

Dead Drops – o espaço urbano como uma nuvem off-line de livre compartilhamento de informação

André Luis Portes Ferreira Coelho¹

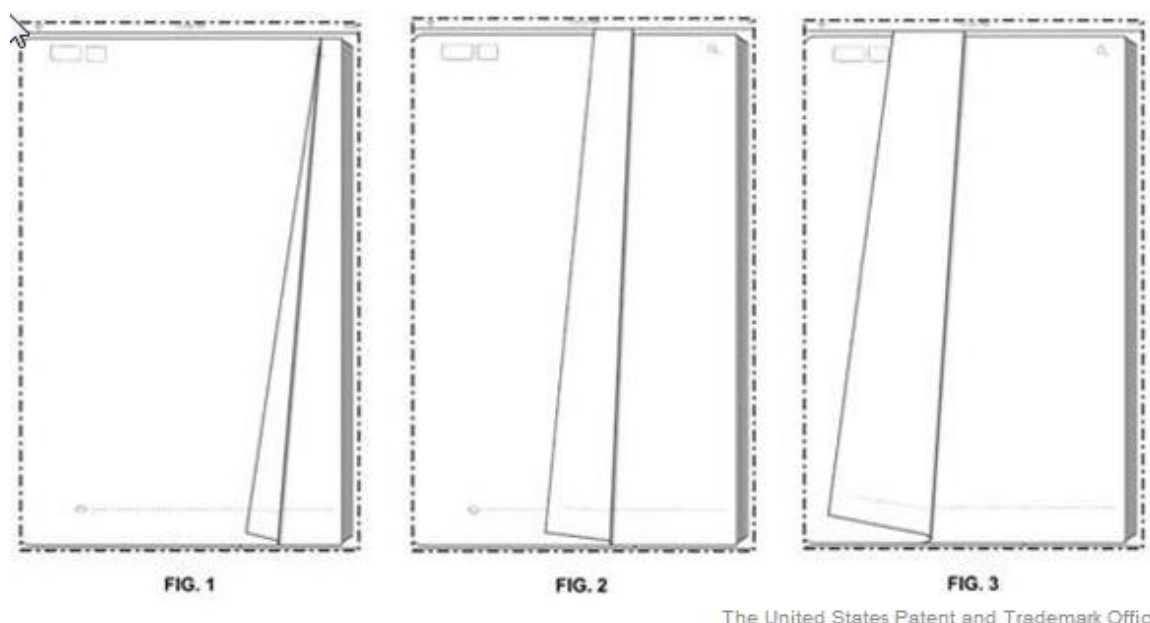
“In an era of growing clouds and fancy new devices without access to local files we need to rethink the freedom and distribution of data”
- Aram Bartholl, idealizador do projeto Dead Drop.

Tecnologicamente falando, vivemos em tempos interessantes. Tempos que alguns diriam que lembram filmes de ficção científica; repletos de avanços na robótica, linhas de montagem completamente automáticas, miniaturização de componentes significativa o bastante para reduzir o que anteriormente foram computadores gigantescos em aparelhos minúsculos como telefones celulares, e uma rede global, capaz de conectar o mundo a distância de uma tecla. *Gadgets* que imaginávamos ser puramente ficcionais hoje processam dados nas mãos de crianças, que são mais fluentes na tecnologia do que seus pais jamais serão. Bibliotecas e acervos musicais estão a poucos cliques de alcance de qualquer usuário. Não apenas isso, contamos com conhecimento técnico o bastante que qualquer pessoa tem a oportunidade de personalizar seu celular, sistema operacional, e até criar aplicativos para facilitar suas vidas, e principalmente, compartilhá-los. A informação nunca foi tão abundante e melíflua, porém tão legalmente estagnada, presa em sua própria materialidade jurídica. Excesso de conteúdo, técnica e ideias, porém nas mãos de poucos proprietários, clamando direitos por conceitos e imagens, e movimentando cifras incontáveis de dinheiro.

