relações de poder quando analisa iniciativas entre Estados e corporações na democracia em processos da busca de "produção de consenso", argumentando que grupos reduzidos detém o "poder da verdade". Mais além, ele argumenta como a maioria não esclarecida segue "ilusões necessárias" e "simplificações radicais" traçadas por estratégias de propaganda política em sociedades democráticas (CHOMSKY, 2002, p. 18-21).

Em "*Media Control*" é possível notar que a passagem de sociedades disciplinares (descritas pela metáfora do porrete) foram se transformando em sociedades de controle regidas por "palavras de ordem" e "comunicados" por meio das propagandas políticas e da mídia. Chomsky define propaganda política com base em medidas patrocinadas pelos Estados e em conjunto com grandes corporações, mas tais estratégias não se limitam apenas a essas instituições na pós-modernidade. No que diz respeito à concepção de mídia, o autor deixa bem ampla sua definição, destacando que "[...] pretendo que o termo mídia seja entendido em sentido bem amplo, incluindo periódicos de ensaios, de análises e de opinião; na verdade, a cultura acadêmica de maneira geral (CHOMSKY, 2002, p. 71).

Finalizando a análise do livro, o autor destaca um fragmento crucial para se entender as sociedades de controle e os mecanismos de resistência por parte dos indivíduos criadores de contrainformações:

> Trata-se de saber se queremos viver numa sociedade livre ou sujeitos àquilo que corresponde a uma forma de totalitarismo autoimposto, com o rebanho desorientado marginalizado, distraído com outros assuntos, aterrorizado, berrando *slogans* patrióticos, temendo por sua vida e reverenciando o líder que o salvou da destruição, enquanto as massas instruídas são enquadradas e repetem os *slogans* que se espera que repitam, e a sociedade entra em decadência. Nós acabamos fazendo o papel de um Estado mercenário disciplinador, esperando que os outros nos paguem para destruir o mundo. Essas são as escolhas. Essa é a escolha que vocês têm de enfrentar. A resposta a essas perguntas está, em grande medida, nas mãos de pessoas como *vocês* e como *eu* (CHOMSKY, 2002, p. 66-67).

Em Cibercultura, Pierre Lévy (1999) destaca o movimento social nascido na Califórnia como uma reação de "contracultura" e crucial influência na emergência do ciberespaço por meio da invenção dos PCs. O conceito de "ciberespaço" / "rede" utilizado pelo autor é definido como "o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores", abarcando a "comunicação digital material e os seres humanos que a alimentam e navegam nesse universo". Já por "cibercultura", o autor entende como "o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. (LÉVY, 1999, p. 17). Na visão de Lévy, os computadores pessoais são a invenção crucial utilizada pelos indivíduos para escapar dos serviços de processamento de dados das grandes empresas e dos programadores profissionais, tornando o principal instrumento de criação de conteúdo (textos, áudio, imagens, jogos, programas, bancos de dados, planilhas e etc.) (LÉVY, 1999, p. 32).

Podemos fazer um paralelo entre as visões de Wu e Lévy. O advento da produção de PCs favoreceu um processo de descentralização que expandiu profundamente nos tempos

contemporâneos. Como vimos, com essas novas tecnologias, as entradas de indivíduos em mercados de ideias e bens se tornou mais acessível, o que não significa que ser bem-sucedido e competitivo em quaisquer meios digitais e cibernéticos seja uma tarefa simples.

Como vimos introdutoriamente no capítulo anterior, uma das formas políticas institucionais de ideologia pirata pode ser apresentada por meio do "*Pirate Party"* (Partido Pirata) e suas diferentes ramificações em cada país. Entretanto, é importante destacar que, coerente com o próprio embasamento teórico defendido até aqui, a atividade pirata não se limita e nem é perfeitamente representada por sua organização partidária, bem como grande parte do processo político é feito de forma anárquica, descentralizada e justamente criticando qualquer tipo de representatividade central. O espaço político aqui analisado é justamente o de choque entre formas de representação, permitindo dar conta das análises da diferença e ambiguidade das formas de pirataria no mundo.

A visão apresentada por instituições e discursos como o Pirate Bay e o Pirate Party, bem como suas conexões com outros agentes e plataformas como Assange, Snowden, *WikiLeaks* e outras plataformas, nos ajudam a compreender determinados mecanismos e formas de se analisar o mundo por parte de iniciativas piratas. O Partido Pirata e suas definições da atividade como presente em todas as áreas em que o capitalismo ainda não cartografou as formas de vida e criação, nos ajudam a traçar paralelos com a visão de Mason, que argumenta que a pirataria é uma forma dos "*outsiders*" reinventarem o capitalismo por meio de novas culturas e da criação de novas plataformas. Permite-nos, também, melhor analisar como os "inventores disruptivos" "foras da lei" podem muito bem ser associados como "piratas" que buscam resistir e descentralizar os monopólios e oligopólios das corporações de informação e cultura que, por meio de mecanismos de barreiras e apoio do Estado, acabam minando muitas das iniciativas de livre cultura e democratização das produções culturais e de informação nas sociedades globalizadas.

A criação de novos veículos de (contra)informação, novas culturas e novos tipos de mercado se articulam e podem ser compreendidos como meios de resistência criativa e modificação do modelo de ordenamento e hierarquização das informações e da cultura feitos pelo Estado (DELEUZE; GUATARRI, 1977 *apud* SHAPIRO, 1994, p.487). Entretanto, é importante analisar separadamente cada uma dessas três atividades de resistência da pirataria, a começar nesse primeiro terço do capítulo, apresentando exemplos de como a atividade pirata consegue criar veículos que possibilitam a propagação da contrainformação e a produção de resistência política.

Como já argumentado no capítulo anterior, o Estado se utiliza dos meios culturais como o cinema, a literatura, a mídia para manter uma constante reprodução de suas abstrações e homogeneidade (SHAPIRO, 1994, p. 28). Somado a isso, nota-se cada vez mais uma vigilância ativa do Estado na regulação e controle da internet e dos seus bancos de dados e informações sigilosas.

Como reações da população, podemos observar indivíduos e coletivos com uma perspectiva pirata que compreende a necessidade da criação ou modificação de veículos de contrainformação. Como descreve Mason:

> "Sociedades ou empresas que esperam um passado glorioso para protegê-las das forças de mudança impulsionadas pelo avanço da tecnologia irão falhar e cair", disse Rupert Murdoch em um discurso em março de 2006. "Isso se aplica tanto à minha própria indústria, de mídia, como o faz para todos os outros negócios no planeta. O poder está se afastando da velha elite em nossa indústria, dos editores, dos diretores executivos e, vamos encarar isso, dos proprietários. Uma nova geração de consumidores de mídia surgiu exigindo conteúdo entregue quando eles querem, como eles querem, e, principalmente do jeito que eles querem" (MURDOCH, 2004 *apud* MASON, 2008, p. 49, tradução nossa)[25].
>
> A diferença é que esta geração não é um bando de foras-da-lei fugindo das autoridades, mas pessoas normais que nunca pensariam em si mesmas como piratas em primeiro lugar. Mas, sem perceber, quando a sociedade entrou na rede, ela foi dominada pela mentalidade pirata. E nada ilustra melhor do que a ascensão do blog [...] A grande mídia está sendo prejudicada por blogueiros e jornalistas, cidadãos que oferecem uma variedade maior de cobertura local e de nicho. Mas eles também estão superando regularmente os profissionais nas redes para algumas das maiores histórias do mundo. Isso está acontecendo porque o jornalismo não funciona mais como deveria. À medida que os blogueiros se aprofundam cada vez mais, as principais redes de notícias estão se tornando cada vez mais superficiais (MASON, 2008, p. 49, tradução nossa)[26].

O autor ilustra como as pessoas têm modificado e criado esses novos veículos de (contra)informação. Não somente por meio dos blogs, *Twitter*, *Youtube* e redes sociais como o *Facebook*, *Whatsapp* e o *Instagram*. Esses novos veículos permitem que as pessoas tenham acesso a uma grande diversidade de notícias sobre áreas específicas do seu gosto, podendo

---

25 "Societies or companies that expect a glorious past to shield them from the forces of change driven by advancing technology will fail and fall," said Rupert Murdoch in a speech in March 2006. "That applies as much to my own, the media industry, as it does every other business on the planet. Power is moving away from the old elite in our industry, the editors, the chief executives, and let's face it, the proprietors. A new generation of media consumers has risen demanding content delivered when they want it, how they want it, and very much as they want it." (MURDOCH, 2004 *apud* MASON, 2008, p. 49)

26 "The difference is that this generation is not a posse of outlaws on the run from the authorities, but normal people who would never think of themselves as pirates in the first place. But without realizing it, when society went online, it became dominated by the pirate mentality. And nothing illustrates this better than the rise of the blog […] ...The mainstream news media are being undermined by bloggers and citizen journalists offering a wider variety of local and niche coverage. But they also are regularly beating the pros at the networks to some of the world's biggest stories. This is happening because journalism doesn't work quite as it should anymore. As bloggers dig deeper and wider, the mainstream news networks are becoming increasingly shallow." (MASON, 2008, p. 49).

encontrar os mais diversos temas. Encontramos blogs e canais do *Youtube* com temas desde culinária e esportes, até política e economia.

Alguns *bloggers*, por exemplo, já ganharam prêmios por relatar em um curto espaço de tempo, o abuso de autoridade e uso da violência seja por parte da polícia ou por soldados em operações militares. Grandes figuras, antes parte da mídia *mainstream*, agora migraram para iniciativas indivíduas nessas novas plataformas, ou se utilizam delas como forma complementar de apresentar suas visões de mundo. Glenn Greenwald e outros nomes do jornalismo premiado fazem parte dessa lista.

A "Mídia Ninja" caracteriza muito bem essa nova forma de se fazer jornalismo, mostrando em "*lives*" (coberturas feitas em tempo real) e muitas vezes de forma infiltrada, acontecimentos importantes na sociedade brasileira. Outro Instrumento de contrainformação compartilhada pelos indivíduos no Brasil é o *Twitter* da Lei Seca. Nele, as pessoas que passam por locais onde as "*blitz*" e os congestionamentos acontecem em tempo real, podendo rapidamente postar avisos na internet, ajudando outras pessoas a evitarem os locais.

É importante destacar que o caso das comunidades e fóruns que disponibilizam não somente *links* para *downloads*, mas também grande quantidade experiências pessoais sobre diversas questão e temas, algo que os meios de comunicação *mainstream* não conseguem oferecer tão rapidamente e com tanta pessoalidade. Sendo redes anteriores ao próprio *Orkut* - espaço que foi local de potencialização dessas atividades cibernéticas dos usuários Brasileiros – os fóruns servem como espaço para as pessoas trocarem ideias, experiências, análises fazerem críticas sobre política/estilo de vida/ instituições e organizarem inclusive manifestações/ boicotes de resistência que vão às ruas pelas mais diversas questões.

Cada vez mais notamos a criação de canais ou videologs onde as pessoas criam espaços para discutir e chamar a atenção para os mais diversos assuntos. Muitos, inclusive, ficam famosos e conseguem ter milhões de visualizações a cada vídeo postado na internet. Uma vez que essas pessoas alcançam uma grande audiência, muitas tentam modificar determinadas questões políticas como, por exemplo, a diminuição dos impostos por meio da criação de listas e abaixo-assinados *online*.

Na atual conjuntura política brasileira, independentemente do posicionamento político de esquerda ou direita, percebemos uma potente multiplicação de polos de opinião. Podemos argumentar inclusive que as eleições de Trump, Duterte, Bolsonaro e *Brexit* são frutos também desse fenômeno ou nova formula de se fazer política da pós-modernidade. Para o bem ou para o mal, as novas plataformas são mecanismo de (contra)informação nos tempos atuais.

Exemplos de reportagens que destacam problemas nessa nova forma de fazer "propaganda/campanha política" foram apresentadas pela revista "*vice/motherboard*" em 28 de janeiro de 2017, mostrando como questões como vigilância, *big data* e escândalos como o caso das relações entre *Facebook* e *Cambridge Analytica* "deixaram o mundo de cabeça para baixo", ajudando a eleição de Donald Trump em 2016[27]. Outra foi apresentada pelo *The Intercept Brasil*, com a forte afirmação de título "O Marco Civil da Internet ajudou a eleger Jair Bolsonaro.", de 30 de outubro de 2018. Nela o jornalista argumenta que:

> O Marco Civil talvez tenha eleito Bolsonaro literalmente. Talvez o tenha feito ao eliminar incentivos para que práticas responsáveis de moderação de conteúdo emergissem. O resultado, além dos óbvios custos sociais, é esse descontrole do WhatsApp, as redes turbulentas a que está conectado (até ontem sem qualquer fricção) a grave disfunção política que assistimos. [...] A modernidade atual, ainda não constitucionalizada, é diferente. Ela se caracteriza por novas formas de poder público que ascenderam sobretudo com o advento da internet – o poder invisível e onipresente dos algoritmos privados, de plataformas de internet, como Facebook e Google. São mercadores de atenção que determinam o que vemos e sabemos, como pensamos e vivemos nossas vidas – e, ao fim, como formamos e representamos a vontade coletiva (THE INTERCEPT BRASIL, 2018, s.p.)[28].

Após estabelecer a relação causal entre a eleição presidencial e o marco regulatório da rede no Brasil, a reportagem afirma veemente que "o paradigma do Marco Civil escolheu foi, em vez da modernidade, o das capitulações, do relativismo, das desconstruções pós-modernas." (2018). A reportagem coloca que essa escolha nos levou a aceitação das tomadas de decisões sem critérios de certo ou errado. (THE INTERCEPT BRASIL, 2018). Argumenta-se que:

> A sensação de ausência de normas trazida por esse paradigma é sentida de forma extrema em nossos tempos. E ela leva a tentativas de fuga refletidas em diferentes formas de suicídio. Desde o suicídio literal ao suicídio de nossas democracias, pela realização de escolhas aparentemente fáceis, mas, ao final, profundamente equivocadas e destrutivas (THE INTERCEPT BRASIL, 2018).

Podemos encontrar severas críticas às características até aqui apresentadas para analisar as (contra)narrativas e culturas da pós-modernidade. Analisando, por exemplo, o Brasil e suas propagandas políticas – em um sentido mais amplo, como sugerido por Noam Chomsky – pulam aos olhos diversos autores que culpam a condição ou até mesmo os pensadores da pós-modernidade destacando a falta de compromisso e critério com a verdade como uma consequência da "crise de legitimidade", a relativização de todo tipo de critérios

---

[27] Para ver o conteúdo na íntegra, acessar: <https://motherboard.vice.com/en_us/article/mg9vvn/how-our-likes-helped-trump-win.> Acesso em: 16 ago. 2018.

[28] Para ver o conteúdo na íntegra, acessar: <https://theintercept.com/2018/10/29/marco-civil-ajudou-eleger-bolsonaro/.> Acesso em. 05 jan. 2019.

de (meta)narrativa, e a multiplicação de (contra)-narrativas sem fundamento científico e de "verdade" como a guinada ao autoritarismo e a proliferação de "*Fake News*".

Algumas dessas críticas são apresentadas por David Harvey (1989) em "Condição Pós-Moderna – Uma pesquisa sobre as Origens da Mudança Cultural". Nele, o autor argumenta que a pós-modernidade pode ser vista como uma crise na história do modernismo, enfatizando seu lado fragmentário, insistindo em uma desconstrução que beira niilismo e priorizando a estética em detrimento da ética, o que nos leva longe demais, conduzindo-nos ao fim da política coerente. (HARVEY, 1989, p.112). Na visão de Harvey:

> [...] ao desafiar todos os padrões consensuais de verdade e de justiça, de ética e de significado, e ao procurar dissolver todas as narrativas e metateorias num universo difuso de jogos de linguagem, o desconstrucionismo terminou, apesar das melhores intenções dos seus praticantes mais radicais, por reduzir o conhecimento e o significado a um monte desordenado de significantes. Assim fazendo, produziu uma condição de niilismo que preparou o terreno para o ressurgimento de uma política carismática e de proposições ainda mais simplistas do que as que tinham sido desconstruídas.[...] são abundantes os slogans, da direita até a esquerda do espectro político, sendo apresentadas imagens sem profundidade para captar sentidos complexos. Supõe-se que as viagens, mesmo imaginárias e vicárias, ampliam a mente, mas, com a mesma frequência, elas terminam por confirmar preconceitos (HARVEY, 1989, p.315).

