

Transcapitalismo e Rebeldia

Hermano Vianna

texto inédito, escrito em 15/02/93

A matéria de capa da revista Business Week, publicada no dia 8 de fevereiro passado, foi dedicada a uma entidade misteriosa chamada Corporação Virtual. Não se trata de grupo subversivo de hackers e cyberpunks. Muito pelo contrário: a Corporação Virtual nos é apresentada como o futuro do capitalismo. Contra a lentidão das grandes empresas e a incapacidade das pequenas em conquistar mercados globalizados/mutantes, o capitalista virtual optaria por "alianças estratégicas" e "parcerias espontâneas" criando uma "rede temporária de companhias" que seria a tal da Corporação Virtual. Quanto menos burocracia e permanência melhor. O capitalismo, como tática de sobrevivência num mundo cada vez mais complexo, assumiria descaradamente suas tendências efêmeras e sua "estética da desapareição".

São estranhas as semelhanças entre o cibercapitalismo da Business Week (e das várias empresas que já estão colocando em prática essa "ideologia") e a facção mais prafrontex do anarquismo contemporâneo. O artigo sobre as Corporações Virtuais surgiu pouco menos de dois anos depois da edição de T.A.Z. (cujo subtítulo é Zona Autônoma Temporária, Anarquismo Ontológico, Terrorismo Poético), do anarquista nova-iorquino Hakim Bey, livro de cabeceira do pessoal da revista Mondo 2000 e de todo teórico cyberpunk e tecnocultural que se preze. Não é difícil perceber que a Corporação Virtual é a versão capitalista da Zona Autônoma Temporária proposta por Bey como anti-capitalismo. Nas duas existe a mesma exigência de rapidez e efemeridade contra a ineficiência da Grande Corporação Burocrática, do lado capitalista, e da Grande Revolução Burocrática, do lado anarquista. Mera coincidência? Mera apropriação?

É pouco provável que os editores da Business Week, e todos os outros propagandadores das vantagens da Corporação Virtual, estejam lendo Hakim Bey e a Mondo 2000, para renovar o capitalismo com as últimas novidades tecno-anarquistas. Mesmo que eles sejam como Bill Clinton, que já declarou ser fã da Mondo, isso não mudaria muito a situação. Em meio aos cyberpunks, a vanguarda teórica da administração de empresas apenas reconheceria idéias que já circulam há tempos em seus debates sobre produtividade industrial e globalização mercadológica. Quer dizer: entre os ciberanarquistas e os capitalistas virtuais existem mais pontos em comum do que suas estratégias de marketing beligerantes deixam perceber.

Talvez o primeiro profeta dessa relação incestuosa entre neocapitalismo e tecno-anarquismo tenha sido Alvin Toffler (não por acaso o autor preferido de Derrick May, o criador da música Techno em Detroit), que publicou em 1970 o livro O Choque do Futuro, com seu elogio dos cyborgs/nômades e seu anúncio da "morte da permanência". Toffler teve o mérito de criar, em linguagem best-seller, um paradigma teórico para a análise da sociedade pós-industrial onde tanto capitalistas como anti-capitalistas passaram a se movimentar. Hoje, a filosofia da Terceira Onda parece ser o denominador comum entre a Mondo 2000 e a Business Week. Os capitalistas encaram essas semelhanças com naturalidade e fome de lucros futuros. Os cyber-punks são mais ingênuos: muitas vezes eles acreditam que suas idéias rebeldes nunca poderiam ser assimiladas pelo capitalismo. Não é bem o que anda acontecendo.

A ingenuidade rebelde deveria ser encarcerada para sempre numa mini-série de Gilberto Braga. Se os cyberpunks fossem realmente espertos, eles descobririam que a maior parte de suas idéias mais queridas já governam as transformações pelas quais o capitalismo pós-industrial anda passando. O capitalismo é um monstro cada vez mais complexo. O que os cyberpunks querem? A destruição da sociedade de massas? Ninguém mais do que os neocapitalistas acreditam que a produção de massa é

hoje o maior obstáculo para o desenvolvimento industrial. Querem interatividade? Pois interativos serão todos os produtos lançados no mercado de comunicação eletrônica nos próximos anos. Querem heterogeneidade? O capitalismo já descobriu as vantagens dos pequenos mercados especializados e está cada vez mais preparado para atender aos desejos esdrúxulos dos mais variados grupelhos de consumidores. É claro que continua existindo a miséria do Terceiro Mundo. Mas não é bem com isso que os hackers estão mais preocupados.

Os exemplos das novas atitudes capitalistas são incontáveis. A Comissão sobre Produtividade Industrial do Massachusetts Institute of Technology (MIT) fez a seguinte recomendação para as indústrias norte-americanas: "A produção de massa, que já foi um poderoso motor de crescimento, agora enfraquece a indústria dos Estados Unidos. Num mundo competitivo onde os consumidores desejam produtos especializados e de alta qualidade, as empresas precisam recuperar as tradições de produção sob encomenda." Rupert Murdoch, uma das figuras mais poderosas e mais odiadas (pelo seu conservadorismo) da imprensa internacional, já declarou: "Nós vimos nos anos 80 o que vai acontecer nos anos 90. Vai haver mais do mesmo: fragmentação. As redes de televisão serão as últimas mídias de massa. [...] As mídias vão ser interativas."

