



## **Fora do Eixo: Inteligência Coletiva e Cibercultura na construção e estruturação de coletivos culturais<sup>1</sup>**

Emilene Lul<sup>2</sup>

Fabiano Neu<sup>3</sup>

Marco Bonito<sup>4</sup>

Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA

**RESUMO:** Este artigo é fruto da pesquisa teórica e da revisão bibliográfica realizada para o Trabalho de Conclusão do Curso de Publicidade e Propaganda, que será defendido, na Unipampa, no primeiro semestre de 2013. Propomos desvendar a Rede de Coletivos Fora do Eixo se configura a partir da Inteligência Coletiva e da Cibercultura em função dos seus principais canais midiáticos digitais. Além disso, procuramos analisar como a rede de coletivos se utiliza das tecnologias da inteligência (LÉVY); investigar como a internet pode ocupar o papel central na comunicação e desenvolvimento da rede Fora do Eixo e, por fim, analisar como a rede se apropria dos canais digitais já existentes. Nesse sentido, será apresentada aqui apenas a parte inicial do estudo, concluindo que há uma estreita relação do Fora do Eixo com as principais teorias de nossa pesquisa: Cibercultura e Inteligência Coletiva, onde a mídia e a própria comunicação em si, passaram do status de ferramentas à sinônimo de forma de organização e estruturação dos movimentos sociais e culturais formadores da rede.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cibercultura; Inteligência Coletiva; Fora do Eixo; Comunicação; Coletivos culturais.

## **INTRODUÇÃO**

O Fora do Eixo (FdE) é uma rede de coletivos<sup>5</sup> cujos atores têm como interesse comum o setor cultural. A primeira ideia de se construir um coletivo cultural nasceu em 2000, quando Pablo Capilé, então estudante de comunicação em Cuiabá, e mais alguns amigos interessados na “cena musical” independente, decidiram criar um coletivo cultural para ajudar bandas a conquistar um público local. Esse coletivo foi chamado de “Cubo Mágico”, a sede era uma casa alugada em Cuiabá, capital de Mato Grosso, o intuito era produzir shows, festivais e discos. O maior problema, evidentemente, foi o

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ05 – Rádio, TV e Internet do XIV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 30 de maio a 01 de junho de 2013.

<sup>2</sup> Graduanda em Comunicação Social - Hab. Publicidade e Propaganda pela UNIPAMPA, Campus São Borja. E-mail: [emilenepul@gmail.com](mailto:emilenepul@gmail.com).

<sup>3</sup> Graduando em Comunicação Social - Hab. Publicidade e Propaganda pela UNIPAMPA, Campus São Borja. E-mail: [f.neu@hotmail.com](mailto:f.neu@hotmail.com)

<sup>4</sup> Orientador do trabalho. Professor do curso de Jornalismo e Publicidade e Propaganda da UNIPAMPA, Campus São Borja. Doutorando em Comunicação Social pela Universidade do Vale dos Sinos – UNISINOS. Contatos: [www.marco bonito.com.br](http://www.marco bonito.com.br) e [marco bonito@marco bonito.com.br](mailto:marco bonito@marco bonito.com.br).

<sup>5</sup> Entende-se por coletivo o conjunto de pessoas com objetivos e interesses semelhantes desenvolvendo funções, ações e trabalhos de forma colaborativa na busca do crescimento e desenvolvimento do grupo.



financeiro, pois tinham que pagar cachês, produção dos shows e etc., isso, segundo artigo publicado na Revista Trip de autoria do jornalista Bruno Torturra (2011), sempre deixava um *défict* financeiro no caixa que era coberto com o dinheiro que viria do próximo evento e assim por diante. Essa necessidade de possuir um lastro financeiro fez com que surgisse sua própria moeda: o Cubo Card, que era “usado para pagar os músicos e os parceiros envolvidos, para comprar ensaios, releases, camisetas da banda e serviços prestados por gente ligada ao coletivo” (TORTURRA, 2011). Foi com essa moeda que a banda Macaco Bong<sup>6</sup>, por exemplo, gravou seu primeiro disco.

Ocorreram, no mesmo período, várias mudanças no que dizia respeito à música e à cultura, como por exemplo: a crise na indústria fonográfica que foi motivada principalmente pela queda da venda de CDs, bem como, a reconfiguração das apropriações dos consumidores de música a partir de softwares que permitiam a troca de arquivos de áudio online. Além disso, Gilberto Gil assumiu o Ministério da Cultura no governo Lula e anunciou políticas que adotavam as novas tecnologias digitais não só como inevitáveis, mas também como libertadoras<sup>7</sup>. Nesse sentido, “o ministério se tornou, ao abraçar softwares livres e a licença de *Creative Commons*<sup>8</sup>, uma trincheira segura para os partidários de uma revisão urgente das leis de direitos autorais, e da própria indústria cultural, em um mundo conectado pela internet.” (TORTURRA, 2011, online).