O debate crítico acerca dos bônus e ônus da aceitação e utilização de determinados conceitos trazidos pelos estudiosos da pós-modernidade também já é bem antigo, passando por grandes nomes da Filosofia, Sociologia e Ciência Política. Claro que como qualquer tipo de análise e estudo das relações humanas, todo paradigma apresenta pontos positivos e negativos. O que fica importante de ser destacado aqui é que as críticas são muito válidas para entendermos as ambiguidades e ambivalências das fronteiras das relações humanas na atualidade.

As reportagens e as ideias apresentadas por Harvey são interpretações que aceitas ou não pelos seus porta-vozes, são apenas uma interpretação subjetiva, algumas narrativas sobre características do nosso tempo. Nisso, os pós-modernos, bem como Nietzsche – que por muitos é considerado precursor do "paradigma" que Harvey aglutina, bem como a continuidade de seu pensamento nas ideias de Deleuze, Foucault e outros, apresentam potentes contra argumentações a favor da diferença, liberdade e resistência.

O parágrafo 22 de Nietzsche (1886) em "Além do bem e do Mal – ou de uma filosofia do futuro" apresenta a ideia de que vivemos em um mundo no qual a força de cada instante traz novidades que deixam qualquer protocolo ou norma traçados pelo pensador social caducarem logo após serem idealizados. Nesse sentido, o filósofo argumenta que as narrativas são interpretações que não devem ser hierarquizadas.

Além disso, aceitar determinadas interpretações dos pós-modernos não significa não ter critérios e rigores principalmente para se estudar relações culturais e sociais. Mais que isso, Harvey generaliza o que "constrói" como quadro do pós-modernismo, algo complicado, já que cada pensador possui diferentes visões de mundo. Trata-se do foco central desse trabalho, estudo de diferentes narrativas, aceitando que nenhuma delas é completa e que todas tem algo diferente para contribuir no estudo da atividade pirata nos tempos atuais. Nesse sentido, os pensadores aqui apresentados, embora apresentem narrativas críticas, reconhecem as mudanças nos mecanismos de comunicação e informação dos tempos atuais. As sociedades de controle se caracterizam pela proliferação de polos de resistência e criação de (contra) narrativas.

Spektor destaca a importância e o papel dos novos meios de comunicação na atuação política:

> Mais recentemente, o papel de protestos sociais organizados no âmbito do Facebook foi essencial no aparente desmoronamento do regime governante na Tunísia [...] vê-se uma nova geração de cidadãos organizada em boa medida online contra regimes autoritários comandados por uma geração que cresceu sem acesso à internet (SPEKTOR, 2011, p. 21).

Quando o assunto é a vigilância e controle do sistema de informações, é importante pensar sobre a questão da neutralidade da internet. De acordo com Sudré, o entendimento do conceito é fundamental, já que ele pode afetar as alternativas de acesso das pessoas as grandes redes de informação:

> Pois imagine comprar um carro e depois descobrir que ele só permite trafegar por algumas ruas ou ir a destinos aprovados pelo seu fabricante com, por exemplo, ser impedido de ir à concessionária concorrente. Faz algum sentido para você? Provavelmente não. Pois é o que os provedores da internet e alguns fabricantes de software estão tentando emplacar, acabando com o conceito de que a rede deve apenas fazer o transporte das informações e não realizar nenhum tipo de filtragem ou bloqueio (SUDRÉ, 2011, p. 23).

Richard Stallman (2016), famoso ativista político fundador do movimento *Software Livre* e engajado nas políticas de diminuição do uso de patentes em programas e no recuo do uso de políticas de *copyright*, mostra que a democracia precisa de heróis como Snowden e alertava que a ascensão de Trump aumentaria os problemas da segurança informática no mundo. Stallman defende que diferente de *softwares* privados, que submetem os usuários aos poderes do proprietário:

> O software livre permite que qualquer tipo de usuário possa desenvolver sua própria versão modificada. Oferece aos usuários o controle do programa, de sua informática. Quando não têm esse controle estão indefesos diante do poder do proprietário. As empresas de software privativo costumam pôr algumas coisas maliciosas [malwares]

> sabendo que os usuários não poderão eliminá-las. Em um livre, podem ser eliminados os elementos maliciosos. Na minha comunidade, cada contribuinte reconhece que não tem poder sobre os usuários." (STALLMAN, 2016)[29.]

O ativista defende graças a indivíduos como Edward Snowden, podemos saber o que o Estado faz atrás dos panos. Por meio de dados cruzados, o Estado sabe sempre quem se comunica com quem e em que lugares as pessoas frequentam, capturando rapidamente os reveladores de informações confidenciais, as fontes dos jornalistas, e pode prendê-los pela divulgação de informações confidenciais. Além disso, o ativista mostrou como todo programa privado é potencialmente perigoso para a privacidade dos usuários, como foi o caso de *softwares* chineses que espionaram dados de milhões de telefones celulares.

Essa questão da quebra de neutralidade da net reforça a ideia de Deleuze sobre o futuro das sociedades de controle, onde a informação é um composto de palavras de ordem que têm curso em uma dada sociedade (DELEUZE, 1999, p.12).

Assim como criar estradas é mapear os caminhos das pessoas e aumentar os meios de controle, destruir a neutralidade da internet também funciona como um mecanismo de filtro e bloqueio que possibilita as grandes corporações comerciais e o próprio Estado reproduzirem constantemente seus ordenamentos e hierarquizações do mundo. Quando a gama de conteúdos da internet passa a ser controlada e bloqueada, muita da diversidade cultural começa a ser marginalizada, enquanto outras informações começam a se tornar padronizadas. Em um famoso debate com Chomsky, Foucault apresenta um pensamento muito interessante sobre os desafios presentes nas sociedades atuais:

> […] É costume, pelo menos na sociedade europeia, considerar que o poder está localizado nas mãos do governo e que é exercido por meio de um certo número de instituições particulares, como a administração, a polícia, o exército, e o aparato do Estado. Sabe-se que todas essas instituições são criadas para elaborar e transmitir um certo número de decisões, em nome da nação ou do Estado, para que sejam aplicadas, e para punir quem não obedece. Mas acredito que o poder político também é exercido por meio da mediação de um certo número de instituições que parecem não ter nada em comum com o poder político e como se fossem independentes dele, enquanto não o são. Sabe-se disso em relação à família; e sabe-se que a universidade e, de um modo geral, todos os sistemas de ensino, que aparecem simplesmente para disseminar o conhecimento, são feitos para manter uma certa classe social no poder; e excluir os instrumentos de poder de outra classe social [...] Parece-me que a verdadeira tarefa política em uma sociedade como a nossa é criticar o funcionamento das instituições, que parecem ser neutras e independentes; criticar e atacar de tal maneira que a violência política sempre se exerceu obscuramente por meio deles será desmascarada, para que se possa lutar contra eles (FOUCAULT, 1971, tradução nossa).[30] [31]

---

[29] Para ver o conteúdo na íntegra, acessar: <https://brasil.elpais.com/brasil/2016/11/23/cultura/1479924453_987198.html.> Acesso em: 3 jan. 1018.

[30] "[…] it is the custom, at least in European society, to consider that power is localized in the hands of the government and that it is exercised through a certain number of particular institutions, such as the administration, the police, the army, and the apparatus of the state. One knows that all these institutions are

Assim como o filósofo francês argumenta sobre a importância de se criticar as instituições apresentadas como neutras e independentes por parte do exercício de controle do Estado e de determinadas classes sociais (FOUCAULT, 1971), acredito que a Internet é também um espaço onde ocorre esse tipo de violência política obscura. Argumento que existe uma busca do Estado e das grandes corporações em manterem-se como autoridades controladoras dos fluxos de informação que chegam aos olhos da sociedade. Também segundo a visão de Bey, a internet não conta com toda essa neutralidade argumentada por Sudré. Em seu capítulo "A Internet e a Web", ele busca criar alguns conceitos que ilustram essa questão:

> [...] na net, que pode ser definida como a totalidade de todas as transferências de informações e de dados. Algumas dessas transferências são privilégio e exclusividade de várias elites, o que lhes confere um aspecto hierárquico. Outras transações são abertas a todos – e deste modo a internet também possui um aspecto horizontal e não hierárquico. Dados militares e de segurança nacional são restritos, assim como informações bancárias e monetárias, e outras informações deste tipo. Porém, de maneira geral, a telefonia, o sistema postal, os bancos de dados públicos etc. são acessíveis a todos. Desta forma, de dentro da net começou a emergir um tipo de contra-net, que nós chamaremos de web (como se a internet fosse uma rede de pesca e a web as teias de aranha tecidas entre os interstícios e rupturas da net). Em termos gerais, empregaremos a palavra web para designar a estrutura aberta, alternada e horizontal de troca de informações, ou seja, a rede não-hierárquica, e reservaremos o termo contra-net para indicar o uso clandestino, ilegal e rebelde da web, incluindo a pirataria de dados e outras formas de parasitar a própria net. A net, a web e a contra-net são partes do mesmo complexo, e se mesclam em inúmeros pontos. Esses termos não foram criados para definir áreas, mas para sugerir tendências. (BEY, 1985)

Embora possamos apresentar diversos exemplos de indivíduos com uma "perspectiva pirata", que se organizam e criam novos veículos de (contra)informação a partir do uso da web, um caso bem recente nos ajuda a compreender como certas atividades da contra-net, embora sejam consideradas ilegais, funcionam e são úteis para a população por meio da criação de novos veículos de contrainformação.

É o caso polêmico do site *WikiLeaks* e o apoio dos grupos *hackers* anônimos. O *WikiLeaks* pode ser compreendido como uma organização alternativa às mídias *mainstream*,

---

made to elaborate and to transmit a certain number of decisions, in the name of the nation or of the state, to have them applied and to punish those who don't obey. But I believe that political power also exercises itself through the mediation of a certain number of institutions which look as if they have nothing in common with the political power, and as if they are independent of it, while they are not. One knows this in relation to the family; and one knows that the university and in a general way, all teaching systems, which appear simply to disseminate knowledge, are made to maintain a certain social class in power; and to exclude the instruments of power of another social class […] "It seems to me that the real political task in a society such as ours is to criticize the workings of institutions, that appear to be both neutral and independent; to criticize and attack then in such a manner that political violence has always exercised itself obscurely through them will be unmasked, so that one can fight against them." (FOUCAULT, 1971)

[31] Disponível em:< http://www.sociologyatwork.org/foucault-and-chomsky-debate-human-nature/> Acesso em: 3 jan. 2019.

já que não possui fins lucrativos e busca expandir contrainformações para o domínio público. Ela foi criada por um coletivo de indivíduos que identificaram a necessidade de um novo veículo de contrainformação que alertasse as pessoas sobre diversas atividades contraditórias, corruptas e violentas por parte dos Estados, seus *policy makers*, estratégias militares, instituições e formas de vigilância. Dessa forma, com o apoio e contribuição de pessoas de vários lugares do mundo, seja em forma de doações financeiras ou de (contra)informações secretas, a organização pôde concretizar seus objetivos.

Pudemos observar logo nas primeiras reações do Estado na forma de ataques virtuais que tentaram tirar o site do ar. Como resistência, vários *hackers* anônimos apoiaram o *WikiLeaks*, criando "*mirrors*" - diversas cópias da página, impedindo que todas fossem derrubadas ao mesmo tempo (ROHR, 2010). Posteriormente, como relata Rohr, quando corporações como a Visa, MasterCard, Paypal e um banco na Suécia resolveram cancelar a transferência de fundos para o *WikiLeaks* (ROHR, 2010), os *hackers* apresentaram um outro mecanismo de resistência:

> Os ataques e contra ataques envolvendo o Wikileaks e o Anonymous não podem ser considerados a "primeira guerra virtual". São ataques que buscam sobrecarregar um servidor com solicitações até que ele não consiga mais ser acessado, chamados de "negação de serviço". Reutilizando uma analogia aqui do G1, é como formar um grupo de pessoas para ocupar uma loja, sem comprar nada, para impedir que os clientes de verdade entrem e sejam atendidos. (ROHR, 2010)

O governo, seus políticos e as instituições militares possuem grandes limitações no entendimento das ações realizadas pelo *WikiLeaks* e pelos seus ativistas apoiadores. Aqui voltamos para a argumentação de como o Estado se utiliza de perspectivas miméticas (BLEIKER, 2001, p. 511) viciadas em seus modelos padronizados representação e mecanismos de resolução dos problemas. Como resultado, vemos essa constante reprodução do imaginário da guerra e do discurso antiterrorismo, em principal por suas dificuldades especificar e caracterizar a "ameaça fantasma".

É como podemos perceber no tratamento de Julian Assange que, ao vazar esses diversos documentos secretos do governo dos EUA, foi tratado pela ex-governadora americana Sarah Palin como um terrorista. (CAPANEMA, 2011, p. 48). Capanema também argumenta como, para outros, Assange é considerado um herói da liberdade e da transparência, relacionando-o com o que ele considera uma filosofia ou Manifesto Hacker. (THE HACKER MANIFESTO *apud* Capanema, 2011, p. 48) Segundo a análise do autor:

> Vê-se que a legalidade da sua conduta vai depender do espectro em que for analisada. Será que Julian Assange é um terrorista quando divulga documentos que comprovam atividades ilícitas de governos? Ou será que ele é um herói quando

> disponibiliza mapas com áreas de segurança sensíveis a ataques criminosos? O caso do Wikileaks despertou a controvérsia: podem os governos definir o sigilo e a proteção de seus documentos, mesmo em relação a seus cidadãos?" (CAPANEMA, 2011, p. 48).

É muito interessante essa reflexão inicial do autor que, ao final do texto, acaba por mostrar juridicamente como o *WikiLeaks* teria problemas com a lei no Brasil (CAPANEMA, 2011, p. 40). Existe relação entre a visão inicial do autor, que fala que a legalidade da conduta de Assange vai depender do espectro em que for analisada, com a visão de Matt Mason apresentada anteriormente:

> […] Embora os direitos de propriedade intelectual pareçam corretos e a pirataria pareça claramente errada, o oposto também pode ser verdadeiro. O terrorista de direitos autorais de um homem é combatente criativo pela liberdade do outro: muitas formas de pirataria transformam a sociedade para melhor. "(MASON, 2008, p. 36, tradução nossa)32.

Esses argumentos nos ajudam a compreender a importância das abordagens estéticas (BLEIKER, 2001, p.511) para compreendermos como a "perspectiva pirata" cria benefícios para a sociedade, além de nos ajudar ampliar a visão naturalizada da atividade pirata por parte do Estado. Como Mason defende, nem toda atividade pirata simplesmente rouba a propriedade privada (MASON, 2008, p. 36).

Em um mundo marcado pela tecnologia e pela (contra)informação em que vivemos, muitas pessoas acabam criando novos veículos ou modificando veículos de informação já existentes, tornando a sociedade um lugar melhor (MASON, 2008, p. 66). É possível argumentar que, muitas vezes, os próprios conceitos de terrorista e herói se misturam. Hakim Bey, por exemplo, criou um conceito diferente de terrorista, que muitas vezes pode ser vista como heroico. Ele explica que "por terrorismo poético eu entendo ações não-violentas em larga escala que podem ter um impacto psicológico comparável ao poder de um ato terrorista - com a diferença de que o ato é de mudança de consciência." (BEY, Entrevista).