Agora compare as opiniões de Murdoch e da Comissão do MIT com a seguinte declaração de uma das personagens que vivem no futuro criado pelo escritor e teórico cyberpunk Bruce Sterling: "Os pequenos grupos nos deram a luz elétrica, o automóvel, o computador pessoal. As burocracias nos deram as usinas nucleares, os congestionamentos, as redes de televisão. Os três primeiros mudaram tudo. Os três últimos são lembranças hoje." Ou então compare o pragmatismo conservador de Rupert Murdoch com a pregação libertária de Timothy Leary. Não parecem estar todos falando, curiosamente, a mesma coisa? Todos não têm os mesmos burocráticos inimigos?

As semelhanças não estão só no plano das idéias e das declarações. Na prática muitas alianças "estranhas" estão acontecendo. Os hackers e os cyberpunks não existiriam sem os computadores pessoais. Os computadores pessoais não existiriam sem a Apple, uma empresa criada por hackers que quase destruiu o fabuloso império do mal da IBM. Mas hoje a Apple é parceira da IBM. Quem mudou? Que empresa foi mais cooptada? Essas perguntas ainda fazem sentido? Outro exemplo: a Eletronic Frontier Foundation, encarregada da proteção dos direitos dos hackers e da democracia no ciberespaço, foi criada por Mitch Kapor, fundador da todo-poderosa Lotus (empresa de software), e John Barlow, letrista do Grateful Dead. Ricos, hippies e hackers: parece tudo uma mesma turma.

As relações entre ricos e hackers fica ainda mais evidente ao saber quem financia o Media Lab do MIT, local de trabalho de alguns dos maiores ídolos de cyberpunks e mondoids em geral, como Marvin Minsky, Seymour Papert, Alan Kay, Tod Machover e Nicholas Negroponte. É no Media Lab onde estão sendo desenvolvidas as pesquisas de ponta em matéria de tecnologia da comunicação, como a TV pessoal, o jornal pessoal, os hiperinstrumentos de música, cinema digital, novas interfaces para o uso de computador, hipertextos, educação digital etc. Nada pode ser mais interativo, mais anti-massificação. Cada um dos aparelhos que estão sendo criados no Media Lab habita os sonhos de consumo de todos os hackers. Quem financia esses sonhos? A lista contém todas as empresas mais importantes do capitalismo mundial. Basta citar algumas delas para dar uma idéia: Sony, IBM, Apple, Paramount, NEC, GM, Kodak, Mitsubishi.

Outro laboratório central para a comunidade cyberpunk é o Santa Fe Institute, onde são desenvolvidas as teorias dos sistemas complexos (incluindo a famosa vida artificial) por estrelas da ciência pós-caótica como Chris Langton, John Holland e Stuart Kauffman. Uma das pessoas mais importantes para o financiamento desse instituto é John Reed, o CEO do Citicorp, um nome bastante conhecido dos brasileiros pelo seu papel na negociação da rolagem de nossa dívida externa. É um consolo saber que o Terceiro Mundo contribui, com sua pobreza, para o desenvolvimento da ciência mais bacana e radical do momento?

Se esses exemplos provam alguma coisa deve ser isto: é cada vez mais difícil estabelecer fronteiras entre aliados e inimigos, entre idéias capitalistas e anti-capitalistas, entre os hackers das Grandes Corporações e os hackers "realmente" subversivos, no jogo tecno-político-cultural global. O capitalismo, seja lá o que ele for (parodiando William Burroughs: o capitalismo é um vírus procedente do espaço sideral), tem uma capacidade cada vez maior de se complexificar e se adaptar a todo tipo de transformação.

O conceito chave para entender o que está acontecendo continua a ser o de desterritorialização, proposto por Gilles Deleuze e Félix Guattari (também ídolos de muitos cyberpunks) em O Anti-Édipo. A desterritorialização é evidente na possibilidade de fluxos monetários cada vez menos viscosos conseguirem dar a volta ao redor do mundo, da Bolsa de Tóquio para a Bolsa de Frankfurt para a Bolsa de Nova Iorque e assim por diante, num piscar de olhos. Um cartão eletrônico bancário é o nosso primeiro passaporte para o ciberespaço. Não importam os territórios antigos, nacionais e quaisquer outros, ou as reterritorializações que sempre são tentadas aqui e ali (como em Sarajevo). A desterritorialização, indo além do que Deleuze e Guattari previram, é cada vez mais devastadora.

É preciso aprender a viver sem territórios. É preciso, como já disse o escritor cyberpunk (ele destesta o rótulo, prefere ser chamado de transrealista) Rudy Rucker, aprender a "surfar no caos". De nada adianta tentar colonizar o ciberespaço com fronteiras e direitos de propriedades. Parodiando William Gibson: no ciberespaço todos os gatos têm cor de TV fora do ar. Quem quiser combater o capitalismo vai ter, cada vez mais, que inventar novas maneiras de rebolar em ritmo digital. No ciberespaço, as caretas rebeldes de um cyberpunk não assustam ninguém.