E foi neste mesmo mundo conectado pela internet que, em 2005, Capilé uniu-se com mais alguns ativistas culturais de Rio Branco (AC), Uberlândia (MG) e Londrina (PR) interessados em atuar no desenvolvimento de tecnologia, produção e troca de informação e circulação de produtos e bandas, fora do eixo Rio de Janeiro-São Paulo, para fundar então a rede Fora do Eixo. Em entrevista concedida a revista Trip, Capilé afirma:

... nossa geração não tinha uma bandeira muito clara como a dos anos 60, que lutava contra alguma coisa. Nem a crise existencial da turma dos anos 80, que estava tentando se entender. Mas a gente decidiu lutar por alguma coisa. E com a internet apareceu uma possibilidade real de se comunicar, de inventar

---

<sup>6</sup> O Macaco Bong nasceu em Cuiabá (MT) no ano de 2004 como um quarteto de rock instrumental. No ano de 2005 a banda se tornou um *power* trio, permanecendo com a proposta de rock instrumental com conteúdo musical. (TRAMA VIRTUAL, 2013).

<sup>7</sup> O termo libertadoras é aqui empregado no sentido de fazer livre de formato ou regra, gerando mais oportunidades e possibilidades para quem delas se apropria.

<sup>8</sup> Licenças *Creative Commons* permitem o direito de uso de uma obra (textos, músicas, imagens, filmes e outros), para fins não comerciais, sem qualquer modificação. (WIKIPEDIA, 2013).



uma carreira sem precisar passar pelos caminhos corporativos. (CAPILÉ *apud* TORTURRA, 2011).

Baseados nos princípios de economia solidária<sup>9</sup> e no trabalho colaborativo formaram então uma rede de coletivos, que passou a atuar como multiplicador da cultura, não apenas no fomento, mas também no estímulo à formação de seus agentes culturais. O FdE começou funcionando em Cuiabá e com pouco dinheiro. Hoje em dia, integram a rede, 111 coletivos culturais espalhados pelo país, bem como algumas iniciativas que podem ser encontradas em outros países da América Latina, como na vizinha Argentina, por exemplo. A rede dispõe de CNPJ's de todo tipo: ONG<sup>10</sup>, Oscip<sup>11</sup>, fundação, editora, produtora, bar, entre outras. Os coletivos ou Pontos Fora do Eixo, como são denominados no Regimento Interno<sup>12</sup> da rede, são organizações e instituições sem fins lucrativos responsáveis pela concepção dos projetos desenvolvidos pela rede e sua aplicação nas cidades, passando por várias atividades artísticas e atuando na recepção, preparo e desenvolvimento de jovens artistas e produtores.

Em setembro de 2009 durante o II Congresso Fora do Eixo, foram fundados o Regimento Interno e a Carta de Princípios onde ficou declarado que:

O Circuito Fora do Eixo é uma rede colaborativa e descentralizada de trabalho constituída por coletivos de cultura espalhados pelo Brasil, pautados nos princípios da economia solidária, do associativismo e do cooperativismo, da divulgação, da formação e intercâmbio entre redes sociais, do respeito à diversidade, à pluralidade e às identidades culturais, do empoderamento dos sujeitos e alcance da autonomia quanto às formas de gestão e participação em processos socioculturais, do estímulo à autoridade, à criatividade, à inovação e à renovação, da democratização quanto ao desenvolvimento, uso e compartilhamento de tecnologias livres aplicadas às expressões culturais e da sustentabilidade pautada no uso de tecnologias sociais. (PORTAL FORA DO EIXO, 2012).

---

<sup>9</sup> Economia Solidária “é uma forma de produção, consumo e distribuição de riqueza (economia) centrada na valorização do ser humano e não do capital”. (WIKIPEDIA, 2013).

<sup>10</sup> ONG: Sigla que designa Organização não governamental, isto é, “grupo social organizado, sem fins lucrativos, constituído formal e autonomamente, caracterizado por ações de solidariedade” (WIKIPEDIA, 2013).

<sup>11</sup> Oscip: Sigla para Organização da Sociedade Civil de Interesse Público. Trata-se de uma qualificação dada pelo Ministério da Justiça no Brasil. A lei que regula as OSCIPs é a nº 9.790, de 23 março de 1999. Esta lei traz a possibilidade das pessoas jurídicas (grupos de pessoas ou profissionais) de direito privado e sem fins lucrativos serem qualificadas, pelo Poder Público, como tais e poderem com ele relacionar-se por meio de parceria, desde que os seus objetivos sociais e as normas estatutárias atendam os requisitos da lei. (WIKIPEDIA, 2013).

<sup>12</sup> O Regimento Interno é o documento que regula o funcionamento da rede, contém seu modo de organização, suas divisões e também está disponível no Portal Fora do Eixo para acesso de todos.