> Dançar de forma bizarra durante a noite inteira nos caixas eletrônicos dos bancos. Apresentações pirotécnicas não autorizadas. Land-art2, peças de argila que sugerem estranhos artefatos alienígenas espalhados em parques estaduais. Arrombe apartamentos, mas, em vez de roubar, deixe objetos Poético-Terroristas. Seqüestre alguém & o faça feliz. Escolha alguém ao acaso & o convença de que é herdeiro de uma enorme, inútil & impressionante fortuna – digamos, 5 mil quilômetros quadrados na Antártica, um velho elefante de circo, um orfanato em Bombaim ou uma coleção de manuscritos de alquimia. Mais tarde, essa pessoa perceberá que por alguns momentos acreditou em algo extraordinário & talvez se sinta motivada a procurar um modo mais interessante de existência... A reação do público ou choque-estético produzido pelo TP tem de ser uma emoção menos tão forte quanto o terror –

32 […] although intellectual property rights seem right and piracy clearly seems wrong, the opposite also can be true. One man's copyright terrorist is another's creative freedom fighter: many forms of piracy transform society for the better." (MASON, 2008, p. 36)

> profunda repugnância, tensão sexual, temor supersticioso, súbitas revelações intuitivas, angústia dadísta – não importa se o TP é dirigido a apenas uma ou várias pessoas, se é "assinado" ou anônimo: se não mudar a vida de alguém (além da do artista), ele falhou [...] (BEY, 1985)

Como podemos notar, os terroristas poéticos são indivíduos dotados de uma perspectiva pirata, e que buscam propagar a contrainformação por meio de atos de resistência (DELEUZE, 1999, p.14), fazendo apelo ao povo pela necessidade de se observar a vida por outras perspectivas

Notadamente poético e fantasioso, mas o choque estético faz com que as pessoas reflitam e critiquem os seus padrões e representações congeladas por um senso comum. Ele é uma maneira de quebrar com os modelos que hierarquizam as faculdades, mostrando maneiras diferentes de entender e viver a vida em sociedade. É o que muitos "piratas" e "*hackers*" estão constantemente fazendo dentro das sociedades de controle por meio da criação de veículos de contrainformação e contra-net.

Spektor argumenta como "o vazamento ocorreu justamente em um período em que a luta pela memória e legitimidade da intervenção americana no Iraque chagava ao seu ponto mais alto" (SPEKTOR, 2011, p. 20). O autor fala que esses vazamentos comprovam que "a mentira foi componente utilizado também durante a condução da guerra, cujos nefastos resultados assolam aquele país, a região como um todo e a legitimidade do poder americano mundo afora." (KNICKMEYER, 2010 *apud* SPEKTOR, 2011, p. 21).

Mais especificamente, ele argumenta: "revelam com detalhes gráficos o tipo de violação sistemática de direitos humanos que a intervenção americana no Iraque facilitou ou ignorou" (GREENWALD, 2010 *apud* SPEKTOR, 2011, p. 21). O autor busca mostrar como o fenômeno do *WikiLeaks* e a participação dos indivíduos comuns está cada vez mais normal:

> [...] trata-se de um fenômeno cada vez mais comum: redes autônomas e autorreguladas promovidas por ativistas sociais cujo objetivo é ressaltar a importância de determinados temas ou aspectos da política internacional. Seu alvo seria denunciar um ou outro aspecto da política dos Estados a fim de cercar oficiais governamentais e impedir-lhes a atuação impune sob o véu do segredo e da confidencialidade [...] contribuir para um padrão de ordem global no qual atores não estatais cumpram funções relevantes. (SPEKTOR, 2011, p. 26)

Acredito que, mais do que isso, que o *WikiLeaks* alertou como o Estado, os algoritmos, os sistemas de controle e as formas de propaganda política manipulam e controlam as informações, arte e cultura para constantemente reproduzirem-se como naturais no imaginário e na memória das pessoas (SHAPIRO, 2005, p. 485) e também provar que seu método e modelo de ordenamento é o mais eficiente e verdadeiro.

Dessa forma, o Estado acaba marginalizando outras formas organização ou não conseguindo identificá-las. Os indivíduos e coletivos dotados da perspectiva pirata ou estética, buscam mostrar como todo tipo de representação é uma abstração (BLEIKER, 2001, p. 518) e aproximam os olhos para corpos e formas de vida diferentes do que pensa o senso comum.

Assim, criar veículos como o *WikiLeaks*, que dão espaço para a propagação da contrainformação, mostra como o modelo de simulação do Estado é arbitrário e repressivo, ocultando informações para uma melhor manutenção e vigilância do *status quo* e mudando o tipo de democracia mais aberta, transparente e participativa. A história, um dos principais mecanismos instrumentalizados pelo Estado como forma de reforçar sua representação na memória das pessoas, pode ser modificada devido às novas fontes agora disponibilizadas por vazamento. Acredita-se que as mudanças trazidas pelo *WikiLeaks* tenham chance de melhorar as análises históricas futuras (SPEKTOR, 2011, p. 25)

3.3 **Os Instrumentos Piratas na Produção (Contra)cultural**

Em "Cultura Pós-Moderna – introdução às teorias do contemporâneo", Steven Connor (1989) apresenta alguns dos principais conceitos que atravessam a noção de pós-modernidade por meio do pensamento de alguns de seus principais pensadores (subjetivamente escolhidos pelo autor), como Lyotard e Jameson. Ele destaca críticas importantes de diversos pensadores da teoria da produção cultural e da condição dos indivíduos na pós-modernidade.

O livro apresenta como os pós-modernos defendem a inexistência de critérios absolutos de valor que legitimem "verdades" incontestáveis sobre o mundo. A partir da visão de Lyotard, Connor argumenta que na pós-modernidade, "princípios universais não são mais capazes de dar conta de interpretar todas as formas de atividade discursiva do mundo", já que "a condição pós-moderna se dá pela multiplicação dos centros de poder e de atividade e na dissolução de toda espécie de narrativa totalizante que afirme governar todo o complexo da atividade e da representação social" (LYOTARD, 1979 *apud* CONNOR, 1989, p. 15-16).

Outra importante voz crítica da pós-modernidade trazida por Connor e que a caracteriza a partir de termos socioeconômicos é a leitura de Fredric Jameson em "*The Cultural Logic of Late Captalism*" de 1984. Nela, a condição capitalista multinacional produz "imagens, estilos e representações [que] não são vistas como meros acessórios promocionais de produtos econômicos, mas produtos em si." (CONNOR, 1989, p. 44). Diferentes imagens, vídeos e textos são mesclados e produzindo metanarrativas nas margens e periferias.

Apresentadas diversas críticas e características das condições da pós-modernidade, Connor aprofunda as relações entre a pós-modernidade e a cultura popular. Conceito importante para o trabalho e que será também abordado por outros pensadores como Matt Mason e Dick Hebdige é como a "mutação pós-moderna" é decisiva a partir da influência do "*punk*" e do "*new wave*" (CONNOR, 1989, p. 150). Na sequência, veremos como a influência do "*Do it Yourself*", da indústria da moda, do Rock, do Reggae, do Hip Hop, dos games tem produzido novas contraculturas e narrativas nas periferias do mundo. Ferramentas como o "*pastiche*", "*versoning*", "*sampling*" "*remix*" e o "*modding*" são apresentados por diversos autores como instrumentos utilizados na produção de cultura popular nas margens utilizados por indivíduos dotados de uma perspectiva estética pirata.

No Caso do Rock, por exemplo, Connor destaca que:

> Em termos mais amplos, deve-se reconhecer, o rock pode ser considerado a forma cultural pós-moderna mais representativa. Isso porque ele personifica à perfeição o paradoxo central da cultura de massas contemporânea: o seu alcance e influência globais unificadores, de um lado, combinados com a sua tolerância e criação de pluralidades de estilo, de mídia e de identidades étnicas, do outro[...] celebrações do Rock ou da música popular pós-moderna nos enfatiza dois fatores relacionados: em primeiro lugar, sua capacidade de articular identidades culturais alternativas ou plurais de grupos pertencentes à margem das culturas nacionais ou dominantes; e, em segundo, a celebração dos princípios da paródia, do pastiche, da multiplicidade estilística e da mobilidade genérica (CONNOR, 1989, p. 151).

Podemos traçar uma boa comparação entre o fragmento de Connor acima quando analisamos a visão sobre moda e identidades líquidas e tendências culturais no século XXI, capítulo 2 do livro "Cultura no Mundo Líquido Moderno" de Zygmunt Bauman (2011, p. 24):

> Os desejos e aspirações contraditórios que se fala aqui são o anseio de um sentido de pertencimento a um grupo ou aglomeração e o desejo de se distinguir das massas, de possuir um senso de individualidade e originalidade; o sonho de pertencimento e o sonho de independência; a necessidade de apoio social e a demanda de autonomia; o desejo de ser como todos os outros e a busca de singularidade. Em suma, todas essas contradições resumem-se ao conflito entre a necessidade de ceder, em função do anseio de liberdade. Ou, se olharmos esse conflito de outra perspectiva, o medo de ser diferente e o medo de perder a individualidade; ou da solidão e da falta de isolamento.

Nessa segunda parte do capítulo, buscarei destacar exemplos que ajudam a compreender como os indivíduos ou coletivos que compartilham uma determinada perspectiva pirata conseguem estabelecer novos meios de criações culturais, dando vida a duplos diferentes (MACHADO, 2010b, p.2).

As inovações tecnológicas, estando mais acessíveis aos indivíduos, possibilitam que eles criem novas ideias na música, nos filmes e nos jogos a partir da modificação de outras culturas pré-existentes. As abordagens estéticas, que reconhecem que a diferença entre o

representado e a representação, são o principal local onde ocorre a ação política (BLEIKER, 2001, p.510), e nos ajudam a compreender como essa dimensão da atividade pirataria resiste contra a cultura de massa e o discurso de proteção do *copyright* defendido pelos Estados, Instituições Internacionais e pela mídia *mainstream*.

Em *Cut `n' Mix: Culture, Identity and Caribbean Music*, Dick Hebdige (1987) se propõe a analisar a trajetória da música Caribenha em suas mudanças, variações e influências em ritmos musicais da atualidade. Hebdige honestamente e coerentemente com a filosofia que prega, defende que seu livro não possui a ambição de contar a história completa dos os gêneros musicais, o que considera impossível visto que todo dia novas conexões são feitas. A história dos ritmos e influências não corre em linha reta como frases em uma página, mas dá voltas em si mesma e sempre gera novos desdobramentos.

A principal ferramenta apresentada pelo autor é chamada de "*Versioning*", ferramenta presente no coração de toda música Afro-Americana e Caribenha como o Jazz, Blues, R&B, Rap, Reggae, Calypso, Soca, Salsa, Afro-Cuabana e etc. Ele relata como a cultura de "*original cut*" e "*dub version*" sempre conviveram por meio da utilização de remixagens e versões diferentes da mesma música (HEBDIGE, 1987, l. 91) [33]. Os ritmos modernos destacados acima podem ser vistos como misturas de elementos brancos e negros – o que ele considera influências africanas e europeias (HEBDIGE, 1987, l. 361).

Segundo Hebdige, Elvis Presley – por muitos considerado o rei do Rock – misturava diferentes vozes e estilos em diferentes momentos, criando um estilo totalmente seu. Assim como o "rei", o próprio explica que:

> Eu peguei emprestada a voz e o estilo de Albert Goldman [o biógrafo americano de Elvis] para dizer algo sobre o controle de versão [...] Isso é uma citação em um livro ou em um registro. É uma inovação a partir da voz de outra pessoa para ajudá-lo a dizer o que você quer dizer. A fim de e-vocar, você tem que ser capaz de in-vocar. E toda vez que a outra voz é emprestada dessa maneira, ela é levemente afastada do que era dito, cantado, tocado originalmente pelo autor, cantor ou músico. Quando cito as palavras de Albert Goldman, isso não significa que eu concorde com todas as palavras que ele escreveu em Elvis (HEBDIGE, 1987, l.116, tradução nossa)[34].

---

[33] Este trecho foi retirado de um livro em formato .mobi (lido por dispositivos Kindle) que não possui paginação, mas apenas localizações (l.). Desse modo, as citações seguintes que apresentarem "l." ao invés de "p." fazem parte desse formato textual.

[34] "So I have borrowed Albert Goldman's [american biographer of Elvis] voice and style to say something about *Versioning* [...]That's what a quotation in a book or on a record is. It's an innovation of someone else's voice to help you say what you want to say. In order to e-voke you have to be able to in-voke. And every time the other voice is borrowed in this way, it is turned away slightly from what it was the original author or singer or musician thought they were saying, singing, playing. When i quote Albert Goldman's words it doesn't mean I agree with every word he wrote in *Elvis*" (HEBDIGE, 1987, l.116).

A similaridade entre a visão de Hebdige e o teatro filosófico de Deleuze são evidentes. Os dois buscam fontes e narrativas que tomam por aliados na busca de construir conceitos próprios. Assim como Deleuze, o critério de Hebdige também é o de poder afirmar a sua diferença e construir um conceito novo. Segundo sua visão, a beleza do "*versioning*" reside justamente no seu princípio democrático de que ninguém tem a palavra final e que todos tem a chance de fazer uma contribuição. "nenhuma versão é tratada como Escritura Sagrada" (HEBDIGE, 1987, l. 121). Da mesma forma cito aqui os dois pensadores para poder construir o conceito de perspectiva pirata e explicar como indivíduos conseguem produzir contranarrativa frente os sistemas de controle.

Hebdige buscava mostrar como a música é um instrumento de luta. Desde os tempos da escravidão as músicas serviam como forma de expressar raiva ressentimento e frustração dos oprimidos. Esse elemento de resistência pode ser encontrado nos gêneros atuais como o Reggae e o Punk – embora um seja mais lento e priorize temas como o amor e o outro seja mais frenético e priorize temas como raiva – ambos compartilhavam similaridades como estarem enraizados em experiencias urbanas de vida. Hebdige apresenta exemplos como as similaridades temáticas entre canções importantes de cada movimento como "Anarchy in Uk" e "War in a Babylon". Além disso, ambos eram "rejeitados pela sociedade" e discriminados com base em suas aparências e crenças (HEBDIGE, 1987, l. 1577).

Em "*Cut `n' Mix*", por ser tratar de uma narrativa sobre a música Caribenha em principal, Hebdige não se concentra sobre o caso do Punk – melhor será analisado em seu texto sobre *Subcultures e* também por Mason e Connor. O que é importante destacar até aqui é a sua defesa de um hibridismo cultural na música, possível por meio das influências entre diferentes gêneros músicas por meio da fusão e incorporação de diferentes vozes e narrativas, processo esse que o próprio autor reconhece como interminável.

Chegando finalmente no *Hip-hop*, é analisado como pitadas de *hard rock, eletro funk, salsa, soul, new wave jazz*, e etc são facilmente reconhecíveis. Aqui ele destaca como o movimento é capaz de adicionar qualquer som em um processo de "*cutting and mixing*" na produção de um efeito mosaico – no sentido de que cada fragmento é feito de diferentes fontes e tradições (HEBDIGE, 1987, l. 2099).

> Os *hip hopers* roubaram música do ar e a cortaram. Em seguida, eles a dividiram em partes componíveis e a remixaram em fita. Ao fazer isso, eles estavam infringindo a lei dos direitos autorais. Mas a atitude de cortar e misturar significava que ninguém possuía um ritmo ou um som. Você acabou de pegar emprestado, usá-lo e devolvê-lo às pessoas de uma forma um pouco diferente. Para usar a linguagem do *reggae* e *dub* jamaicano, você o modifica. E qualquer um pode fazer uma "versão". Tudo o que você precisa é de uma fita cassete, um par de mãos e ouvidos, e alguma

> imaginação. O coração do *hip hop* está no gravador cassete, na bateria eletrônica, no *Walkman* e no grande blaster portátil do gueto - (bem, quase!). Estas são as máquinas que podem ser usadas para levar os sons para as ruas e para os terrenos vazios, e para os parques. […] E, de qualquer forma, quem inventou a música em primeiro lugar? Quem já possuiu som e fala?" (HEBDIGE, 1987, l. 2351, tradução nossa)[35].

Por fim Hebdige fala sobre o *boom* das rádios piratas na Inglaterra, primeiramente com as transmissões vindas de plataformas no mar, posteriormente invadido o território. Como reação, o governo lançou uma legislação mais rígida (Ato de telecomunicações que virou lei em 1984), entretanto, os piratas proveram acesso à música negra em uma escala nunca vista antes. Além disso, o autor cita que as rádios piratas tinham vantagens sobre as discotecas, já que não existia restrição de idade, tipo de roupa e nem era necessário ficar confinado em apenas um espaço para desfrutar das músicas. (HEBDIGE, 1987, l. 2656).