A ideia que permeia este ensaio é simples: vivemos em um tempo que vários discursos permeiam a utilização da tecnologia como forma de construção da paisagem urbana. Dentro desses discursos, existem os que buscam afirmar que a informação não é livre, ela tem dono, e esse dono não é o usuário, ainda que ele também seja o produtor

¹ Mestrando do Programa de Mestrado em Divulgação Científica e Cultural – MDCC/IEL-UNICAMP.

da informação, como em blogs ou aplicativos como o Instagram². Afirma-se que pensamentos, técnicas, conhecimentos, ideias, são todos patenteados, dos quais somos usuários, e não proprietários, sobre um aspecto legal. A criação de patentes, assumindo posse sobre invenções que (possivelmente) beneficiariam a todos, ainda que em um caráter de desenvolvimento de tecnologia, está tão ligada ao sistema na qual vivemos que até conceitos estão sendo patenteados, como é o caso do “*page turner*”, ou o ato de exibir uma animação que mostra uma página virando em um e-reader, hoje é propriedade exclusiva da Apple. Qualquer animação gráfica semelhante à imagem abaixo é considerada violação de patente³:



O discurso acerca de patentes mostra sua força quando o ato de processar outras companhias torna-se uma ação recorrente na busca por estabelecimento de um produto, ou garantir sua identidade⁴. Hoje se travam batalhas judiciais acerca de conceitos que não parecem pertencer a ninguém, tal como usar os dedos para tocar em uma tela, mas que foram registrados em nome de uma empresa⁵. Ações como esta mostram que empresas motivadas pelo que podemos chamar de discurso proprietário, assumem uma postura bastante agressiva quanto as suas patentes, processando diversas companhias em diversas frentes e países, buscando assegurar a utilização exclusiva não apenas de uma técnica por eles criada, mas por um design ou mesmo um conceito.

² <http://instagram.com/>

³ <http://bits.blogs.nytimes.com/2012/11/16/apple-now-owns-the-page-turn>

⁴ <http://gizmodo.com/5483632/apple-files-lawsuit-against-htc-for-infringing-on-20-iphone-patents>

⁵ <http://www.worldofapple.com/archives/2009/01/26/apple-awarded-multi-touch-patent/>

O consumidor final pode argumentar que esse é um problema dos desenvolvedores, e que uma disputa de patentes na verdade aquece a “guerra de desenvolvimento” de *gadgets*, trazendo itens mais criativos e inovadores a cada geração. A posse de um item mais belo e exclusivo, de um software mais potente e diferenciado, são ideias que agradam o consumidor, mas temos que levantar que o ato de possuir de um produto de consumo tecnológico também foi ressignificado. Antigamente, o bem físico bastava para ser definido como propriedade adquirida. Se a televisão estava em sua casa, em sua posse, você tinha liberdade para desfazer-se dela, emprestá-la, quebra-la, modifica-la de qualquer forma que lhe agradasse. Modificações extremas eram possíveis, tanto estéticas quanto funcionais, chegando ao ponto que se podia montar um videogame em uma torradeira.



(Extraído de <http://walyou.com/super-nintendo>)

O discurso proprietário que levou as patentes também revisa a noção de posse, e qual a liberdade que você tem em relação ao produto que adquiriu. Hoje, grandes empresas não vendem produtos (principalmente softwares), mas os licenciam. Ao comprar um produto tecnológico, você tem uma licença de usuário, limitada apenas a utilização solitária do software ou do hardware, e apenas a utilização, impossibilitando possíveis customizações, que são passíveis de ser legalmente punidas⁶. Os termos e condições de usuário ao se adquirir conteúdo online também são dignos de nota. Se um dia a empresa decidir parar de oferecer suporte ao jogo ou ao aparelho, e suspender seus

⁶ http://www.theregister.co.uk/2011/01/12/sony_sues_playstation_hackers/

servidores e suporte técnico, o produto físico adquirido não terá nenhuma função ou valor, salvo como item de exposição. As músicas baixadas por serviços como o iTunes⁷ não são suas, mas são licenciadas para você e são intransferíveis⁸ – legalmente, não se pode transferir uma música adquirida através de serviços da internet, como era costumeiro deixar discos e livros como heranças familiares. Enquanto isso não diretamente afeta a posse física, como uma coleção de livros, esse debate torna-se relevante em uma sociedade como a nossa, que dá para a utilização de serviços como download de músicas e e-books um peso crescente.