No início de 2011 alugaram uma casa em São Paulo, onde passou a funcionar a primeira Casa Fora do Eixo com o objetivo de constituir espaços coletivos permanentes em pontos estratégicos sob o ponto de vista da rede. Comemorando sete anos em abril de 2013, o FdE vem ganhando força e proporção. Num primeiro momento, essa rede, que era centrada na cultura, especificamente na música, desenvolveu políticas de descentralização do acesso à produção e ao produto, estabelecendo novos ambientes para apresentações, distribuição de discos, turnês, festivais e outras ações. Visualizando que essas plataformas poderiam funcionar para além da música,

desde 2010 foram feitos investimentos principalmente na realização de ações baseadas nas artes integradas e em 2011, outras linguagens artísticas se desenvolveram na rede como Frentes Temáticas, tais como o teatro (Palco FdE), literatura (FEL - Fora do Eixo Letras), audiovisual (Clube de Cinema FdE), software livre (FESL), socioambiental (Nós Ambiente), artes visuais (Poéticas Visuais) e esporte (Esporte FdE) (MARIA, 2012).

Desenvolvendo-se como movimento social paralelamente à construção de um mercado independente, o FdE instituiu simulacros<sup>13</sup> que representam

instâncias que até então estiveram somente na mão de uma minoria de favorecidos e dessa forma, o Fora do Eixo, entra na disputa de sociedade, com propostas claras de re-organização social, transversando a cultura com a política, a economia e a educação, a partir de instâncias próprias, geridas coletivamente e em rede, permitindo que seus participantes possam protagonizar processos, em detrimento do senso comum vigente da sociedade passiva e vitimada por seus controladores (MAGALHÃES, 2012).

Esses simulacros são: o Partido da Cultura, o Banco Fora do Eixo, a Universidade Livre Fora do Eixo e a Mídia Fora do Eixo, também chamados pela Rede de frentes mediadoras de política, de administração de recursos, de formação e de comunicação, respectivamente.

O estudo em questão se justifica por abordar a internet de outra maneira, pois no caso da rede Fora do Eixo, a internet e seus canais digitais são as mídias principais, as tecnologias da inteligência são o suporte de desenvolvimento da rede. Assim, essa primeira parte trará a Cibercultura, o que pode ser entendido como tal e sua importância na comunicação para a sociedade atual; passando para a Inteligência Coletiva, falando

---

<sup>13</sup> Existem várias teorias e significações para o termo simulacro. Nesse trabalho usaremos o termo aproximando-o do significado que possui para o Fora do Eixo: simulacro é fazer o uso de um modelo já existente de uma instituição – no caso, banco, partido, universidade –, transformando-o em um modelo de organização e gestão coletiva.



de colaboratividade e compartilhamento de tecnologias de comunicação e informação dentro de um coletivo humano, ambos baseados nos conceitos de Pierre Lévy.

## 1 Cibercultura

Tecnologias são produtos socioculturais, inventados, produzidos, utilizados e interpretados de várias maneiras por um número gigantesco de atores<sup>14</sup> em uma sociedade. Elas podem representar transformações culturais podendo ser ferramentas e máquinas ou ainda técnicas, conhecimentos, procedimentos, materiais e métodos usados para resolver problemas de diversas áreas como, economia, política, ecologia, cultura, entre outras, ou ao menos auxiliar na solução destes problemas. Como afirma Pierre Lévy (1999, p. 24) “por trás das técnicas agem e reagem ideias, projetos sociais, utopias, interesses econômicos, estratégias de poder, toda a gama dos jogos dos homens em sociedade”, deste modo, o que nos interessa não é pensar os impactos da tecnologia sobre a sociedade e sim as reações desses atores sociais mediante o uso, atribuições e apropriações de determinada tecnologia e sua relação comunicativa.

Mudanças crescentes decorrentes do uso das tecnologias vêm acontecendo no cotidiano das pessoas, desde os primeiros computadores – grandes calculadoras programáveis – em 1945, passando pela invenção do computador pessoal em meados dos anos 70 (LÉVY, 1999), chegando ao acesso à internet via tecnologia *mobile*. Toda essa tecnologia digital serve como infraestrutura para o ciberespaço que funciona como um ambiente de sociabilidade, comunicação, troca de informação e conhecimento, onde a presença física não se faz necessária. Nas palavras de Lévy (1999, p. 17), o termo ciberespaço “especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ele abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo”, configurando-se como um meio aberto de comunicação, o ciberespaço inclui todos os preceitos eletrônicos que transmitem fontes digitais de informação e que condicionam o caráter fluido, hipertextual, interativo e virtual da comunicação e de seus atores.

---

<sup>14</sup> Qualquer indivíduo pode ser um ator social, desde que represente algo para a sociedade onde está inserido, esse ator normalmente “encarna uma ideia, uma reivindicação, um projeto, uma promessa, uma denúncia. [...] Na terminologia do desenvolvimento local, os atores são os agentes sociais e econômicos, indivíduos e instituições, que realizam ou desempenham atividades, ou, então, mantém relações num determinado território”. (INSTITUTO SOUZA CRUZ, 2013)



A cibercultura, por sua vez, é um neologismo utilizado para identificar essa relação advinda das trocas entre sociedade, cultura e as novas tecnologias baseadas na microeletrônica, ela é entendida por Lévy (1999, p. 17) como o “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores”. Essa nova cultura acabou por se afirmar nos anos 80 através da informática de massa e consolidou-se a partir dos anos 90 com o aparecimento das tecnologias digitais e a popularização da Internet.