Em *Subculture: The Meaning of Style*, de 1979, Dick Hebdige busca analisar como "o significado de subcultura, argumentando que seu significado é aberto e sempre em disputa, focando em como objetos ganham significado e são ressignificados novamente como 'estilo' em uma subcultura" (HEBDIGE, 1979, l. 1260). O movimento *Punk* por ele destacado como principal estudo de caso. Nas palavras do autor:

> Como os "ready mades" de Duchamp – objetos manufaturados que se qualificaram como arte porque ele escolheu chamá-los assim – os itens mais indignos de nota e impróprios – um alfinete, um cabide de plástico, um componente de televisão, uma lâmina de barbear, um tampão – poderiam ter sido trazidos de dentro da província da (não)moda punk. Qualquer coisa dentro ou fora da razão poderia ser transformada em parte do que Vivienne Westwood chamava de "confronto", desde que a ruptura entre o contexto "natural" e construído fosse claramente visível (isto é, a regra parece ser: se a tampa não couber, use-a)." (HEBDIGE, 1979, p. 1260, tradução nossa)[36].

Contribuição importante do autor se dá em mostrar como a subcultura *punk* não era limitada por expressões de moda, música e estilo de vida somente, mas também pelo que ele caracteriza como "Mídias Punks" – "os fanzines, jornais editados por indivíduos ou grupos,

---

35 "The hip hopers "stole" music off the air and cut it up. Then they broke it down into its component parts and remixed it on tape. By doing this they were breaking the law of copyright. But the cut `n' mix attitude was that no one owns a rhythm or a sound. You just borrow it, use it and give it back to the people in a slightly different form. To use the language of Jamaican reggae and dub, you version it. And anyone can do a "version". Ally ou need is a cassette, a pair of hands and ears and some imagination. The heart of hip hop is in the cassete recorder, the drum machine, the Walkman and the big portable –(well, just about!) – ghetto blasters. These are the machines that can be used to take the sounds out on to the streets and the vacante lots, and into parks. […]""... And anyway, who invented music in the first place? Who ever owned sound and speech?" (HEBDIGE, 1987, l. 2351).

36 "Like Duchamp's "ready mades" - manufactured objects which qualified as art because he chose to call them such - the most unremarkable and inappropriate items - a pin, a plastic clothes peg, a television component, a razor blade, a tampon - could be brought within the province of punk (un)fashion. Anything within or without reason could be turned into part of what Vivienne Westwood called "confrontation dressing" so long as the rupture between "natural" and constructed context was clearly visible (i.e. the rule would seem to be: if the cap doesn't fit, wear it)." (HEBDIGE, 1979, l. 1260).

análises, editoriais e programas de entrevistas com figuras *punk* importantes eram produzidos de forma barata e em pequena escala". Tais plataformas eram importantes na propagação da filosofia principal do movimento – o "*Do It Yourself*", apresentado na forma simples dos acordes básicos necessários pra compor uma canção (HEBDIGE, 1979, l. 1262).

O movimento buscava a diferença, mas ao mesmo tempo seus integrantes também buscavam a sensação de pertencimento ao grupo. Aqui vemos uma clara identificação com o texto de Bauman sobre as identidades no mundo líquido moderno, bem como a influência da moda em todo esse processo (BAUMAN, 2011, p. 24; HEBDIGE, 1979, l. 1266).

> [...] apesar dessas diferenças individuais, os membros de uma subcultura devem compartilhar uma linguagem comum. E se um estilo é realmente interessante, se é apto a tornar-se genuinamente popular, deve dizer as coisas certas da maneira certa, na hora certa. Deve antecipar ou encapsular um estado de espírito, um momento. Deve incorporar uma sensibilidade, e a sensibilidade que o estilo punk incorporou foi essencialmente deslocada, irônica e autoconsciente. (HEBDIGE, 1987, l. 1266, tradução nossa)[37]

Steven Connor (1989), identifica como as análises nos dois textos de Hebdige (1979 e 1987) apresentam relatos e celebrações dos gêneros musicais e subculturas marginalizadas como articulações de identidades culturais alternativas que caracterizam a pós-modernidade e seus difusos centros de poder. Todas essas narrativas acontecem à margem das culturas nacionais ou dominantes e se caracterizam principalmente pelos princípios da "paródia", do "*pastiche*", da "multiplicidade estilística" e da "mobilidade genérica" (CONNOR, 1989, p. 151).

Connor também identifica como Hebdige aposta no valor da abordagem estética por meio das ferramentas como o "*versioning*" – que "permite exprimir uma identidade cultural particular heterogênea, a "negociação de identidades culturais ou transacionais" (CONNOR, 1989, p. 151). Mais além, Connor destaca que Hebdige "têm razão em celebrar o rock marginal como representativamente pós-moderno, mas erra ao supor que suas energias seguem necessariamente uma direção liberalizante." (CONNOR, 1989, p. 161). Por fim, também observa que Hebdige aponta que a tecnologia pode ser utilizada em processos de descentralização e redistribuição do poder cultural, tomando como exemplo o cosmopolitismo atribuído às ondas de rádios (Piratas!) como a personificação da mobilidade cultural pós-moderna (CONNOR, 1989, p. 151).

---

[37] "[...] despite these individual differences, the members of a subculture must share a common language. And if a style is really to catch on, if it is to become genuinely popular, it must say the right things in the right way at the right time. It must anticipate or encapsulate a mood, a moment. It must embody a sensibility, and the sensibility which punk style embodied was essentially dislocated, ironic and self-aware." (HEBDIGE, 1987, p. 1266)

Como já foi argumentado nos capítulos anteriores, Mason (2008) procura mostrar como os piratas, punks do "*do it yourself*" não estão somente copiando os trabalhos dos outros. Alguns indivíduos reinventam a arte e a cultura de outros por meio do uso do *remix*, que dá a essas novas obras uma perspectiva única que critica a original (MASON, 2008, p. 67). Da mesma forma que piratas criaram tipos de organização social paralelas ao Estado e sua forma de se viver coletivamente, como nos exemplos de TAZ, eles também (re)constroem novas culturas a partir de culturas.

Retornemos à imagem do pirata como o vendedor ilegal de mídias como DVDs, CDs e *Blu-rays* nas esquinas das cidades e periferias de todo o mundo. Qual seria o motivo de tamanho volume da venda tantas cópias? A questão do preço menor e facilidade de acesso vem logo à mente. Ele já nos mostra que existe alguma coisa errada.

No Brasil, por exemplo, existe o problema dos impostos sobre as mídias digitais serem altíssimos, fazendo com que os preços cobrados sejam muito acima do que muitas pessoas podem pagar por cultura. A pirataria é também uma forma de resistência a esse tipo de questão, como veremos na última parte do capítulo.

No capítulo inicial também vimos como Martel (2012) analisa como em países como o Camarões e em outros polos da periferia, produtos culturais como Mídias CD, DVD e *Blu-ray* de filmes e jogos constituem uma indústria alternativa. Por meio da criação de "videoclubes" que apresentam todo tipo de cultura em residências e espaços privados, a população busca combater a raridade de salas de cinema disponíveis no país. Por sua vez, a pirataria convive com uma certa crítica ao "bombardeio cultural americano".

Outro motivo a ser destacado é que, no caso do mercado brasileiro, nem todos os jogos, filmes ou músicas pirateados são exatamente iguais aos originais, que podem ser comprados nas lojas convencionais. Franquias de jogos de futebol como o *Winning Eleven*, atualmente nomeada *Pro Evolution Soccer*, é um exemplo interessante. Antigamente, muitas pessoas compravam as versões piratas porque elas apresentavam diferenças significativas dos originais.

Algumas versões inseriam a voz de importantes narradores esportivos brasileiros e os gritos de torcida de cada time. Algumas cópias possuíam também uma customização dos jogadores e dos times que eram disponíveis para serem selecionados durante as partidas, contendo seleções consagradas no passado. Lembro de ter jogado versões que apresentavam detalhes interessantes de customização e adaptação ao consumidor brasileiro – quem não gostaria de jogar com os craques consagrados de seu time como Zico, Pelé, Maradona e entre outros?

Atualmente, muitos indivíduos conseguem fazer alteração de seus próprios jogos por meio da utilização de vários "*patchs*" e atualizações disponibilizados pelos próprios desenvolvedores por meio da Internet, ou mais abertamente por meio de "*mods*" – modificações feitas pelos próprios usuários por meio de ferramentas de motor gráfico e programas – possibilitando uma infinidade de customizações entre as comunidades *gamers*. Esse tipo de capacidade de modificação trazida pelos avanços tecnológicos permite que as pessoas tenham muito mais poder de tornar suas experiências culturais mais de acordo com os seus desejos. Mason nos apresenta uma história interessante de indivíduos com uma perspectiva pirata na forma de criação e modificação de jogos:

> […] Castle Wolfenstein, um jogo de ação em que você interpreta um espião aliado, da época da Segunda Guerra Mundial, com os nazistas em um castelo alemão, foi lançado para a Apple 2. Três garotos do ensino médio - Andrew Johnson, Preston Nevins e Rob Romanchuk foram fisgados, mas faltava alguma coisa. "Os nazistas não pareciam tão ameaçadores para um garoto do ensino médio suburbano no início dos anos 1980". Assim, eles, mais tarde, postaram em seu site de fãs. "Smurfs. Essa era a verdadeira ameaça agora." Em 1983, sob o pseudônimo *Dead Smurf Software*, eles remixaram o jogo (um processo agora conhecido como modding) em Castle Smurfenstein, substituindo os nazistas por Smurfs [...] Assim, ao invés de soldados da SS gritando em alemão antes de tentar te atingir com balas, em Smurfenstein você era confrontado por pequenas máquinas de matar psicóticas e brancas, que falavam com você em uma linguagem *Smurf* ininteligível antes de abrir fogo enquanto você atravessava os níveis de seu castelo canadense. O remix era criado usando nada mais do que o Apple 2 e uma cópia original do Castelo Wolfenstein. Os efeitos sonoros e a música tema Smurfs foram extraídos diretamente de uma cópia do videocassete, e o jogo foi copiado por meio de quadros de avisos (primeiros protótipos do que se tornaria a Internet) e disquetes, e amplamente distribuídos gratuitamente […] (MASON , 2008, p. 89, tradução nossa)[38].

Essa história apresentada por Mason nos ajuda a compreender como muitas novas culturas são criadas a partir da junção de diferentes obras e produtos. No caso acima, foram fundidos a mecânica de um jogo e as ilustrações de um desenho animado já existentes para se criar um jogo diferente. Entretanto, hoje em dia, como Mason argumenta, até a mecânica dos jogos também está sendo modificada:

---

[38] "[…] Castle Wolfenstein, an action game in which you play a World War II–era Allied spy shooting it out with the Nazis in a German castle, was released for the Apple 2. Three high school kids—Andrew Johnson, Preston Nevins, and Rob Romanchuk—were hooked, but something was missing. "Nazis just didn't seem that threatening to a suburban high school kid in the early '80s," they later posted on their fan site. "Smurfs. That was the real threat now." In 1983, under the alias Dead Smurf Software, they remixed the game (a process now known as modding) into Castle Smurfenstein, replacing the Nazis with Smurfs […] Rather than SS soldiers screaming at you in German before attempting to riddle you with bullets, in Smurfenstein you were confronted by psychotic little blueand-white killing machines who garbled at you in unintelligible Smurf talk before opening fire as you traversed the levels of their Canadian castle. The remix was created using nothing more than the Apple 2 and an original copy of Castle Wolfenstein. The sound effects and Smurfs theme tune were ripped directly from a VCR copy of the cartoon, and the game was copied via computer bulletin boards (early prototypes of what would become the Internet) and floppy disks and widely distributed for free […]" (MASON, 2008, p. 89).

> […] Ao remixar um jogo, a equipe da *Dead Smurf Software* mudou completamente o jogo. Dez anos depois, na década de 1990, os fãs não estavam apenas redesenhando jogos, eles também estavam redesenhando as ferramentas que os criavam, adicionando novos recursos, corrigindo *bugs* de *software* e aprimorando os produtos conforme eles os consumiam. Algumas das crianças que cresceram sob a influência de *Smurfenstein* até se tornaram desenvolvedores de jogos, e entenderam completamente o valor da interação dos fãs na extensão da vida útil do produto e fidelidade do cliente, bem como na geração de criatividade. (MASON, 2008, p. 90, tradução nossa)[39].

Um exemplo que ilustra muito bem as grandes possibilidades de customização é o projeto M.U.G.E.N. O *engine* de *game* de luta 2d não comercial, cujo nome significa infinito em japonês, permite que as pessoas criem e customizem personagens, golpes, cenários, música, efeitos especiais e praticamente todas as funções em seus jogos. De acordo com a Electbite, sua criadora:

> O M.U.G.E.N foi originalmente projetado para os usuários criarem jogos que combinassem o nível de tecnologia dos caças 2D de meados dos anos 1990. No entanto, evoluiu rapidamente para se tornar altamente personalizável, permitindo um controle muito bom sobre o comportamento de cada personagem. Na verdade, existem jogos personalizados para o M.U.G.E.N que não se comportam como um típico caça 2D. A maioria dos conteúdos criados para o M.U.G.E.N tendem a ser distribuídos como personagens individuais, estágios ou motivos (motivos são como temas que controlam a aparência do jogo). Montar um jogo é tão simples quanto fazer o download do conteúdo de sua escolha e configurar o M.U.G.E.N para conhecê-lo. O M.U.G.E.N foi projetado para ser usado por pessoas com pouca ou nenhuma experiência em programação, mas com algum talento artístico e paciência para aprender. Claro, ter algum histórico de programação lhe dá um pouco de vantagem. No entanto, se você está apenas querendo brincar com o conteúdo baixado, tudo que você precisa saber é como descompactar arquivos e editar um arquivo de texto [...] Para dizer a verdade, nós estávamos fazendo um jogo de tiro e, de repente, virou nisso. Apesar de estarmos fazendo um jogo de tiro no começo, percebemos que não havia nenhum bom jogo de luta comercial no PC na época [...] (ELECTBITE, 1999-2011, tradução nossa)[40].

---

39 "[…] By remixing a game, the Dead Smurf Software crew changed the game entirely. Ten years later, in the 1990s, fans weren't just redesigning games, they also were redesigning the tools that made them, adding new features, fixing software bugs, and improving upon products as they consumed them. Some of the kids who grew up under Smurfenstein's influence had even become game developers, and completely understood the value of fan interaction in extending product life span and customer loyalty, as well as in generating creativity." (MASON, 2008, p. 90)

40 "M.U.G.E.N was originally designed for users to create games that matched the technology level of 2D fighters from the mid '90s. However, it quickly evolved to become highly customizable, allowing very fine control over each character's behavior. In fact, there are custom games for M.U.G.E.N that doesn't behave like your typical 2D fighter. The majority of content created for M.U.G.E.N tend to be distributed as individual characters, stages or motifs (motifs are like themes that control the look and feel of the game). Assembling a game is as simple as downloading the content of your choice, and configuring M.U.G.E.N to know about it. M.U.G.E.N is designed to be used by people with little or no programming experience, but with some artistic talent and patience to learn. Of course, having some programming background does give you a bit of a headstart. However, if you are just looking to play with downloaded content, all you need to know is how to unzip files and edit a text file (…) To tell you the truth, we were making a shooting game and all of a sudden it turned into this. Although we were making a shooting game in the beginning, we noticed that there weren't any good commercial fighting games on the PC at the time […]" (ELECTBITE, 1999-2011)

O M.U.G.E.N. é muito conhecido pela enorme variedade de personagens disponíveis para serem selecionados. Personagens de desenhos, filmes, jogos, figuras da história e até atores famosos são misturado nesse universo *gamer*. Alguns exemplos que ilustram muito bem a criatividade dos piratas são os personagens Adolf Hitler, que ataca somente com propagandas (o que é muito pior do que socos ou chutes), e o de Osama Bin Laden (modificação de um personagem da famosa franquia *Street Fighter*), que possui a habilidade especial de lançar aviões contra o adversário.