Uma reflexão que pode ser feita acerca do discurso proprietário é como esses processos afetam não só o processo criativo, mas a própria evolução tecnológica e social, uma vez que os meios de produção, circulação e troca cultural, em particular, têm se expandido, através das tecnologias e da revolução da informação (HALL, 2002). A própria internet tal qual a conhecemos é fruto de um esforço colaborativo de cientistas que publicaram suas descobertas, que foram adaptadas para o usuário comum, que era tanto produtor quanto usuário (JOHNSON, 2012). Lawrence Lessig diz que a cultura de “capturar e compartilhar” sempre fora uma das características definidoras da humanidade, e enfatiza que é uma prática que data as pinturas em cavernas (LESSIG, 2008). O processo hoje é refinado, com mais sofisticação – afinal não precisamos contar sobre o vídeo que vimos, podemos tirar screenshots, ou mesmo compartilhar o próprio vídeo por pendrive, streaming, ou outras ferramentas de compartilhamento de dados. É uma possibilidade de repensar a própria memória da humanidade, nossa produção de conteúdo, e também permite de cidadãos usarem a tecnologia para se expressarem e criticarem e contribuírem para a cultura que nos cerca (LESSIG, 2008). Mas nisso presume-se que o compartilhamento seja legalizado, mas a legislação acerca do que é legal compartilhar é bastante vaga, e os custos legais para garantir o direito de criar acabam por criar obstáculos não só para o compartilhamento, mas também à própria criatividade.

Ao mesmo tempo em que o discurso proprietário existe com tanta força, surgem simultaneamente uma série de discursos de resistência, problematizando a noção de propriedade propagada pelo discurso acima discutido. Dentre eles, destaco nesse artigo o chamado “*dead drop*”.

⁷ <http://www.apple.com/br/itunes/>

⁸ <http://www.extremetech.com/computing/105437-riaa-claims-you-do-not-own-your-itunes-music-purchases>

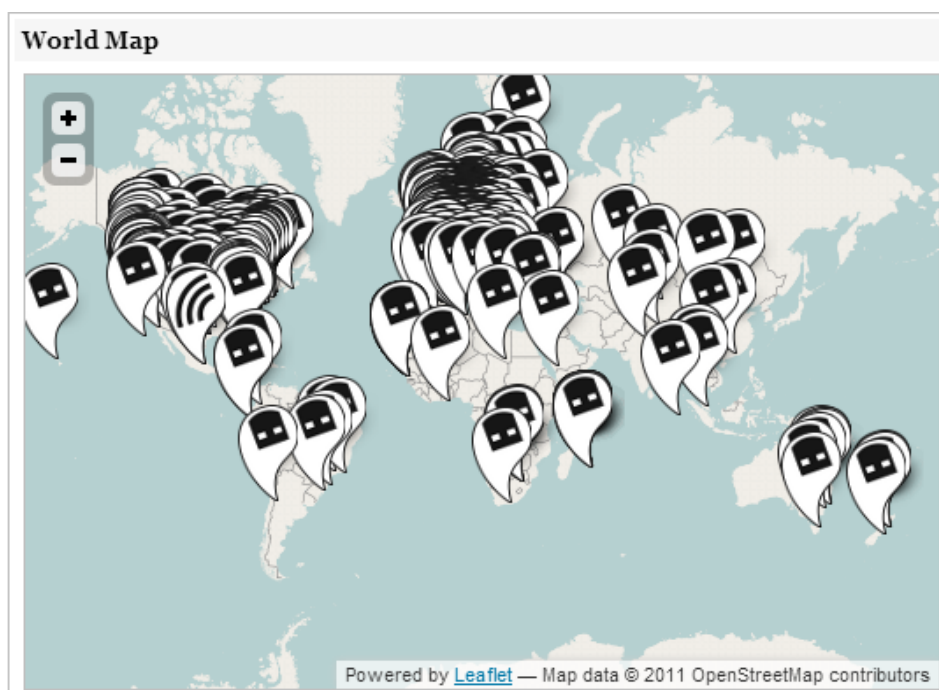


(Fotos: <http://deaddrop.com/deaddrops>)