Esse surgimento das novas tecnologias está transformando, de forma radical, os hábitos, métodos e práticas do consumo de informações por grande parte das pessoas em todo o mundo. A disseminação e o uso das chamadas tecnologias da informação e comunicação [TIC's] implicam uma mudança crucial para estudiosos e profissionais da área de comunicação social. Com o advento da internet e seus derivados digitais uma de suas características inerentes é a flexibilidade, essa permite que os indivíduos sejam emissores e receptores de informações. Diferentemente do que acontecia com o modelo informacional convencional onde se tinha uma comunicação um-um, passando pela ideia posterior de um-todos, o ciberespaço comporta uma relação todos-todos, onde todas as pessoas podem emitir e receber informação de qualquer lugar em diversos dispositivos [celular, computador, tablets], tornando a comunicação “desterritorializada” (LÉVY, 1999).

Há de se dizer ainda que a colaboração está ligada diretamente ao ciberespaço, tendo em vista que suas particularidades técnicas “permitem que os membros de um grupo humano (que podem ser tantos quantos se quiser) se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum, e isso quase em tempo real, apesar da distribuição geográfica e da diferença de horários” (LÉVY, 1999, p. 49), uma vez que a mobilidade está cada vez mais presente no dia-a-dia desses indivíduos interconectados. Por conseguinte, considera-se o compartilhamento de informações, conhecimentos e dados [arquivos de texto, imagem e som, softwares, etc.], a peça chave nessa diversidade de possibilidades encontradas na cibercultura, dando visibilidade a característica de conexão generalizada.

O ciberespaço possibilitou às sociedades modernas e com acesso às tecnologias de comunicação a geração de novos modos de organizar, significar e vivenciar o mundo, originando outros meios de produção e economia, a chamada economia da



informação. Nesse contexto, o conhecimento está ao alcance de todos, isso se deve ao fato de que a informação não se encontra mais detida, nem enclausurada, ela sai das mãos dos grandes detentores de poder e se propaga por uma parcela muito considerável da sociedade por meio das tecnologias digitais e da internet. Só no Brasil, segundo dados da pesquisa realizada em 2011 pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil [CGI.br], temos 45% de domicílios com computadores, e outro dado que nos interessa bastante, quatro em cada dez domicílios brasileiros possui acesso a internet, totalizando 38% dos domicílios. Portanto, o poder não está mais sob o domínio de poucos e sim dessa sociedade cibercultural coletiva, de mobilidade, participação e colaboração.

Cibercultura é, nesse sentido, o aporte à sociedades pautadas na colaboração e coletividade, uma inteligência coletiva<sup>15</sup>, que segundo Lévy (2011) objetiva o reconhecimento e enriquecimento mútuo dos indivíduos por meio do saber, valoriza as competências, as experiências de vida, as práticas sociais e culturais e, sobre tudo, reconhece o indivíduo por inteiro, pois “ninguém sabe, tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade” (LÉVY, 2011, p. 29). Uma vez que todos são dotados de inteligência, toda e qualquer pessoa tem algo a oferecer, ensinar e aprender, ou seja, a troca de conhecimento e informação é mútua. Através do ciberespaço e via internet esse intercâmbio informacional se alastra, sendo difundido e apreendido por um número cada vez maior de pessoas.

A troca de conhecimento via internet iniciou-se no meio científico, que a criou e a utilizou para se comunicar, trocando ideias, informações, experiências, etc. Desde então, pessoas se organizam através da Internet também visando à cooperação intelectual, a colaboração focada no conhecimento subjetivo, desse modo, a prática da inteligência coletiva se expandiu para diversos campos como economia, educação, comunicação, cultura, política, entre outros.

Assim sendo, podemos afirmar que a internet acaba por ser fundamental na formação desse novo modelo social, uma vez que, como veículo do ciberespaço, fomenta as relações interpessoais e possibilita a criação de mecanismos comunicacionais. Esse modelo social interconectado e cooperativo, nomeado por Castells (2006) de Sociedade em Rede se encontra “em todo o planeta, ainda que sob formas muito diversas entre um ponto e outro e com efeitos muito diferentes sobre a

---

<sup>15</sup> Abordaremos melhor o conceito na próxima seção destinada a ele.



vida das populações, devido à sua história, sua cultura, suas instituições” (Castells *apud* Rüdiger, 2007, p. 78-79).