Outro exemplo interessante de *modding* e *remix* de culturas é o Machinima. Por meio da reprogramação de personagens e cenários de videogame, as pessoas conseguem criar novas, histórias, filmes, séries e animações (MASON, 2008, p. 92). De acordo com o The Machinima FAQ:

> Machinima (mah-sheen-eh-mah) é um cinema em um ambiente virtual 3D em tempo real, que muitas vezes utiliza tecnologias de videogame 3D. Em uma definição expandida, é a convergência do cinema, animação e desenvolvimento de jogos. Machinima é uma técnica cinematográfica do mundo real aplicada dentro de um espaço virtual interativo onde personagens e eventos podem ser controlados por humanos, scripts ou inteligência artificial. Combinando as técnicas de produção cinematográfica, produção de animação e a tecnologia dos motores 3D de jogos em tempo real, Machinima é uma maneira eficiente de produzir filmes com muito controle de custo e tempo, com grande controle criativo. (THE MACHINIMA FAQ, 2005, tradução nossa)41.

Vários desses filmes são postados constantemente no *Youtube*, fazendo sucesso e conquistando milhares de visualizações diárias. São diversas as questões abordadas nos vídeos. Elas vão desde abordagens que mostram diferentes reações sobre a recente morte de Osama Bin Laden até críticas contra determinados tipos de música, filmes, jogos, produtos eletrônicos e escândalos de corrupção na política.

Outra área cultural importante em que também se utiliza muito o *remix* para a criação de novidades é, obviamente, a música. Mason tenta mostrar como novos gêneros musicais foram criados justamente se utilizando desse tipo de ferramenta, como no caso do *Reggae*, do Disco e do atualmente influente *Hip-hop* (MASON, 2008, p.72).

Um gênero musical que surgiu por meio da incorporação do uso de *samplers* e remixagens foi o funk carioca. É muito comum escutarmos certas músicas de funk que possuem arranjo ou melodia retiradas de outras canções. Entretanto, quando analisamos a

41 "Machinima (muh-sheen-eh-mah) is filmmaking within a real-time, 3D virtual environment, often using 3D video-game technologies. In an expanded definition, it is the convergence of filmmaking, animation and game development. Machinima is real-world filmmaking techniques applied within an interactive virtual space where characters and events can be either controlled by humans, scripts or artificial intelligence. By combining the techniques of filmmaking, animation production and the technology of real-time 3D game engines, Machinima makes for a very cost- and time-efficient way to produce films, with a large amount of creative control." (THE MACHINIMA FAQ, 2005, s.p.)

mensagem e a própria sensação que a música está nos enviando, percebemos que se criou algo totalmente diferente e para uma outra situação social.

O uso do sintetizador, equipamento eletrônico que consegue configurar diversos sons e instrumentos, foi uma ferramenta muito importante para a utilização do *Remix* enquanto forma de criação, pois era capaz de produzir diversas músicas a um custo significativamente menor. Esse é um exemplo de inovação que descentralizou o processo de criação de músicas e permitiu a queda de barreiras para a entrada de diversos artistas no mercado e nas (contra)narrativas sobre a vida na periferia urbana e nos morros do Rio de Janeiro.

Assim como Reggae que foi criado como meio de crítica social, o Rap e o Funk, utilizaram a remixagem no processo de criação de novas música (MASON, 2008, p.72) que propagavam a contrainformação frente uma realidade social de miséria e repressão. Mais do que isso, permitiram que se criassem tipos diferentes de música para realidades de vida diferentes.

Não se limitando somente a esses gêneros musicais, podemos perceber como o remix também foi importante na criação da música Disco. Na época das grandes discotecas, as pessoas não ficavam empolgadas durante muito tempo por conta da duração das músicas. Percebendo isso, cortava-se partes ineficientes nos repertórios agitando as pistas continuamente (MASON, 2008, p.77).

A grande variedade de gêneros e subgêneros da música eletrônica, bem como sua popularização na atualidade, foi possível muito por conta desse meio de modificação trazidos e aperfeiçoados pelos piratas. Com a tecnologia disponível hoje em dia, tornou-se muito mais fácil para as pessoas e criarem, gravarem e principalmente divulgarem suas músicas. Aqui voltamos para a importância de veículos como o *Youtube*, os *blogs*, as comunidades virtuais de compartilhamento de arquivos. Vivemos em uma época na qual as pessoas podem fazer sucesso e ficar famosas da noite para o dia ao postar seus trabalhos na internet. Muitos artistas como Radiohead, Madonna e U2 também buscaram fugir das restrições apresentadas pelas gravadoras para disponibilizar suas músicas diretamente pela Internet.

Por outro lado, a facilidade de acesso a diferentes expressões culturais exige um grande esforço criativo por parte das pessoas para manterem suas criações em evidência. Como bem destaca Mason, vivemos em um mundo no qual a criatividade é o elemento mais importante.

Fazendo uma breve conclusão dessa última parte do capítulo, podemos perceber que essas atividades que modificam expressões culturais pré-existentes criando duplos diferentes (MACHADO, 2010b, p.2), aumentam a gama de opções de entretenimento e meios de

(contra)informação disponíveis na sociedade. Ela nos permite criar e compartilhar novas expressões culturais por meio de novos meios de comunicação e informação, além de serem sem fins lucrativos, ou a um custo mais acessível, capazes de gerar opções de lazer e resistência às culturas de massa da mídia *mainstream* (MASON, 2008, p.14). Indústria essa que limita a diversidade cultural, muitas vezes expressa as opiniões de apenas de um determinado grupo social ou elite, e se preocupa mais com o lucro do que com as demandas por novidades culturais da sociedade.

Na parte final do capítulo analisaremos como a criação de novos veículos de contrainformação e a criação de novas expressões culturais funcionam como mecanismos críticos a narrativa moderna que defende a propriedade intelectual como algo sempre positivo para a sociedade e a pirataria é tratada como atividade ilegal e prejudicial. Em contraste, será mostrado como a perspectiva estética cria uma visão alternativa que resiste a essa visão da ordem moderna.

3.4 **A Atividade Pirata, o *Copyright* e as Diferentes Leituras das Narrativas da Pós-Modernidade**

Nos capítulos anteriores observamos como narrativas do Estado, da propaganda política, das Instituições Internacionais e de grandes corporações de mídias de informação *mainstream* se articulam e definem a pirataria como algo nocivo à ordem e ao *status quo* internacional. Como destacaram Gama e Moreno, a atividade é tratada como o "reverso da ordem" (GAMA; MORENO, 2010, p.1).

Esses discursos tratam a atividade pirata de forma naturalizada e limitada, focando em suas dimensões negativas. Em contraste, destacou-se a importância de se ampliar o entendimento da pirataria, defendendo que a perspectiva pirata, enquanto abordagem estética (BLEIKER, 2001, p. 512), é uma forma de romper com ideias e representações naturalizadas no senso comum, permitindo a criação de novas representações e veículos de contrainformação.

Dessa forma, defendeu-se que ela funciona como um importante mecanismo de atos de resistência artística e política. Como notamos ao analisar o artigo 101 da *United Nations Convention on the Law of the Sea*, de 1982, a definição e a defesa da propriedade privada são fortemente instrumentalizadas pelos Estados e pelas Instituições Internacionais, sendo apresentada como roubo de propriedade.

Já se argumentou também que vivemos em uma era da informação e das sociedades de controle (DELEUZE, 1999, p.11), onde as ideias e a criatividade são os bens e armas mais poderosas das pessoas. Seja como forma de manter determinados tipos de representação dominantes por parte do Estado ou para um processo de criação de representações alternativas por parte dos indivíduos, grupos, subculturas marginalizados e dotados de uma perspectiva piratas. As narrativas da pós-modernidade se articularam e se fundem na defesa e controle da propriedade intelectual e na ilegalidade da atividade pirata como estratégias de controle e dominação.

Isso acontece não somente por conta de uma definição limitada das características da atividade pirata, mas também por conta de uma definição limitada dos direitos a propriedade intelectual pregada pelos discursos do Estado, das Instituições Internacionais e da grande mídia. Entretanto, como nos mostra Mason, "[...] embora os direitos de propriedade intelectual aparentem ser o correto e a pirataria aparente ser errada, o inverso também pode ser verdadeiro [...] muitas formas de pirataria transformam a sociedade em algo melhor." (MASON, 2008, p. 36).

Em contraste, também podemos perceber que o *copyright*, ao contrário de como é defendido, impede que novas manifestações artísticas e culturais sejam produzidas. Chegamos então aos pontos que serão argumentados nesse item final do capítulo: defender a utilização da dimensão criativa da perspectiva pirata para construir uma visão diferente das definições do senso comum enraizadas nos discursos do Estado, das Instituições e da grande mídia no ordenamento social. Mais especificamente, buscar criticar os discursos dos EUA e de Hollywood, bem como suas definições conceituais de Propriedade Intelectual com foco na questão dos *copyrights*, das patentes, dos *Softwares* privados e das licenças de contrato de utilização.

Por último, será argumentado que a perspectiva pirata nos ajuda a compreender, de forma alternativa, o próprio desenvolvimento do Estado e algumas de suas ações realizadas atualmente. Podemos destacar que uma das principais preocupações deste trabalho, apoiando-se na filosofia construída por Deleuze e sua criação de duplos modificados (MACHADO, 2010b, p. 2), é misturar conceitos de diversos autores em uma tentativa de defender uma dimensão da pirataria diferente do senso comum. Mais que isso, compreendê-la enquanto perspectiva estética utilizada por vários indivíduos como forma de criar diferença cultural e resistir politicamente.

A remixagem pode ser vista, de certa forma, como uma crítica ao conceito, ideia ou obra original (PANG, 2005, p. 146). Nesse processo, foram destacados os conceitos de Zonas

Autônomas Temporárias (BEY, 1985) e linhas de fuga (DELEUZE; GUATARRI, 1987 *apud* SHAPIRO, 1994, p. 29) como formas de organização social e individual resistente ao modelo de vida e controle impostos pelo Estado; e o conceito de Terrorismo Poético (BEY, 1985), opondo-se a um terrorismo violento presente na visão de "realidade" viciada de alguns *Policy Makers*.

Destaco aqui outros conceitos alternativos que nos ajudem criticar e resistir às definições limitadas presentes no discurso antipirataria/pro-*copyright*. É preciso remixar e criar "pinturas", "versões" ou "remixagens" diferentes da ordem internacional, permitindo abrir espaço para pensar o mundo de forma diferente.

Em um primeiro momento, é preciso criticar o conceito de propriedade intelectual enraizado no senso comum. De acordo com Kinsella, em seu livro "*Against Intellectual Property*", surgem problemas na passagem dos direitos de propriedade privada aplicados a bens tangíveis para a utilização dos direitos de propriedade intelectual sobre bens intangíveis (KINSELLA, 2008, p.17).

> […] As ideias não são escassas. Se eu inventar uma técnica para colher algodão, sua colheita de algodão dessa maneira não tiraria a técnica de mim. Eu ainda tenho minha técnica (assim como meu algodão). Seu uso não exclui meu uso; nós poderíamos usar minha técnica para colher algodão. Não há escassez econômica nem possibilidade de conflito quanto ao uso de um recurso escasso. Assim, não há necessidade de exclusividade. Da mesma forma, se você copiar um livro que escrevi, ainda tenho o livro original (tangível) e também "tenho" o padrão das palavras que constituem o livro. Assim, obras autorizadas não são escassas no mesmo sentido que um pedaço de terra ou um carro são escassos. Se você pegar meu carro, eu não o tenho mais. Mas se você "pegar" um padrão de livro e usá-lo para fazer seu próprio livro físico, eu ainda tenho minha própria cópia. O mesmo vale para as invenções e, de fato, para qualquer "padrão" ou informação que alguém gera ou possui. (KINSELLA, 2008, p.32, tradução nossa)[42].

Julio Cole também busca mostrar os problemas da aplicação desse mesmo conceito de propriedade privada ao direito de propriedade intelectual. Em sua visão, "a lei não protege a propriedade sobre um bem escasso, visto que a própria lei é quem cria uma escassez artificial que gera os alugueis de monopólio que conferem valor a esses direitos." (COLE, 2001, p.81).

As visões desses autores nos ajudam a compreender como a escassez gerada pelo sistema de direitos de propriedade intelectual não somente restringe o acesso a ideias, arte,

---

[42] "[…]ideas are not scarce. If I invent a technique for harvesting cotton, your harvesting cotton in this way would not take away the technique from me. I still have my technique (as well as my cotton). Your use does not exclude my use; we could both use my technique to harvest cotton. There is no economic scarcity and no possibility of conflict over the use of a scarce resource. Thus, there is no need for exclusivity. Similarly, if you copy a book I have written, I still have the original (tangible) book, and I also still "have" the pattern of words that constitute the book. Thus, authored works are not scarce in the same sense that a piece of land or a car are scarce. If you take my car, I no longer have it. But if you "take" a book-pattern and use it to make your own physical book, I still have my own copy. The same holds true for inventions and, indeed, for any "pattern" or information one generates or has." (KINSELLA, 2008, p.32).

lazer e cultura, como também cria barreiras no processo de criação a partir da modificação dessas mesmas ideias.

A comercialização de direitos de usufruir de uma ideia prejudica muito o processo de abordagens estéticas da pirataria – "remixagem", "*versioning*", "*pastiche*" e etc – visto que os altos custos e o monopólio dificultam que um número maior de pessoas aproveite o processo. As barreiras prejudicam a entrada de novos pirateadores e a descentralização das plataformas de informação dentro das sociedades de controle da pós-modernidade.

A utilização do *copyright* — direito de autoria e reprodução de uma determinada obra, e das patentes — direito sobre uma determinada invenção ou função, tem sido defendida como uma forma de encorajar mais inovações e criatividade (KINSELLA, 2008, p.10-19). É o que Kinsella e Cole caracterizam como o argumento utilitarista utilizado na defesa do *copyright* e das patentes.

O Estado, as Instituições Internacionais e as grandes corporações de mídia defendem essa noção utilitária dos *copyrights* e das patentes, buscando reforçar uma ordem que os determina como positivos para a inovação, enquanto as atividades piratas sempre são destacadas como "parasitárias" da "propriedade intelectual" alheia. Entretanto, como argumenta Cole, em seu texto "*Patentes and Copyrights: do the Benefits exceed the costs*?", tal discurso tem se provado ambíguo. O autor argumenta que, ao se analisar o custo-benefício da utilização do regime de propriedade intelectual defendido atualmente, percebe-se que esse argumento utilitarista não seria tão aplicável assim:

> […] Alguns desenvolvimentos estão dificultando o cumprimento de muitas das formas mais convencionais de propriedade intelectual – por exemplo, o advento da troca de arquivos ".mp3" na Internet, o que levanta questões sobre a viabilidade futura dos direitos autorais nas gravações de músicas. As tensões e pressões que as novas tecnologias estão impondo na lei atual de propriedade intelectual levaram a pedidos por uma aplicação mais rígida e mais rigorosa dos mecanismos legais existentes. Por vários anos, o governo dos Estados Unidos assumiu a liderança mundial ao pressionar outros países a fortalecer suas leis de propriedade intelectual e torná-las mais próximas dos padrões atuais dos EUA. Em vista de tais desenvolvimentos, agora é um bom momento para repensar radicalmente os conceitos tradicionais de propriedade intelectual. Em vez de considerar reformas para fortalecer as patentes e os direitos autorais, talvez devêssemos avançar na direção oposta. Para ter certeza, dadas as tendências atuais, os direitos autorais podem morrer por conta própria, quer queiramos ou não. Se assim for, as discussões sobre os méritos dos direitos autorais serão essencialmente discutíveis. Quanto às patentes, na ausência de estimativas precisas dos custos e benefícios dos sistemas de patentes, não podemos fornecer uma resposta inequívoca à questão colocada no título. Talvez nunca saibamos com certeza. No entanto, podemos ressaltar que os benefícios enfatizados pelo campo de patentes pró-patentes se revelam, em uma inspeção mais próxima, menores do que o convencionalmente assumido, enquanto há muitos custos envolvidos que podem ser facilmente negligenciados. Assim, a relação custo-benefício não é tão favorável quanto o campo pró-patente nos faria acreditar. No mínimo, devemos nos opor aos esforços atuais para ampliar o escopo

> das leis de patentes e direitos autorais até que se possa argumentar com mais força que os benefícios realmente excedem os custos" (COLE, 2001, p.101-102, tradução nossa)[43].