Afinal, o que são dead drops? O termo nos leva aos espões da segunda guerra e suas formas de transmissão de mensagens secretas⁹, na qual cartas e outros itens relevantes eram escondidos em um objeto corriqueiro, e depositados em algum lugar previamente combinado. A mensagem então era recolhida, lida, e talvez respondida, usando o mesmo método. Aran Bartholl, um artista plástico alemão, viu potencial artístico em uma ferramenta de guerra e criou seu próprio dead drop – um pendrive, ou um flashdrive USB, cimentado em uma parede, escondido mais presente, e de livre acesso. E como boa parte dos cidadãos modernos, principalmente artistas, colocou suas ideias na internet¹⁰, compartilhando-as com o mundo, e o que começou com cinco dead drops em Nova Iorque, hoje já conta com mais de mil pontos de compartilhamento ao redor do globo.

⁹ <http://www.instructables.com/id/Pop-Can-Dead-Drop-Make-a-pop-can-with-a-hidden-t/step1/History-and-Definition-of-Dead-Drops/>

¹⁰ <http://deaddrop.com>



Dead drops funcionais no mundo. (in <http://deaddrop.com>)

Em seu site, <http://deaddrop.com>, há instruções detalhadas de como fazer um dead drop em sua cidade, quais os cuidados para tomar e algumas linhas de conduta ao instalar um, como pensar se o local escolhido é acessível por ambos os lados, tirar fotos que indiquem a localização do dead drop, e também uma cópia do manifesto dead drop, escrito por Bartholl, que pode ser inserida dentro do dead drops, espalhando assim sua ideologia:

*Dead Drops is an anonymous, offline, peer to peer file-sharing network in public space. Anyone can access a Dead Drop and everyone may install a Dead Drop in their neighborhood/city. A Dead Drop must be public accessible. A Dead Drop inside closed buildings or private places with limited or temporary access is not a Dead Drop. A real Dead Drop mounts as read and writeable mass storage drive without any custom software. Dead Drops don't need to be synced or connected to each other. Each Dead Drop is singular in its existence. A very beautiful Dead Drop shows only the metal sheath enclosed type-A USB plug and is cemented into walls. You would hardly notice it. Dead Drops don't need any cables or wireless technology. Your knees on the ground or a dirty jacket on the wall is what it takes share files offline. A Dead Drop is a naked piece of passively powered Universal Serial Bus technology embedded into the city, the only true public space. In an era of growing clouds and fancy new devices without access to local files we need to rethink the freedom and distribution of data. The *Dead Drops* movement is on its way for change! Free your data to the public domain in cement! Make your own Dead Drop now! Un-cloud your files today!!! (Aram Bartholl, Dead Drop manifesto, 2010)*

Preso em cimento, o dead drop se torna parte da paisagem urbana, uma intervenção artística, indistinguível de um grafite ou de uma propaganda, mas que se

junta a outros elementos digitais que permeiam o urbano, participando de um processo de resignificação do espaço da cidade, de um modo de praticar o espaço (DIAS, 2011). Onde as fronteiras entre o digital e o urbano se perdem, uma vez que até fora de casa estamos conectados, podemos pensar no dead drop não apenas como um arquivo off-line, mas também como um processo de ocupação da cidade pelo digital e pelo povo.