Pode-se argumentar (Lévy, 1999) que apenas um percentual dos brasileiros têm acesso à internet. Conquanto, é preciso lembrar que esse é um processo em constante crescimento e em ritmo acelerado, pois segundo os dados do CGI.br (2011) em 2005 apenas 13% dos brasileiros tinham acesso a internet a domicílio, em 2006 esse percentual subiu para 14%, em 2007 já eram 17%, em 2008 subiu para 18%, em 2009 chegou a 24%, 2010 foi para 27% e em 2011 saltou para 38%, ou seja, em sete anos aumentou 25 pontos percentuais o número de domicílios com internet no nosso país. Se compararmos com a escrita, por exemplo, que foi inventada há vários séculos atrás e, ainda hoje, existe um percentual significativo de brasileiros analfabetos, a web existe há menos de vinte anos, portanto não podemos ser impacientes e nos atermos ao fato de que a maioria da população não está conectada. O que se faz necessário observar é a velocidade com que o percentual de conexões aumenta, e isso já é notável.

A comunicação instantânea, a proliferação dos meios digitais e a conectividade global, constituem grande parte de nossa experiência contemporânea. É sob esta perspectiva que trataremos a internet nesse trabalho, pensando-a como um artifício da cibercultura que acaba propiciando a virtualização da comunicação e constituindo-se como a infraestrutura técnica da inteligência coletiva. Deste modo, não temos como dissociar ciberespaço e inteligência coletiva, uma vez que um alimenta o outro, um dá suporte ao outro. Ao mesmo tempo em que o ciberespaço fornece um ambiente propício ao desenvolvimento de uma inteligência coletiva, essa inteligência o cria ou recria, por meio de seus membros dá novos usos, configurações e sentidos às ferramentas nele encontradas.

## **2 Inteligência Coletiva: motor do Fora do Eixo**

O vínculo social, o capital social<sup>16</sup>, as relações pessoais, bem como, as trocas de serviço e de conhecimento com vistas à reciprocidade, fomentadas pelas tecnologias

---

<sup>16</sup> Tomaremos capital social como o conjunto de recursos mutáveis intrínseco nas redes sociais, que pode ser utilizado por todos os atores nelas presentes de forma individual visando o desenvolvimento comunitário e a reciprocidade. Pode ser definido ainda como “o conjunto de valores ou normas informais partilhadas por membros do grupo que lhes permite cooperar entre si. Partilhar valores e normas não produz, por si só, capital social, porque os valores podem ser valores errados. As normas que produzem o



digitais de comunicação e informação, formam uma das condições mais importantes para o desenvolvimento humano, cultural e social. Tais trocas recíprocas podem ser facilmente encontradas em sociedades pautadas no princípio da inteligência coletiva, que de acordo com Pierre Lévy (2011, p. 29) é um termo que serve para designar “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”, ou seja, sociedades compostas por atores que pensam, agem e vivem coletivamente, cujo axioma é que todos os indivíduos que compõem esses coletivos humanos são dotados de inteligência e conhecimento que devem ser valorizados.

Baseado no modo de organização, Lévy (2011) divide em três tipos os coletivos humanos, sendo eles: orgânicos, como famílias e tribos; organizados ou molares, que necessitam do exterior para se estabelecer e sustentar, onde podemos citar como exemplos as igrejas, as empresas e instituições; e os auto-organizados ou moleculares, que, por sua vez, são pautados na democracia e sustentabilidade, formados por comunidades altamente mutáveis e desterritorializadas. Para entender melhor cada um, comecemos pensando em uma família. Nesse tipo de coletivo seus princípios são intrínsecos ao grupo, suas ações são avaliadas pelos familiares de forma direta e imediata. Além disso, os atores desse grupo orgânico se conhecem pelo nome, o que segundo Lévy é elemento existencial a esse tipo de coletivo, seguem tradições e respeitam regras e códigos, interagem entre si sem a necessidade de mediação.

Na medida em que o grupo vai se tornando maior, plural e diversificado, como um país, por exemplo, esses atores já não se conhecem todos pelo nome, não conseguem avaliar as ações individuais em tempo real. Nesse momento, apelam-se às “tecnologias políticas da transcendência”, onde o líder ou representante – seguindo no exemplo, o Governo Federal –, passa a controlar e mediar as interações, “polarizando o espaço do coletivo”, burocratizando as ações e informações e, por conseguinte, colocando um espaço entre concepção e execução de ações e projetos. Conforme Lévy:

As tecnologias da transcendência passam por um centro, um ponto elevado e, dessa exterioridade, separam, organizam e unificam o coletivo. Trata-se de tecnologia molar, pois, para obedecer às necessidades da gestão de massa dos humanos, as pessoas não são consideradas pelo que são em si, ou em relação ao todo (não possuem nome, de fato), mas por sua pertença a categorias

---

capital social precisam incluir, substancialmente, virtudes como falar a verdade, cumprir obrigações e exercer a reciprocidade”. (INSTITUTO SOUZA CRUZ, 2013).



(castas, raças, ordens, graus, ofícios, disciplinas...), no interior das quais os indivíduos são intercambiáveis. Por trás dessa identidade de pertença, as pessoas são consideradas em massa, por alto, como “números”, independente de sua riqueza molecular. O grupo molar organiza uma espécie de termodinâmica do humano, uma canalização exterior dos comportamentos e características que leva muito pouco em consideração as qualidades das pessoas. (2011, p.58).