Da mesma forma que Cole e Kinsella críticam o *enforcement* do *copyright*, das patentes e de seus argumentos utilitários, podemos identificar vários indivíduos que possuem uma perspectiva pirata crítica às definições de propriedade intelectual defendidas pelo Estado e pelas Instituições Internacionais, bem como a constante vigilância e controle por parte das mesmas na privacidade das pessoas. Um exemplo importante é o *Pirate Party*, movimento político iniciado na Suécia, mas que hoje apresenta dimensões internacionais, estando presente em diversos países. Segundo o documento sobre a declaração de princípios do movimento:

> As três principais crenças do Partido Pirata são a necessidade de proteção dos direitos dos cidadãos, a vontade de libertar nossa cultura e a visão que as patentes e os monopólios privados prejudicam a sociedade. A nossa sociedade é uma sociedade de controle e vigilância, onde praticamente todos são registrados e assistidos. É contraproducente para um Estado judicial moderno impor vigilância a todos os seus cidadãos, tratando-os como suspeitos. A democracia pressupõe uma forte proteção aos direitos dos cidadãos. Os direitos autorais foram criados para beneficiar a sociedade a fim de incentivar atos de criação, desenvolvimento e disseminação de expressões culturais. Para atingir esses objetivos, precisamos de um equilíbrio entre demandas comuns de disponibilidade e distribuição, por um lado, e as exigências do criador de serem reconhecidas e remuneradas, por outro. Nós afirmamos que o sistema atual de direitos autorais é desequilibrado. Uma sociedade onde as expressões culturais e o conhecimento são livres para todos, em igualdade de condições, beneficia a todos. Afirmamos que os abusos generalizados e sistemáticos dos direitos autorais de hoje são ativamente contraproducentes para esses fins, limitando a criação e o acesso a expressões culturais. Os monopólios privatizados são um dos piores inimigos da sociedade, pois levam a aumentos de preços e grandes custos ocultos para os cidadãos (PIRATE PARTY DECLARATION OF PRINCIPLES, 3.2, 2008, tradução nossa)[44].

---

[43] "[…] some developments are making it harder to enforce many of the more conventional forms of intellectual property—for instance, the advent of ".mp3" file-swapping on the Internet, which raises questions regarding the future viability of copyright in musical recordings. The stresses and strains which newer technologies are imposing on current intellectual property law have led to calls for tougher and more stringent enforcement of existing legal mechanisms. For several years, the United States government has taken the lead worldwide in pressuring other countries to strengthen their intellectual property laws and make them more closely conform to current U.S. standards. In view of such developments, now is a good time for a radical rethinking of traditional intellectual property concepts. Instead of considering reforms to strengthen patents and copyrights, perhaps we should be moving in the opposite direction. To be sure, given current trends, copyright might well die out on its own, whether we like it or not. If so, discussions of the merits of copyright will become essentially moot. As for patents, in the absence of precise estimates of the costs and benefits of patent systems, we cannot provide an unequivocal answer to the question posed in the title. Perhaps we will never know for sure. However, we can point out that the benefits stressed by the pro-patents camp turn out, on closer inspection, to be smaller than conventionally assumed, while there are many costs involved that can easily be overlooked. Thus, the cost-benefit relationship is not as favorable as the pro-patent camp would have us believe. At the very least, we should oppose current efforts to broaden the scope of patent and copyright laws until a stronger case can be made that the benefits do, indeed, exceed the costs." (COLE, 2001, p.101-102).

[44] "The three core beliefs of the Pirate Party are the need for protection of citizen's rights, the will to free our culture, and the insight that patents and private monopolies are damaging to society. Ours is a control and surveillance society where practically everyone is registered and watched. It is counterproductive to a

Essa visão crítica presente na declaração dos Pirate Party nos ajuda a compreender a importância de uma perspectiva pirata que observa o mundo de forma diferente das representações presentes no discurso dos Estados como o EUA, das Instituições Internacionais como a Organização Mundial do Comércio e das grades corporações de entretenimento e propaganda como Hollywood, que criam um senso comum limitado sobre a definição, a relevância e a utilização da propriedade intelectual e pirataria.

Discurso esse que é enraizado no imaginário de grande parte das pessoas de forma acrítica, reforçando esse modelo e *status quo* internacional. O movimento pirata valoriza a livre cultura, contesta a definição utilitarista de que patentes e *copyrights* atuais sempre produzem benefícios e criticando a vigilância e controle das informações por parte do Estado.

No processo de construção desta tese, tive a oportunidade de viajar para o Rio grande do Sul, para um evento do Partido Pirata Brasileiro – a Anapirata de 2018 – atividade que teve como objetivo discutir questões como cultura livre, *software* livre, segurança e liberdades individuais das pessoas, neutralidade da Internet e outros temas relevantes aqui destacados. Além disso, foi uma experiência interessante saber como os piratas brasileiros se organizam estruturalmente. Foi possível perceber como existe forte heterogeneidade nas formas de pensar de seus integrantes. Pude conversar com alguns membros engajados como organizadores e tesoureiros, além de participantes.

O evento foi transmitido ao vivo pela página de *Facebook* do Partido Pirata Brasileiro. Algo interessante por alguns motivos – 1) muitos ali não queriam ser filmados por valorizarem suas privacidades – 2) as discussões em questão justamente falavam dos problemas em se confiar nas políticas do Facebook.

A heterogeneidade das posições políticas dos integrantes era notável. Mas ao mesmo tempo a busca e defesa pela liberdade de expressão e a preocupação com alguns temas como o controle de informações e vigilância eram notavelmente denominadores comum nas manifestações de diálogo entre os participantes.

Em conclusão, posso dizer que a experiência proporcionou algumas ideias e referências novas para serem utilizadas aqui e para poder analisar como a estrutura de

---

modern judicial state to impose surveillance on all its citizens, thereby treating them as suspects. Democracy presupposes a strong protection for citizen's rights. Copyright was created to benefit society in order to encourage acts of creation, development and spreading of cultural expressions. In order to achieve these goals, we need a balance between common demands of availability and distribution on the one hand, and the demands of the creator to be recognized and remunerated on the other. We claim that today's copyright system unbalanced. A society where cultural expressions and knowledge is free for all on equal terms benefits the whole of the society. We claim that widespread and systematic abuses of today's copyrights are actively counter-productive to these purposes by limiting both the creation of, and access to, cultural expressions. Privatized monopolies are one of society's worst enemies, as they lead to price hikes and large hidden costs for citizens" (PIRATE PARTY DECLARATION OF PRINCIPLES 3.2, 2008, s.p.).

organização buscava ser a mais aberta o possível. Entretanto, a estrutura era muito limitada pelo fato de ser apenas uma pequena célula de piratas gaúchos em uma casinha suja, velha e difícil de se achar.

Um dos membros me disse que as estruturas de organização variam muito dependendo do local. Em geral, as noções compartilhadas são melhor observadas nos pontos institucionais apresentados no site e na página do Partido Pirata Brasil, fonte que foi apresentada no fragmento citado no primeiro capítulo da dissertação.

Seguindo a análise, Mason também busca mostrar como o sistema de patentes que comercializa inovações e ideias também pode gerar prejuízos para a sociedade. Para ele, a capacidade de uma empresa de fazer dinheiro deveria ser baseada em suas habilidades em inovar e criar valor, não arquivos de processos. Mas, para alguns, a ação judicial é um "plano de negócios" (MASON, 2008, p. 59). Segundo o autor, "companhias denominadas "*patent trolls"*, não inventam ou criam algo novo, elas apenas compram patentes que já existem ou registram ideias já presente no domínio público." (MASON, 2008, p. 59).

Segundo a visão da *Pirate Party*, "patentes deveriam ser gradualmente abandonadas, pois mesmo as companhias que criam inovações tecnológicas patenteadas, acabam gerando danos à população" (PIRATE PARTY DECLARATION OF PRINCIPLES 3.2, 2008, s.p.). Mason ilustra muito bem essa questão quando destaca o comportamento de algumas grandes companhias de Biotecnologia:

> As empresas de biotecnologia estão patenteando os códigos genéticos de culturas, animais e até tecidos humanos. A empresa multinacional de biotecnologia Monsanto, por exemplo, patenteou uma série de sementes, algumas das quais são suas próprias mutações geneticamente modificadas, embora haja sementes que levaram milhares de anos para se desenvolverem naturalmente antes de serem patenteadas. A gigante de biotecnologia processou os agricultores por salvar, reutilizar e compartilhar essas sementes, embora muitos dos que foram processados aleguem que nem sabiam que estavam usando (é comum que as sementes explodam nos campos das fazendas vizinhas). A Monsanto e outras empresas de biotecnologia também desenvolveram sementes com "tecnologia de terminação", novas variedades de sementes esterilizadas que não se reproduzem, como arquivos MP3 protegidos contra cópia. Organizações de todo o mundo, de sindicatos de agricultores a grupos de direitos humanos e ambientalistas, como o Greenpeace, estão protestando contra isso. (MASON, 2008, p. 60, tradução nossa)[45].

[45] "Biotech companies are patenting the genetic codes of crops, animals, and even human tissues. The multinational biotechnology corporation Monsanto, for example, has patented a number of seeds, some of which are its own genetically modified mutations, albeit of seeds that took thousands of years to develop naturally before they were patented. The biotech giant has sued farmers for saving, reusing, and sharing these seeds, even though many who have been sued claim they didn't even know they were using them (it's common for seeds to blow into fields from neighboring farms). Monsanto and other biotech firms have also developed seeds with "terminator technology," new strains of sterilized seeds that will not reproduce, like copy-protected MP3 files. Organizations all over the world, from farmers' unions to human rights and environmental groups such as Greenpeace, are protesting this." (MASON, 2008, p. 60).

O próprio movimento do *Pirate Party* protesta contra as patentes farmacêuticas, argumentando que elas causam a morte de muitas pessoas que não possuem recursos para pagar por medicamentos muito caros (PIRATE PARTY DECLARATION OF PRINCIPLES 3.2, 2008).

Joseph Stiglitz, ganhador do prêmio Nobel de economia do ano de 2001, também buscou mostrar como as patentes geram custos muito elevados para a humanidade nessa área de pesquisa em medicamentos. Entretanto, o autor relata que uma postura de abandono completo das patentes pode não ser eficiente em todas as áreas.

De acordo com o economista, o sistema de patentes aumenta o valor dos medicamentos e também faz com que a pesquisa médica fique limitada as áreas de maior circulação de dinheiro, como a medicina estética (STIGLITZ, 2007). Por outro lado, áreas onde as doenças atingem seriamente a população mais pobre, que não tem condições para pagar por remédios caros, acabam sendo muito menos pesquisadas (STIGLITZ, 2007). Embora ainda muito focado no lucro como sendo o principal motivador da criação de inovações, não destacando os diversos custos das patentes em outras áreas do conhecimento e não descartando completamente as funções do sistema de patentes, Stiglitz apresenta uma alternativa crítica ao sistema de patentes que vem sendo aplicado igualmente em todas as diversas áreas de pesquisa:

> Existe uma maneira alternativa de financiar e incentivar pesquisas que, pelo menos em alguns casos, poderiam fazer um trabalho muito melhor do que as patentes, tanto direcionando a inovação quanto garantindo que os benefícios desse conhecimento sejam desfrutados o máximo possível: um prêmio médico que recompensaria quem descobrisse curas e vacinas. Como os governos já pagam o custo de muitas pesquisas de drogas, direta ou indiretamente, por meio de receitas médicas, poderiam financiar o fundo de prêmios, que premiaria os maiores desenvolvedores de tratamentos ou prevenções por doenças onerosas que afetam centenas de milhões de pessoas. ”(STIGLITZ , 2007, p.46, tradução nossa)46

Mason também argumenta como “a medicina é uma indústria onde os benefícios da pirataria são claros, e os custos sociais em botar o lucro e os direitos de propriedade intelectual antes das pessoas é horrendo” (MASON, 2008, p. 65). Aqui fica importante apresentar um argumento trazido pelo autor, que compreende como uma perspectiva pirata

---

46 “There is an alternative way of financing and incentivizing research that, at least in some instances, could do a far better job than patents, both in directing innovation and ensuring that the benefits of that knowledge are enjoyed as widely as possible: a medical prize fund that would reward those who discover cures and vaccines. Since governments already pay the cost of much drug research directly or indirectly, through prescription benefits, they could finance the prize fund, which would award the biggest prizes for developers of treatments or preventions for costly diseases affecting hundreds of millions of people.” (STIGLITZ, 2007, p.46)

nos ajuda a entender determinadas ações dos Estados que, embora tenham um discurso antipirataria, muitas vezes tomam uma "postura pirata".

> A Organização Mundial do Comércio (OMC) votou a questão de os países decidirem por si mesmos se poderiam importar medicamentos genéricos baratos em uma crise nacional de saúde em sua reunião de 2001, em Doha. Um total de 143 países votaram a favor disso. Um deles, os Estados Unidos, votaram contra. Os Estados Unidos venceram. Quando o mercado falha e a democracia é ignorada, os piratas devem entrar na brecha. Neste caso, foram os governos do mundo em desenvolvimento que se tornaram piratas de remédios, proporcionando melhores cuidados de saúde precisamente por roubarem ideias. Na Índia, no Brasil, na Argentina, na Tailândia, no Egito e na China, empresas privadas e estatais estão ignorando as leis internacionais de patentes escritas por interesses lucrativos, produzindo versões genéricas de medicamentos vitais a uma fração do custo, economizando e, como resultado, melhorando milhões de vidas. Como a Índia não reconheceu os direitos de propriedade intelectual na medicina ou agricultura desde 1970, as empresas farmacêuticas conseguiram fazer engenharia reversa de drogas e pesticidas baratos com base em fórmulas ocidentais, e a expectativa de vida na Índia subiu de quarenta anos em 1970 para sessenta e quatro anos hoje. (MASON, 2008, p. 63, tradução nossa)[47].

Esse ponto apresentado por Mason é importante para percebemos as contradições do discurso do Estado e das grandes corporações ao tratar a pirataria como uma atividade estritamente negativa e a defesa dos regimes de propriedade intelectual como sendo estritamente positiva para o bem-estar social e para a criação de novas culturas. Como já foram expostos anteriormente, os discursos e as políticas dos EUA e de corporações como Hollywood buscam reforçar essa definição naturalizada entre a pirataria e os direitos a propriedade intelectual. Esse discurso é instrumentalizado por ambas as partes, que realizam ou já realizaram atividades que podem ser compreendidas como piratas.