Em um aspecto prático, os dead drops precisam de significativos aprimoramentos. O acesso ao conteúdo, apesar de livre, é trabalhoso. Para ter acesso à nuvem off-line, o usuário deve carregar um computador até o local, o que pode ser problemático sobre um ponto de vista de segurança, além de precisar planejar como conectar a entrada USB ao seu computador. Algumas saídas podem ser de difícil acesso, ou até desconfortável para se posicionar enquanto compartilha os arquivos. A possibilidade de danos acidentais, como chuvas, ou qualquer outra eventualidade que comprometa a integridade física da saída USB invalida o dead drop, um tópico bastante comum dentro do fórum de discussão sobre o assunto. Outro problema também é a possibilidade do dead drop ser infectado com arquivos nocivos ao computador, como vírus e similares. Uma das maiores vantagens do dead drop é ao mesmo tempo sua maior desvantagem: o conteúdo é de responsabilidade do usuário, e existem usuários mal intencionados, que podem danificar, apagar ou infectar a nuvem off-line. No entanto, apesar das dificuldades técnicas existentes na concepção do formato de compartilhamento, os dead drops são um bom exemplo de um discurso que usa sua relação com a cidade como resistência ao discurso proprietário que mencionei início do artigo, uma forma de hacktivism urbano. Um ativismo político que busca a produção irrestrita e livre de conhecimento (WARK, 2004).

Porque os dead drops são relevantes dentro desse discurso hacktivista? Pois eles são nuvens de conteúdo off-line, não regulamentado, incapazes de sofrer represálias legais sobre patentes, posse ou copyrights. Eles são uma maneira de mudar nosso pensamento sobre a distribuição de conteúdo, e também mudar os sentidos que permeiam a cidade. Pensar na cidade não apenas como um ponto de interação social e conectividade, mas também como um espaço de privacidade jurídica, longe da máquina legal que foi erguida para defender os detentores de direitos sobre o material. Nas paredes da cidade é impossível fiscalizar qual o conteúdo lá depositado, e mesmo quem tem acesso a ele. Não há uma licença de expiração – enquanto o meio físico durar, ele é capaz de distribuir qualquer conteúdo, seja uma imagem editada por *photoshop*, uma música que emocionou alguém e fora compartilhada por esse motivo, ou mesmo um

texto escrito por um aspirante a escritor. O conhecimento assim torna-se móvel, não limitado apenas a uma vasta nuvem online, mas também invadindo o espaço físico urbano, e sendo repassado para centenas de computadores, de uma forma irrepreensível e incapaz de ser rastreada e punida. Mais importante, a mobilidade da informação remete a um discurso democrático que dialoga de forma diferente com a noção de copyrights e propriedade, um discurso que pode ser chamado de hacker, produtor e colaborativo, ressignificando a relação entre cidadão e o espaço urbano. Um espaço simbólico trabalhado em/pela história, um espaço de sujeitos e de significantes. (ORLANDI, 2001).

Existe uma série de discursos que assumem o papel de resistência a essa perspectiva proprietária, e seria injustiça assumir que o projeto dead drop é o único, uma vez que existem várias outras perspectivas dentro do discurso da informação livre. Porém, acredito ser particularmente interessante por seu caráter artesanal e acessível ao disseminar a informação de forma livre, irrestrita e descomplicado, confiando o conteúdo de sua rede aos usuários e redefinindo, e principalmente através de seu caráter off-line, sentidos ao pensarmos o eletrônico, o digital, dentro do espaço urbano. Dessa forma, de uma maneira própria, silenciosa e quase artística (por suas origens nas mãos de um artista plástico), o dead drop se une aos movimentos de resistência contra o discurso proprietário. Uma luta para redefinir o espaço que subjetivam, pelo poder, uma luta de caráter simbólico e discursivo, ao invés de tomar, simplesmente, uma forma física e compulsiva, e que as próprias políticas assumam progressivamente a feição de uma “política cultural”. (HALL, 2002) Políticas distintas, mas igualmente presentes no mundo atual, dialogando sempre entre si mesmas, afinal, sem a informação restrita não faria sentido pensar na informação livre, e vice-versa. Ambas as culturas se veem como movimentos de reação em relação à outra: a cultura proprietária visa primariamente proteger o investimento econômico da cópia não autorizada, e o movimento da informação livre imagina-se democratizando o conhecimento e produção tecnológica e cultural, acreditando que o sistema jurídico irá proteger alguns poucos inovadores e indústrias, mas irá prejudicar a indústria e a criatividade como um todo (LESSIG, 2008). Uma luta é mais pautada pelos aspectos econômicos enquanto outra mais ideológica, mas ambas subjetivam a sociedade através de seus respectivos discursos.