Um grupo molar sempre possui um centro de controle, um núcleo que planeja, esquematiza, delimita e indica onde, como e quando serão executadas as ações, e ainda, cria leis de convivência que organizam esse coletivo. As regras são dificilmente refeitas ou reorganizadas, tendo como características de organização o engessamento, a delimitação e a privação. Indivíduos são divididos por classes, raças, crenças, sendo que suas características e qualidades particulares não são levadas em consideração. Portanto, riquezas intelectuais não possuem o mesmo valor conferido às materiais na política molar.

Já o grupo molecular ou auto-organizados, por sua vez, pautado na inteligência coletiva, considera seus atores como forças motrizes, que possuem características, qualidades, competências e atitudes individuais que, por serem valorizadas, são capazes de movimentar o coletivo visando o enriquecimento mútuo. Nessa política do molecular os coletivos moldam e reconfiguram seus projetos, suas ações, seus espaços de atuação, suas dinâmicas e até mesmo seus objetivos, suas metas e estratégias, deixando evidente a liberdade de procedimento, o não engessamento e a capacidade de mutação. Nas palavras de Lévy:

A política molecular, ou nanopolítica [...] promove uma engenharia do laço social que faça trabalhar o conjunto, que faça as criatividade, a capacidade de iniciativa, a diversidade de competências e as qualidades individuais entrar em sinergia, sem encerrá-las ou limitá-las por meio de categorias ou estruturas molares *a priori*. [...] Ela suscita um laço social imanente, emergindo da relação de cada um com todos. (2011, p. 59).

Essa relação de igualdade e colaboratividade, onde não há uma hierarquia pré-estabelecida e, portanto, não existe um líder absoluto, um limitador e, principalmente, uma divisão entre demanda e execução, faz com que os movimentos aconteçam de maneira natural. As mudanças e rupturas ocorrem de modo leve e são enxergadas pelo coletivo como imprescindíveis ao seu desenvolvimento e crescimento.

Outra característica dos auto-organizados é sua comunicação. Esta preza pelo modelo todos-todos, uma vez que, todos são detentores de conhecimento. De tal modo, o ciberespaço acaba por ser a infraestrutura que mais se adequa a esse modelo de



coletivo, pois permite acompanhar e participar de alguma forma das interações realizadas por seus membros em um universo cada vez maior, de tal modo, a internet é uma das ferramentas da cibercultura que auxilia nesse desenvolvimento. Como afirma Lévy:

Não seria tanto o caso de modelar o mundo físico comum, mas de permitir aos membros de coletivos mal situados interagir em uma paisagem de significações. Acontecimentos, decisões, ações e pessoas estariam situados nos mapas dinâmicos de um contexto comum e transformariam continuamente o universo virtual em que adquirem sentido. Nessa perspectiva, o ciberespaço tornar-se-ia o espaço móvel das interações entre conhecimentos e conhecedores de coletivos inteligentes desterritorializados. (2011, p. 30)

Através das tecnologias digitais é possível que atores pertençam ao mesmo coletivo, trabalhem colaborativamente, compartilhem dos mesmos ideais sem necessariamente estarem no mesmo espaço físico. A comunicação e troca de tecnologias pode ser realizada entre um ator social que esteja em São Borja-RS e outro que esteja em Macapá-AP, por exemplo, pois as fronteiras físicas deixam de existir, neste caso.

Esse tipo de relacionamento encorajado pelo ciberespaço, que faz com que as fronteiras desapareçam independentemente dos lugares geográficos estabelecidos, favorece a virtualização<sup>17</sup> da comunicação e “os conduz diretamente a virtualização das organizações que, com ajuda das ferramentas da cibercultura, tornam-se cada vez menos dependentes de lugares determinados, de horários de trabalho fixos e de planejamentos à longo prazo” (LÉVY,1999, p.49), permitindo assim que as ações sejam mutáveis e reconfiguráveis o tempo todo.

Realizada a caracterização de cada grupo embasada nos escritos de Pierre Lévy, podemos afirmar que este último modelo é o que mais se aproxima do nosso objeto de estudo. A rede de coletivos Fora do Eixo possui seu modo de organização pautado na coletividade, colaboratividade, sustentabilidade, mutabilidade, no compartilhamento, respeito à diversidade e na valorização do humano. Trazemos abaixo alguns dos principais pontos da Carta de Princípios<sup>18</sup> que fundamentam suas ações.