Mason destaca, por exemplo, como "durante a Revolução Industrial no século XIX, os EUA eram vistos como uma nação pirata, falsificando invenções europeias, ignorando patentes globais [...]" (MASON, 2008, p.36). Ele explica, utilizando as análises de Doron S. Ben-Atar, que "a imposição frouxa das leis de propriedade intelectual foi o motor primário do milagre econômico americano. Os americanos utilizaram *know-how* pirata para se industrializar." (BEM-ATAR, 2004 *apud* MASON, 2008, p. 36). Dentro dessa visão pirata de

---

[47] "The World Trade Organization (WTO) voted on the issue of countries deciding for themselves if they could import cheap generic drugs in a national health crisis at its 2001 meeting in Doha. A total of 143 countries voted in favor of this. One, the United States, voted against it. The United States won. When the market fails and democracy is ignored, pirates should step into the breach. In this case, it was governments in the developing world who became pill pirates, providing better health care precisely by stealing ideas. In India, Brazil, Argentina, Thailand, Egypt, and China, private and state-run enterprises are ignoring international patent laws written in the interests of profit, churning out generic versions of vital drugs at a fraction of the cost, saving and improving millions of lives as a result. Because India didn't recognize intellectual property rights in medicine or agriculture since 1970, pharmaceutical companies there were able to reverse engineer cheap drugs and pesticides based on Western formulas, and life expectancy in India has gone up from forty years in 1970 to sixty-four years today." (MASON, 2008, p. 63).

desenvolvimento dos Estados Unidos da América, Mason também destaca a construção de Hollywood:

> Trace as origens da música gravada, do rádio, do cinema, da TV a cabo e de praticamente qualquer setor onde a propriedade intelectual esteja envolvida, e você sempre encontrará piratas em seus primórdios. Quando Edison inventou o registro fonográfico, os músicos o rotularam como um pirata para roubar seu trabalho, até que um sistema foi criado para pagar-lhes royalties. Edison, por sua vez, passou a inventar o cinema e exigiu uma taxa de licenciamento para aqueles que fizessem filmes com sua tecnologia. Isso fez com que um bando de piratas do cinema, entre eles um homem chamado William, fugisse de Nova York para o então ainda selvagem Oeste, onde prosperariam, sem licença, até que as patentes de Edison expirassem. Esses piratas continuam a operar lá, embora legalmente agora, na cidade que fundaram: Hollywood. O sobrenome de William? Fox. (MASON, 2008, p. 36-37, tradução nossa)48.

Assim como Mason, Laikwan Pang busca mostrar como Hollywood se apropria de ideias de diferentes tradições cinematográficas para alimentar a diversidade e aumentar abrangência temática de seus próprios filmes (PANG, 2005, p.138). Contudo, utiliza o *copyright* como forma criar barreira para que outros usem e modifiquem "produtos" produzidos por seus estúdios.

Com foco no filme Kill Bill, o autor critica uma visão transnacional tanto de Hollywood quanto do discurso sobre *copyright*, argumentado que essa universalização é uma forma de controle e instrumentalização dos EUA na busca de seus interesses nacionais econômicos e culturais (PANG, 2005, p.135).

A aceitação de uma suposta neutralidade e universalidade do sistema de *copyright* atual privilegia Hollywood em relação a outras produtoras de filmes e animações. Como já nos mostram Cole, Kinsella e as declarações da *Pirate Party*, é preciso observar os altos custos que o atual sistema de *copyright* gera para a sociedade. De acordo com o *blogger* e ativista Cory Doctorow:

> [...] nós temos um sistema de copyright que, aparentemente, ou permite que cinco estúdios de Hollywood criem cerca de 40 horas de vídeo por ano, ou permite que centenas de milhões de pessoas criem 29 horas de vídeo por minuto, o que é o Youtube [...] Se nós queremos promover cultura, ou seja, todas as coisas que fazemos entre nós mesmos e que criam quem nós somos, então nós deveríamos certamente promover essas 30 horas por minuto. Eu acredito que provavelmente os dois modelos podem coexistir, e que os estúdios podem encontrar novas maneiras de fazer filmes... Mesmo que se percam alguns dos blockbusters de verão, eu os

48 "Trace the origins of recorded music, radio, film, cable TV, and almost any industry where intellectual property is involved, and you will invariably find pirates at its beginnings. When Edison invented the phonographic record, musicians branded him a pirate out to steal their work, until a system was created for paying them royalties. Edison, in turn, went on to invent filmmaking, and demanded a licensing fee from those making movies with his technology. This caused a band of filmmaking pirates, among them a man named William, to flee New York for the then still wild West, where they thrived, unlicensed, until Edison's patents expired. These pirates continue to operate there, albeit legally now, in the town they founded: Hollywood. William's last name? Fox." (MASON, 2008, p. 36-37)

> trocaria pelas 30 horas de vídeo por minuto. [...] Não que não goste de ficar com outras pessoas em uma caverna vendo o Bruce Willis destruir um jato com suas próprias mãos, eu apenas não gosto ao ponto de matar cada fragmento de vídeo amador da internet [...] (DOCTOROW, 2011)

Doctorow argumenta como o *copyright* tem priorizado algumas fontes específicas, como os estúdios de Hollywood, que constantemente entram com processos contra os mais diversos materiais modificados e remixados presentes na internet. A utilização de imagens, músicas, jogos e outras formas expressões artísticas como as que foram apresentadas no capítulo anterior são reprimidas por uma política de *copyright* que cria barreiras contra a livre reprodução, modificação e criação de novas expressões culturais.

Em seu livro titulado "*Content - Selected Essays on Technology, Creativity, Copyright, and the Future of the Future*", Doctorow (2008) demonstra que graças à Web, os artistas têm mais opções que nunca para divulgarem suas artes. Tal condição promoveu o aparecimento de diversas categorias independentes na produção cultural – *shows* de tv, jornais, escritores e músicos passaram a ter espaço por meio da Internet sem precisar dos intermediários gananciosos como as grades produtores e empresas do *mainstream*. O ativista complementa dizendo que o maior obstáculo para a arte é a supressão e a censura. Ser escutado e ter meios para passar uma mensagem ou divulgar uma obra são problemas que se tornaram menos difíceis com os adventos das redes de compartilhamento. Tecnologias que reforçam a liberdade de expressão beneficia os artistas e produtores de conteúdo. (DOCTOROW, 2008, p. 69-70) O autor destaca:

> Afinal, esse é o propósito dos direitos autorais: descentralizar quem consegue fazer arte. Antes dos direitos autorais, nós tínhamos patrocínios: você poderia fazer arte se o Papa ou o Rei gostassem de como ela soava. Isso produziu alguns belos tetos e afrescos, mas não foi até o controle da arte ser entregue ao mercado – ao dar aos editores o monopólio sobre as obras que eles imprimiram, começando com o Estatuto de Anne, em 1709 – que vimos a explosão de criatividade que a arte baseada em investimentos poderia criar. Os industriais não eram grandes árbitros de quem poderia e não poderia fazer arte, mas eles eram melhores que o Papa. A Internet está permitindo uma maior descentralização para quem consegue fazer arte e, como cada uma das mudanças tecnológicas na produção cultural, isso é bom para alguns artistas e ruim para os outros. A questão importante é: isso permitirá que mais pessoas participem da produção cultural? Isso irá descentralizar ainda mais a tomada de decisão para artistas? (DOCTOROW, 2008, p. 79, tradução nossa)[49].

[49] "That's the purpose of copyright, after all: to decentralize who gets to make art. Before copyright, we had patronage: you could make art if the Pope or the king liked the sound of it. That produced some damned pretty ceilings and frescos, but it wasn't until control of art was given over to the market — by giving publishers a monopoly over the works they printed, starting with the Statute of Anne in 1709 — that we saw the explosion of creativity that investment-based art could create. Industrialists weren't great arbiters of who could and couldn't make art, but they were better than the Pope. The Internet is enabling a further decentralization in who gets to make art, and like each of the technological shifts in cultural production, it's good for some artists and bad for others. The important question is: Will it let more people participate in cultural production? Will it further decentralize decision-making for artists?" (DOCTOROW, 2008, p. 79)

Do outro lado, como destaca Pang, os estúdios de Hollywood: "incorporam ideias estrangeiras que se transformam em novas expressões cujos direitos de reprodução e distribuição são completamente protegidos pelas leis de copyright." (PANG, 2005, p.138). O autor usa como exemplo o *blockbuster Kill Bill*, de Quentin Tarantino, destacando a influência direta que o diretor teve dos filmes do cinema de Hong Kong:

> Kill Bill é um texto excepcionalmente rico; ele não somente apresenta-se como um filme ultra pluralístico como muitas origens e fontes de influência que tentar mapear tais influências seria impossível e sem sentido, como também pode ser visto como um texto metacinemático que auto-reflexivamente comenta sobre a os mecanismos de "apropriação [cultural]" de Hollywood. Para entendermos o sistema transnacional de circulação de filmes de Hollywood, nós não podemos simplesmente fazer uma leitura do filme como uma "commodity" inerte sendo lançada pelo mundo, nós temos que examinar o texto do próprio filme, que reflete e manipula diversas trocas culturais simultaneamente. É justamente, eu argumento, no nível da representação que o "copyright" se torna menos pertinente, embora as regras de "copyright" cubram precisamente representações (PANG, 2005, p. 139-140, tradução nossa)[50].

A visão do autor nos ajuda a compreender como os estúdios de Hollywood modificam diferentes ideias e expressões de estúdios da periferia global afirmando estarem criando algo diferente do original, mas quando outras pessoas fazem o mesmo com as suas obras e filmes, o discurso das leis de *copyright* é utilizado para bloquear novas culturas e seus criadores.

A partir de todas essas visões e ideias apresentadas até aqui, pudemos observar que assim como uma perspectiva pirataria não gera somente malefícios, não sendo somente uma atividade parasita, o *copyright* e as patentes também não geram somente benefícios para a sociedade e para a expansão das manifestações culturais.

Em outras palavras, quando observamos que o discurso defendido pelos EUA, por certas Instituições Internacionais, como a Carta das Nações Unidas, e por Hollywood, percebemos que a visão do senso comum de que a pirataria é algo ruim e de que o regime de propriedade intelectual é sempre algo bom não deve ser aceito naturalmente e de forma acrítica.

A compreensão de uma perspectiva pirata nos ajuda a ver que a pirataria também produz benefícios e que a propriedade intelectual, como é defendida atualmente, gera muitos custos humanos e culturais em diversas áreas. Para finalizar esse capítulo, é interessante

---

[50] "Kill Bill is a uniquely rich text: not only does it present itself as a hyper pluralistic film with so many origins and sources of influence that a clear remapping of these influences is impossible and meaningless, but it could also be seen as a metacinematic text that self reflexively comments on the "appropriating" mechanism of Hollywood. To understand the system of transnational circulation of Hollywood films, we cannot just read the film as an inert commodity being thrown around the world, we also need to examine the film text itself, which reflects and manipulates many cultural exchanges simultaneously. It is, I argue, on the level of representation that copyright becomes the least pertinent, although copyright rules precisely cover representations." (PANG, 2005, p. 139-140).

mostrar uma alternativa que, longe de ser a perfeita, nos ajuda a romper com essas definições enraizadas e opostas entre a pirataria e *copyright*.

O *Creative Commons* – "organização não lucrativa que desenvolve, apoia e administra uma estrutura legal e técnica que maximiza a criatividade digital, o compartilhamento e a inovação." (CREATIVE COMMONS WEBSITE, s.a., s. d.) – é um novo conceito que apresenta tanto ideias de uma perspectiva pirata que cria cultura a partir de outras culturas, como também não descarta completamente todos os elementos do *copyright* tradicional. Ele funciona permitindo que as pessoas possam abrir mão de alguns dos seus direitos para poder aumentar a gama de expressões culturais disponíveis e permitidas para se criar novas culturas. De acordo com o vídeo explicativo do site do *Creative Commons*, "*Wanna Work Toghether*?":

> Quando você compartilha sua criatividade, você está permitindo que as pessoas em todos os lugares a utilizem, aprendam com ela e se inspirem nela. Tome como exemplo o professor que molda as mentes jovens com trabalho e sabedoria de todo o globo. E a artista, que constrói a beleza a partir de fragmentos que encontra *online*. E o escritor, cujas histórias usam ideias e imagens criadas por pessoas que ele nunca conheceu. Essas pessoas sabem que quando você compartilha sua riqueza criativa, você pode realizar grandes coisas. Eles e milhões de outras pessoas em todo o planeta estão trabalhando juntos para construir uma cultura mais rica, melhor e mais vibrante, usando o *Creative Commons*. Para entender o *Creative Commons*, você precisa saber um pouco sobre como os direitos autorais funcionam. Você sabia que quando você cria algo, qualquer coisa, de uma fotografia, a uma música, a um desenho, a um filme, a uma história, você automaticamente possui um *copyright* de "Todos os direitos reservados" para essa criatividade? É verdade! Os direitos autorais protegem sua criatividade contra usos que você não concorda. Às vezes, os direitos autorais completos são muito restritivos. E quando você quer que todos aqueles milhões e milhões de pessoas lá fora usem seu trabalho, sem o incômodo de pedir permissão a você? E se você quiser que seu trabalho seja livremente compartilhado, reutilizado e construído para o resto do mundo? Felizmente há uma resposta: *Creative Commons* [...] Bem-vindo a um novo mundo onde a colaboração é uma regra. Não existia há apenas alguns anos. Mas agora existem milhões e milhões de músicas, imagens, vídeos e trabalhos escritos, disponíveis para compartilhar, reutilizar e remixar, tudo de graça. Quer trabalhar juntos? Então junte-se aos *commons*. *Creative Commons*. (WANNA WORK TOGETHER / TRANSCRIPT, 2009, tradução nossa, tradução nossa)[51].

[51] "When you share your creativity, you're enabling people everywhere to use it, learn from it, and be inspired by it. Take the teacher who shapes young minds with work and wisdom from around the globe. And the artist, who builds beauty out of bits and pieces she finds online. And the writer, whose stories use ideas and images, crafted by people he's never even met. These people know that when you share your creative wealth, you can accomplish great things. They and millions of other people all around the planet are working together to build a richer, better, more vibrant culture, using Creative Commons. To understand Creative Commons, you need to know a little bit about how copyright works. Did you know that when you create something, anything, from a photograph, to a song, to a drawing, to a film, to a story, you automatically own an "All rights reserved" copyright to that creativity? It's true! Copyright protects your creativity against uses you don't consent to. Sometimes full copyright is too restrictive. What about when you want all those millions and millions of people out there to use your work, without the hassle of coming to you for permission? What if you want your work to be freely shared, reused, and built upon for the rest of the world? Luckily there's an answer: Creative Commons (…) Welcome to a new world where collaboration rules. It didn't even exist just a few years ago. But now there are millions and millions of songs, pictures, videos, and

Os *Creative Commons* representam alternativa para movimentos como o *Pirate Party* e indivíduos com uma perspectiva pirata que alertam sobre os problemas trazidos pelo regime de *copyright*, que reprime a livre cultura e a liberdade de expressão. Da mesma forma como a filosofia de Deleuze busca dar conta da criação de duplos modificados diferentes do original (MACHADO, 2010b, p.2) e de mecanismo de resistência criativa por meio da arte.

3.5 **Considerações Preliminares**

O capítulo final da dissertação buscou apresentar e articular como a Perspectiva Pirata, dotada de abordagens estéticas, cria novas plataformas de contrainformação como os *WikeLeaks*, os Arquivos Snowden e outras plataformas piratas menores que servem como veículos de resistência aos processos de vigilância das sociedades de controle. Apresentou também alguns pensadores críticos e defensores da pós-modernidade, destacando suas ambiguidades e ambivalências.

Buscou também mostrar como os indivíduos, grupos e subculturas como os *Punks* e Piratas produzem novas culturas na música, jogos, vídeos e no ciberespaço por meio de abordagens estéticas como o "*remix*" o "*pastiche*", o "*versioning*" e o "*modding*" na produção cultural da pós modernidade.

Na parte final do capítulo, o trabalho seguiu buscando desconstruir uma visão naturalizada da pirataria como algo ruim para a sociedade e os direitos autorais, patentes e licenças como instrumentos positivos para promover a criação de remédios, ideias e novas expressões culturais. Para tal foram analisadas diferentes narrativas sobre a pirataria e o *copyright*. Algumas alternativas moderadas como o *Creative Commons* e as bolsas de prêmio foram apresentadas, mas é compreensível que os piratas e libertários nem sempre concordaram com tais a opções.

---

written works, available to share, reuse, and remix, all for free. Wanna work together? Then join the commons. Creative Commons." (WANNA WORK TOGETHER/TRANSCRIPT, 2009, s.p.).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Revendo brevemente o desenvolvimento dos capítulos, acredito que a pergunta de partida apresentada na introdução foi respondida de forma convincente. Creio que o poder de uma boa perspectiva crítica reside na sua capacidade de desconstruir as ideias e concepções do senso comum.