Meu objetivo ao longo deste texto foi apresentar dois discursos que colidem entre si, e ressaltar algumas de suas peculiaridades. Como foi dito anteriormente, vivemos em tempos interessantes, no ponto máximo do choque de culturas distintas. Enquanto as empresas que defendem a propriedade intelectual continuam suas lutas nos tribunais, as frentes do conhecimento livre buscam disseminar e conscientizar seu público de seus pontos de vista, além de chamar atenção para produtos *open source*, e valorizando homebrews. São discursos que são opostos, mas conciliados dentro espaço da cidade – ambos sobrevivem e significam os sujeitos que nele vivem, e esses sujeitos buscam ocupar seu espaço de acordo com os sentidos que foram levantados por esses discursos, formando uma ideologia acerca do que é correto e justo ao se praticar o urbano através do digital. Sentidos móveis, que se alteram conforme o avanço tecnológico e o crescimento exponencial de velocidade de conexão, tornando impossível uma pessoa conectada através de seu computador ou de seu celular com internet, praticar a cidade sem ser interpelado pelos sentidos, e de uma forma ou de outra, escolher seu posicionamento nessa luta que busca definir o que é estar conectado.

Bibliografia:

- DIAS, Cristiane. e-Urbano: a forma material do eletrônico no urbano. In. DIAS, Cristiane. **e-Urbano: Sentidos do espaço urbano/digital** [online]. 2011, Consultada no Portal Labeurb – <http://www.labeurb.unicamp.br/livroEurbano/> Laboratório de Estudos Urbanos – LABEURB/Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade – NUDECRI, Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP. ESCOSTEGUY, Ana Carolina, Os estudos culturais [online] http://www.pucrs.br/famecos/pos/cartografias/artigos/estudos_culturais_ana.pdf
- HALL, S. The centrality of culture: notes on the cultural revolutions of our time. In.: THOMPSON, Kenneth. **Media and cultural regulation**. London, Thousand Oaks, New Delhi: The Open University; SAGE Publications, 1997.
- JOHNSON, Laurie. Between Form and Function - History and Identity in the Blogosphere, in **Cultural Studies Review**. Volume 18, n. 1, 2012, p. 59-85 [online] Consultada em <http://epress.lib.uts.edu.au/journals/index.php/csrij/index>
- LAFONTAINE, Céline **O império cibernético – das máquinas de pensamento ao pensamento máquina**. Lisboa: Instituto Piaget, 2004.
- LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre – como a mídia usa a tecnologia e a lei para**

- barrar a criação cultural e controlar a criatividade.** São Paulo: Trama, 2005
- ORLANDI, Eni. **Cidade dos sentidos.** Campinas: Pontes, 2004.
- ORLANDI, Eni. **Discurso e texto.** Campinas: Pontes, 2001.
- VILASECA, Stephen Luis. **The TriBall Case: Okupación Creativa ¡Ya! vs. Okupa Hacktivismo**” Arizona Journal of Hispanic Cultural Studies, Volume 14, 2010, p. 11-30.
- WARK, McKenzie. **A Hacker manifesto 4.0**
[online] http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors0/warktext.html
- WERTHEIM, Margaret **Uma história do espaço de Dante à Internet.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

Para citar essa obra:

COELHO, André P. F. Dead Drops – o espaço urbano como uma nuvem off-line de livre compartilhamento de informação. In. DIAS, Cristiane. **Formas de mobilidade no espaço e-urbano: sentido e materialidade digital** [online]. Série e-urbano. Vol. 2, 2013, Consultada no Portal Labeurb – <http://www.labeurb.unicamp.br/livroEurbano/>
Laboratório de Estudos Urbanos – LABEURB/Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade – NUDECRI, Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP.

Endereço:

LABEURB - LABORATÓRIO DE ESTUDOS URBANOS

UNICAMP/COCEN / NUDECRI

CAIXA POSTAL 6166

Campinas/SP - Brasil

CEP 13083-892

Fone/ Fax: (19) 3521-7900

www.labeurb.unicamp.br/contato