#### 8.1 - Intercâmbio, transversalidade e delegação

---

<sup>17</sup> É virtual toda entidade 'desterritorializada', capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo estar ela mesmo presa a um lugar ou tempo em particular. (LÉVY,1999, p.47)

<sup>18</sup> A Carta de Princípios do FdE é o documento que contém as premissas que regem a rede e que está disponível no Portal Fora do Eixo para acesso de todos.



a) Formular e colaborar com o desenvolvimento de políticas públicas para a cultura, promovendo a atuação política com identidade representativa do CFE;

[...]

e) Promover o intercâmbio entre os coletivos da rede e com os grupos afins, fomentando a transversalidade das ações do CFE, dos parceiros e das políticas públicas em geral;

#### 8.2 - Identidade, Diversidade e Autonomia

a) Questionar e enfrentar as práticas hegemônicas dos modos de produção, circulação e fruição com ênfase no campo da cultura;

[...]

c) Estimular, difundir e integrar a diversidade das expressões socioculturais e artísticas, garantindo espaços de valorização e de respeito a essa diversidade;

d) Promover o empoderamento dos indivíduos e coletivos dentro dos princípios da economia solidária;

[...]

f) Valorização social do trabalho humano na perspectiva da igualdade de condições e da polivalência individual e coletiva;

g) Equilibrar a relação entre o trabalho manual e o intelectual com vistas a valorização equânime de ambas as práticas;

#### 8.3 - Gestão e Sustentabilidade

a) Fomentar a criação de moedas sociais nos coletivos da rede;

b) Viabilizar a formação, produção, circulação e fruição, fomentando as trocas de serviços e produtos entre os coletivos, seus membros e parceiros;

c) Orientar as ações para satisfação das necessidades individuais e coletivas de maneira equânime, justa e solidária;

[...]

e) Fomentar o desenvolvimento da cadeia produtiva da cultura, promovendo alternativas de sustentabilidade pautadas no uso de tecnologias sociais e em uma perspectiva solidária;

f) Fomentar a renovação de frentes de atuação, agentes e tecnologias, fomentando a criação experimental em todos os processos e produtos associados à atividade do CFE;

g) Promover a democratização e universalização do acesso aos bens e serviços culturais;

[...]

#### 8.4 - Inovação e Comunicação

a) Estimular a criação, desenvolvimento e utilização de tecnologias livres, sociais e de código aberto referente ao direito autoral e propriedade intelectual, fomentando o uso de plataformas criadas pelos coletivos e parceiros;

b) Garantir a difusão, o compartilhamento e o livre acesso às tecnologias do Circuito Fora do Eixo bem como outros conhecimentos livres;

c) Valorizar a troca contínua, colaborativa e a atualização de informações entre os coletivos da rede;

[...]

#### 8.5 - Formação e Conscientização

a) Estimular a formação e a ressignificação contínua do processo, dos coletivos e seus membros, atingindo os agentes internos e externos;

b) Criar ferramentas de formação e qualificação dos agentes, promovendo a multiplicação do processo e do conhecimento cooperativo, solidário e coletivo;

c) Estimular a consciência e a clareza do processo nos indivíduos e coletivos da rede, promovendo a formação crítica dos agentes e do público;



[...]

- e) Estimular a disciplina e a liberdade;
- f) Estimular a autocrítica, a humildade, a honestidade e o respeito nas relações sociais e ambientais;
- g) Valorizar a essência do ser humano ao invés da posse;
- h) Criar lastro através do trabalho gerando o equilíbrio entre o discurso e a prática. (PORTAL FORA DO EIXO, 2012).

Embora possua um Regimento Interno que regula seu funcionamento e uma Carta de Princípios a ser respeitada por todos que fazem ou queiram fazer parte da rede, no FdE nada é estático e tampouco findado, estão em constante construção e transformação. As modificações não são realizadas por um líder ou representante, mas conforme as necessidades do grupo, respeitando e aplicando as ideias individuais e coletivas. Sendo assim, concordamos com Lévy (2011, p. 59) quando afirma que “do mesmo modo que um cérebro pensa na ausência de centro ou de um cérebro acima dele para dirigi-lo, um grupo molecular não tem necessidade de uma mediação transcendente para se unir”, não há necessidade de centralização ou liderança em uma inteligência coletiva, tendo em vista que todos são dotados de conhecimento e essa é sua riqueza, seu valor derradeiro.

Além disso, grande parte de sua comunicação se dá através de meios e canais digitais, por intermédio da cibercultura acontece a maior parte das trocas de tecnologias, informação e conhecimento. A partir das apropriações de técnicas existentes e de baixo custo, os 111 coletivos espalhados por todo país e alguns pontos parceiros fora do Brasil, os simpatizantes ou antipatizantes da rede, ficam sabendo de suas iniciativas e realizam trocas. Segundo Lévy (2011, p. 59) “a inteligência coletiva em tempo real e em grande escala necessita da infraestrutura técnica adequada” e o ciberespaço com seu emaranhado de possibilidades é o que melhor a sustenta.

## **CONSIDERAÇÕES**

Trazemos então nossas considerações, que não são finais, pois como citado no resumo do artigo, este trabalho é apenas parte do que diz respeito à pesquisa bibliográfica e teórica que buscou dar conta de entender como se constitui nosso objeto da monografia. Além disso, acreditamos que um estudo desta proporção e com estes fins não se encerra quando termina uma pesquisa, apenas dá direcionamento e base para que outras comecem. O que nos cabe considerar aqui é que esse tipo de iniciativa só é



possível com o estabelecimento de conexões sociais através da cibercultura, da internet, que permitem que as ações tomem proporções e extrapolem os limites físicos da rede.