Iniciei o projeto desta pesquisa com muitas dúvidas acerca da possibilidade de se defender uma dimensão da atividade pirata que gera benefícios para a sociedade. Isso é uma tarefa muito difícil justamente pela força que o discurso do Estado, das Instituições Internacionais e das grandes corporações de mídia possui.

Quando se encontra o mesmo discurso sendo reproduzido constantemente em diferentes veículos, as pessoas tendem a aceitá-lo como uma verdade. Entretanto, ao longo da construção do trabalho, acredito ter encontrado autores e conceitos que serviram como bons aliados na defesa da dimensão alternativa da pirataria — a perspectiva pirata. Com base principalmente na filosofia da diferença proposta por Deleuze e em sua influência em outros autores, como na defesa da importância das abordagens estéticas (BLEIKER, 2001, p.512) e das linhas de fuga (DELEUZE; GUATARRI, 1987 *apud* SHAPIRO, 1994, p. 29), foi possível fundamentar a argumentação.

Foram destacados os exemplos de como a perspectiva pirata cria novos veículos de contrainformação, como foi o caso do grupo *WikiLeaks* e de Julian Assange, que criou um novo meio de propagar informações sigilosas e ir contra o controle do Estado e das Instituições Internacionais sobre os fluxos de informação. Além do caso dos arquivos Snowden e da importância de repórteres engajados como Glenn Greenwald, mostrando para a sociedade como nos encontramos em sociedades de controle e regimes de vigilância de diversas modalidades.

A importância dos *bloggers*, comunidades, plataformas piratas menores e independentes serviu para demonstrar como a tecnologia permitiu a criação de veículos de contrainformação alternativos e críticos às grandes corporações midiáticas nas margens e periferias das Relações Internacionais.

O Brasil foi um dos países analisados para compreendermos o peso das narrativas e contranarrativas pós-modernas, bem como suas ambiguidades e ambivalências nos dilemas de centralização e descentralização dos meios democráticos de participação e comunicação.

Indivíduos e coletivos com uma perspectiva pirata conseguem criar novas culturas e expressões artísticas por meio da utilização do “remixagens”, “*pastiches*”, “*versionings*”,

"*moddings*" e outras ferramentas estéticas. Foram apresentados exemplos na música, nos *games*, nas animações gráficas de vídeo e na (des-)construção de subculturas que reforçam como a perspectiva pirata cria duplos modificados que criticam os originais (MACHADO, 2010b, p.2).

Por fim, o último capítulo articulou elementos anteriores, mostrando como perspectiva pirata cria uma abordagem estética que critica a visão de mundo naturalizada por narrativas que passam pela propaganda política dos Estados, das Instituições Internacionais (ex: UNCLOS) e das grandes corporações de mídia (ex: Hollywood). O discurso enraizado no imaginário Internacional apresenta os regimes de propriedade intelectual como positivos e a pirataria como negativa. Desse modo, esta pesquisa buscou desestabilizar tais representações por meio de abordagens estéticas apoiadas em pensadores da pós-modernidade.

No lugar do *copyright* foi apresentada a utilização dos *Creative Commons* (*Creative Commons website*), alternativa mais flexiva e que se mostra mais eficiente para a promoção da cultura livre, mas que ainda é pouco usada por falta de conhecimento da população. No caso das patentes, o trabalho apresentou uma alternativa de Stiglitz, que pretende ampliar os incentivos a inovações e diminuir os custos dos remédios na área de medicamentos (STIGLITZ, 2007). Entretanto, vimos que atrativos financeiros nem sempre são os mais relevantes para os piratas, mas sim a busca pela criação da diferença.

Outro ponto muito importante na defesa de uma perspectiva pirata para se analisar a ordem internacional emergiu da argumentação de como os Estados contradizem seus próprios discursos antipirataria. A postura pirata dos EUA para alcançar um desenvolvimento tecnológico (BEM-ATAR, 2004 *apud*. MASON, 2008, p. 36) e a quebra das patentes por parte dos países em desenvolvimento e suas produções de medicamentos genéricos (MASON, 2008, p. 63) são exemplos de tal contradição.

Observados os pontos até aqui destacados, e que foram apresentados ao longo da construção dos capítulos, acredito que a pergunta de partida foi respondida: a perspectiva estética é uma dimensão da pirataria que cria novos veículos de contrainformação, cria novas expressões culturais e cria novas narrativas da/na pós-modernidade. Criações essas que se articulam e resistem às representações reproduzidas no discurso e nas definições conceituais dos discursos modernos sobre Pirataria e *Copyright*.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. **A cultura no mundo líquido moderno**. RJ: Zahar, 2013. 111p.

BAUMAN, Zygmunt; LYON, David. **Vigilância Líquida:** diálogos com David Lyon/Zygmunt Bauman. RJ: Zahar, 2014.159 p.

BABBIE, Earl. Conceptualization, operationalization and measurement. In: _____. **The practice of social research**. 11. ed. Belmont: Thomson Wadsworth, 2007. P. 120-151.

BEY, Hakim. **TAZ:** The Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism. New York, 1985. Disponível em: < http://hermetic.com/bey/taz_cont.html> Acesso em: 10 mar. 2011.

_____. **Entrevista:** Hakim Bey e High Times Magazine. Disponível em: <http://editoraderiva.multiply.com/reviews/item/13> Acesso em: 21 mar. 2011.

BIGO. Didier. **Globalized (in)security: the field and the ban-opticon**. 2006. Disponível em: < http://www.people.fas.harvard.edu/~ces/conferences/muslims/Bigo.pdf> Acesso em 09 jan. 2017

BLEIKER, Roland. The Aesthetic Turn in International Political Theory. **Millennium: Journal of International Studies**, v.30, n.3, p.509-533, 2001.

CAPANEMA, Walter. O Wikileaks e o Direito a Informação na Era da Internet**. Revista Espírito Livre**, n.22, p.48-50, jan. 2011.

COLE, Julio. Patents and Copyrights: Do the Benefits Exceed the Costs? **Journal of Libertarian Studies**, v.15, n.4, p.79-105, 2001.

CREATIVE COMMONS. Share, Remix, Reuse — Legally. **The Creative Commons Website**. Disponível em: <http://creativecommons.org/> Acesso em: 21 jun. 2011.

_____. Wanna Work Together/transcript. 24 jun. 2009. **The Creative Commons Website**. Disponível em: <http://wiki.creativecommons.org/Videos/Wanna_Work_Together/transcrip t> Acesso em: 21 jun. 2011.

CHOMSKY, Noam. Os dilemas da dominação. In: BORON, Atílio A. (Org.). **Nova Hegemonia Mundial**. São Paulo: CLACSO, 2005. p. 15-36

_____. **Mídia, propaganda política e manipulação**. SP: Martins Fontes, 2002.

CONNOR, Steven. **Cultura Pós-Moderna**. Introdução às teorias do contemporâneo. São Paulo: Loyola Jesuitas, 1989.

COSTA, Rogério. Sociedades de Controle. **São Paulo em Perspectiva**, v. 18, n. 1, p.181-167, 2004. Disponível em:<http://www.scielo.br/pdf/spp/v18n1/22238.pdf> Acesso em 03 jan. 2017

DAVIES, Simon (org.). A Crisis of Accountability: a global analysis of the impact of the Snowden revelations. **The Privacy Surgeon**, v. 22, p.18-21, jun. 2014.

DELEUZE, Gilles. "Post-Scriptum sobre as Sociedades de Controle" **L'Autre Journal**, n. 1, maio 1990. Disponível em: <http://historiacultural.mpbnet.com.br/pos-modernismo/Post-Scriptum_sobre_as_Sociedades_de_Controle.pdf> Acesso em 03 jan. 2017

_____. **Gilles Deleuze on Cinema**: What is the Creative Act 1987. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=a_hifamdISs&t=1691s> Acesso em 09 jan. 2017

_____. **O abecedário de Gilles Deleuze**. 1989. Disponível em: <http://escolanomade.org/wp-content/downloads/deleuze-o-abecedario.pdf>Acesso em 09 jan. 2017

_____. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 1988. 143p.

_____. **O Ato de Criação**. Edição Brasileira: Folha de São Paulo, 1999. 15p.

DOCTOROW, Cory. **Cory Doctorow on copyright and piracy**: 'Every pirate wants to be an admiral'. Disponível em: <http://www.guardian.co.uk/commentisfree/video/2011/may/30/internet-piracy-cory-doctorow> Acesso em: 03 jan. 2017

_____. Content. **Selected Essays on Technology, Creativity, Copyright, and the Future of the Future**. San Francisco: Tachyon Publications. 2008, p. 218

ELECBYTE. M.U.G.E.N Versão 1.0. 18 jan 2011. **The Elecbyte Website**. Disponível em: <http://www.elecbyte.com/mugendocs/readme.txt>. Acesso em: 18 jun. 2011.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir:** Nascimento da prisão. Petrópolis: Vozes, 2014.

FOUCAULT, Michel; CHOMSKY, Noam. **Human Nature**: Justice vs. Power. 1971. Disponível em: <http://www.chomsky.info/debates/1971xxxx.htm> Acesso em: 15 jun. 2011.

GAMA, C.F; MORENO, Marta. **Salt on the Earth**: Piracy flowing with the motions of the Modern international, p.1-31, No prelo 2010.

GATES, Kelly A. Biometrics and Post-9/11 Technostalgia. In: MAXWELL, Richard (org.). **Surveillance**. Duke University Press, 2005, p.36- 53

GREENWALD, GLENN. **Sem Lugar para se Esconder**: Edward Snowden, a NSA e a Espionagem do Governo Americano. Rio de Janeiro: Sextame, 2014, Cap. 3-4, p. 72-182.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. RJ: DP&A, 2000.

HARDING, Luke. **Os Arquivos Snowden**: A história secreta do homem mais procurado do mundo. Rio de Janeiro: LeYa, 2014.

HARVEY, David. **Condição Pós-Moderna**. Uma pesquisa sobre a origem da mudança cultural. SP: Edições Loyola Jesuítas, 1989. 348p.

HEBDIGE, Dick. Subculture: The Meaning of Style. In. RIVKIN, Julie; RYAN, Michael Literary **Theaory**: An Anthology. Blackwell Publishing, 1979. p.1258-1267.

HEBDIGE, Dick. **Cut `n' Mix**: Culture, Identity and Caribbean Music. Routledge, 1987. Kindle Edition.

KINSELLA, N. Stephan. **Against Intellectual Property**. Alabama: Ludwig von Mises Institute, 2008.

LESSA, Mônica; GAVIÃO, Leandro. Política Externa, Mídia e Propaganda nos governos Lula da Silva (2003-2010). In: FREIXO, Adriano et al. (org.). **A política externa brasileira na era Lula**: um balanço. Rio de Janeiro: Apicuri, 2011.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. SP: Editora 34 Ltda., 1999. 271p.

MASON, Matt. **The Pirate's Dilemma**: How Youth Culture is Reinventing Capitalism. New York: Free Press, 2008. 277p.

MARTEL, Frédéric. **Mainstream**. A Guerra Global das Mídias e das Culturas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.

MACHADO, Roberto. **Deleuze, a arte e a filosofia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2010a.

_____. Entrevista – Interdisciplinaridade Para a Filosofia da Diferença. Editora Escala – **Revista Filosofia**, p1-3, 2010b. Disponível em: <http://leiturasdahistoria.uol.com.br/ESFI/Edicoes/37/artigo144487-1.asp>. Acesso em: 23 mar. 2011

NIETZSCHE, Friedrich. **Além do bem e do mal ou prelúdio de uma filosofia do futuro**. Curitiba: Hemus Livraria, 1886, 230p.

_____. **A Gaia Ciência**. São Paulo: Martin Claret, 2016, 456p.

_____. **Crepúsculo dos Ídolos**. Ou como se filosofa com o martelo. Rio de Janeiro: Vozes Ltda., 2014.

O'NEIL, Cathy. **Weapons of Math Destruction**: How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy. New York: Crown, 2016.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS. United Nations Convention on the Law of the Sea. **United Nations Website**. Disponível em: <http://www.un.org/Depts/los/convention_ agreements/texts/unclos/unclos_ e.pdf> Acesso em: 27 abr. 2011.

O MARCO CIVIL DA INTERNET AJUDOU A ELEGER BOLSONARO. **The Intercept Brasil**. Disponível em:< https://theintercept.com/2018/10/29/marco-civil-ajudou-eleger-bolsonaro/> Acesso em: 7 dez. 2018

PANG, Laikwan. Copying Kill Bill. In: MAXWELL, Richard (org.). **Surveillance**. Duke University Press, 2005, p.133-153

PATRY, Melody. Brazil: A new global internet referee? **Index: the voice of free expression**, p.1-27, jun. 2014

PHILLIPS, David. From Privacy to Visibility: Context, Identity, and Power in Ubiquitous Computing Environments. In: MAXWELL, Richard (org.). **Surveillance**. Duke University Press, 2005, p.95-108.

PARTIDO PIRATA.ORG. **A História da Pirataria**. 2013. Disponível em: <https://partidopirata.org/a-historia-da-pirataria/>. Acesso em: 26 jul. 2017

PIRATE PARTY. Pirate Party Declaration of principles 3.2. Dez 2008. **The Pirate Party Website.** Disponível em: <http://docs.piratpartiet.se/Principles%203.2.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2011.

ROHR, Altieres. Termo "ciberguerra" é usado de forma abusiva e segue indefinido. 13 dez 2010. **G1 Website**. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2010/12/termo-ciberguerra-eusado-de-forma-abusiva-e-segue-indefinido.html> Acesso em: 19 jun. 2011.

SAIBA QUEM é Julian Assange, criador do Wikileaks. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/mundo/estados-unidos/saiba-quem-e-julian-assange-o-criador-do-site-wikileaks,9c482ed4f18da310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>. Acesso em: 3 Set 2017

SHAPIRO, Michael. **Moral Geographies and the Ethics of Post Sovereignty**. Public Culture, v. 6, n. 3, p.479-502, 1994.

_____. Every Move You Make: Bodies, Surveillance, and Media. In: MAXWELL, Richard (Org.). **Surveillance**. Duke University Press, 2005. p.21-34.

SIQUEIRA, Maria. **Quilombos no Brasil e a Singularidade de Palmares**. 1995. Disponível em: < http://smec.salvador.ba.gov.br/documentos/quilombos-no-brasil.pdf> Acesso em 15 jan. 2019.

SPEKTOR, Mathias. "Wikileaks nas Relações Internacionais". **Política Externa**, v.19, n.4, p.19-29, mar./abr./mai. 2011.

STALLMAN, Richard. Richard Stallman, "Pai" do Software Livre. "A democracia precisa de heróis como Snowden". **El País**. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2016/11/23/cultura/1479924453_987198.html.> Acesso em: 4 jan 2019.

STIGLITZ, Joseph. Prizes**. Not Patents**. 3 jun 2007. Disponível em: <http://www.project-syndicate.org/commentary/stiglitz81/English> Acesso em: 7 jun. 2011.

STRANGE, Susan. The defective state. **Daedalus**: proceedings of the American Academy of Arts and Sciences, 1995, 124, no. 2, 55-74. Disponível em: <http://cadmus.eui.eu/handle/1814/16798>. Acesso em 10 jan. 2018.

STREEP, Meryl. **Discurso no Golden Globe Awards 2017**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NxyGmyEby40>. Acesso em: 10 jan. 2017

SUDRÉ, Gilberto. Neutralidade na Internet: porque isso é importante para você? **Revista Espírito Livre**, n.22, p.23-24, jan. 2011.

THE DATA THAT Turned the World Upside Down. **Motherboard**. Disponível em:<https://motherboard.vice.com/en_us/article/mg9vvn/how-our-likes-helped-trump-win>. Acesso em: 08 jan. 2019

THE MAQUINIMA FAQ. So, What is Machinima? 3 ago 2005. **The Machinima Website**. Disponível em: <http://www.machinima.org/machinima-faq.html> Acesso em: 18 jun. 2011.

TODD, Emmanuel. **Depois do Império. A decomposição do sistema americano.** Rio de Janeiro: Record, 2003.

WU, Tim. **Impérios da comunicação**. Do telefone à internet, da AT&T ao Google. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.