O Fora do Eixo desenvolve-se como movimento social e cultural paralelamente à construção de um mercado independente e interconectado. Os coletivos que fazem parte dessa grande rede conectam-se por meio do ciberespaço e seus derivados digitais que permitem aos indivíduos serem emissores e receptores de informações, deixando evidente a característica de flexibilidade do meio. É através dessa conexão que conseguem trocar informações, conhecimento, tecnologias sociais, realizar reuniões com gestores dos mais diversos pontos em que se encontra um coletivo FdE, sem a necessidade de deslocamento físico. Isso permite que os coletivos sejam organizados e estruturados de forma a criar uma identidade comum da rede e, por outro lado, comporta também a individualidade, uma vez que, suas regras são mutáveis e adaptáveis a realidade local.

O conceito de que produção de conhecimento deva ser aberto, livre e gratuito, faz-se presente na rede por meio da utilização de plataformas e licenças de compartilhamento flexíveis. Nesse sentido, a base de tudo, e o que vamos chamar aqui de motor da rede Fora do Eixo, é a inteligência coletiva, pois quando parte-se do princípio que todos podem contribuir com conhecimento e podem alimentar-se de informação coletiva para gerar conhecimento, os atores sociais que constituem essa coletividade são valorizados como seres humanos, independente de sua riqueza material, e sim intelectual. Essa experiência proporcionada pelo FdE se torna um grande laboratório onde tudo é experimental, tudo é formação. Por conseguinte, vislumbrasse que a mídia e a própria comunicação em si, passaram do *status* de ferramentas à sinônimo de forma de organização e estruturação dos movimentos sociais e culturais formadores da rede.

## **RERENCIAL TEÓRICO**

CASTTELS, Manuel. *A Sociedade em Rede: A era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil: TIC Domicílios e TIC Empresas 2011*. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2012. Disponível para download em: < <http://op.ceptro.br/cgi-bin/cetic/tic-domicilios-e-empresas-2011.pdf>>.



INSTITUTO SOUZA CRUZ. *Atores Sociais*. Disponível em:  
<[http://www.institutosouzacruz.org.br/groupms/sites/INS\\_8BFK5Y.nsf/vwPagesWebLi ve/DO8KMJ9L?opendocument&SKN=1](http://www.institutosouzacruz.org.br/groupms/sites/INS_8BFK5Y.nsf/vwPagesWebLi ve/DO8KMJ9L?opendocument&SKN=1)>. Acesso: 31. jan. 2013

INSTITUTO SOUZA CRUZ. *Capital Social*. Disponível em:  
<[http://www.institutosouzacruz.org.br/groupms/sites/INS\\_8BFK5Y.nsf/vwPagesWebLi ve/DO8KSK8L?opendocument&SKN=1](http://www.institutosouzacruz.org.br/groupms/sites/INS_8BFK5Y.nsf/vwPagesWebLi ve/DO8KSK8L?opendocument&SKN=1)>. Acesso: 31. jan. 2013

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. *Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 2011.

MARIA, Isis [equipe do Partido Fora do Eixo]. Entrevista concedida por e-mail. São Paulo. 2012.

MAGALHÃES, Nando [equipe da Universidade Livre Fora do Eixo]. Entrevista concedida por e-mail. São Paulo. 2012

PORTAL FORA DO EIXO. *Carta de Princípios*. Disponível em:  
<<http://foradoeixo.org.br/institucional/carta-de-principio-do-circuito-fora-do-eixo-2009>>. Acesso: 18 jan. 2012

PORTAL FORA DO EIXO. *Carta de Princípios*. Disponível em:  
<<http://foradoeixo.org.br/institucional/regimento-interno-do-circuito-fora-do-eixo>>. Acesso: 18 jan. 2012

RÜDIGER, Francisco. *Introdução às teorias da cibercultura: tecnocracia, humanismo e crítica no pensamento contemporâneo*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

TORTURRA, Bruno. *Ministério da Cultura*. São Paulo: Trip Editora. 2011. Disponível em: <<http://revistatrip.uol.com.br/revista/199/reportagens/ministerio-da-cultura.html#10>>. Acesso: 11 nov. 2011.

TRAMA VIRTUAL. *Macaco Bong*. Disponível em:  
<[http://tramavirtual.uol.com.br/macaco\\_bong](http://tramavirtual.uol.com.br/macaco_bong)>. Acesso: 31 jan. 2013

WIKIPEDIA. *Creative Commons*. Disponível em:  
<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Creative\\_Commons](http://pt.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons)>. Acesso: 31. jan. 2013.

WIKIPEDIA. *ONG*. Disponível em:  
<[http://pt.wikipedia.org/wiki/Organiza%C3%A7%C3%A3o\\_n%C3%A3o\\_governamental](http://pt.wikipedia.org/wiki/Organiza%C3%A7%C3%A3o_n%C3%A3o_governamental)>. Acesso: 31 jan. 2013

WIKIPEDIA. *OSCIP*. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Oscip>>. Acesso: 31. jan. 2013