



**INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
DOUTORADO EM SOCIOLOGIA**

***Terra incognita: liberdade, espoliação.
O software livre entre técnicas de apropriação
e estratégias de liberdade***

FRANCISCO ANTUNES CAMINATI

**CAMPINAS
2013**

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas
Marta dos Santos - CRB 8/5892

C146t Caminati, Francisco Antunes, 1980-
Terra incognita : liberdade, espoliação. O software livre entre técnicas de apropriação e estratégias de liberdade / Francisco Antunes Caminati. – Campinas, SP : [s.n.], 2013.

Orientador: Pedro Peixoto Ferreira.
Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas.

1. Software Livre. 2. Liberdade. 3. Propriedade intelectual. 4. Descolonização. 5. Índios Xavante. I. Ferreira, Pedro Peixoto. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em inglês: Here be dragons: freedom, spoliation : free software between techniques of appropriation and strategies of freedom

Palavras-chave em inglês:

Free Software

Freedom

Intellectual property

Decolonization

Xavante Indians

Área de concentração: Sociologia

Titulação: Doutor em Sociologia

Banca examinadora:

Pedro Peixoto Ferreira [Orientador]

Rafael Evangelista

Henrique Zoqui Martins Parra

Sérgio Amadeu da Silveira

Islene Calciolari Garcia

Data de defesa: 18-04-2013

Programa de Pós-Graduação: Sociologia

*Dedico esse trabalho aos sonhos de liberdade
do Cacique Apow'ẽ e de Richard M. Stallman.*

RESUMO:

Esta Tese apresenta os resultados de uma pesquisa de Sociologia da Tecnologia que aborda as inovações tecnológicas, as implicações geopolíticas e as possibilidades ecológicas do Software Livre. A pesquisa explorou o papel operatório das ideias e das práticas de liberdade e de abertura associadas, respectivamente, aos conceitos de *Free Software* e de *Open Source*. O objetivo foi analisar a ambivalência da relação que, ao longo de sua evolução histórica, o Software Livre estabeleceu com o Mercado: num primeiro momento, confrontou-o para garantir a possibilidade de liberdade, posteriormente, aliou-se para fortalecer e expandir essa liberdade. O objetivo era investigar até que ponto a liberdade pode se expandir através dessa aliança com o mercado, e quais as consequências para expansão ou retração do meio técnico e informacional compartilhado através dela. Com o intuito de demarcar conflitos e limites precipitados pela conciliação do Software Livre com tecnologias que restringem liberdades e com regimes de apropriação que remetem a relações de espoliação, e de proporcionar o entendimento da característica que está por trás da aparente convergência sinérgica entre uma nova forma de liberdade inaugurada pelo SL e uma nova forma de apropriação praticada por um capitalismo *open source*, a Tese apresenta o conceito de *Terra Incognita*. Foi realizado um estudo de caso sobre a NOKIA e o modo como constituiu e mobilizou uma comunidade de trabalho em rede para desenvolver de maneira colaborativa o sistema operacional e os programas de uma linhagem de *smartphones* através dos projetos Maemo e MeeGo. Além disso, através de pesquisa de campo realizada no Equador; da memória da participação na elaboração e na implementação de políticas públicas no Brasil; e de uma experiência de colaboração tecnológica com o Povo Xavante da Aldeia Wederã (T.I. Pimentel Barbosa, MT) na instalação de um laboratório de processamento audiovisual em Software Livre na escola da Aldeia, são analisadas as implicações geopolíticas da “liberdade de não pagar” – uma consequência e não um imperativo do modo de distribuição do Software Livre – que permite que países de Terceiro Mundo, no caso, da América do Sul, se apropriem do Software Livre em projetos de “Soberania Tecnológica”. Os resultados alcançados apontam para a descrição de técnicas que mobilizam o *open source* como uma linguagem para a prática de uma apropriação sem propriedade; e da radicalização política do Software Livre pelo encontro de sua liberdade com as realidades e problemas locais nas experiências sul-americanas, encontro este que permite uma extrapolação de seu sentido político para além de uma questão tecnológica, comportando uma concepção de meio comum que remete a informação à terra e é, portanto, ecológica.

ABSTRACT:

This thesis presents the results of a Sociology of Technology research encompassing technological innovation, geopolitical implications and the ecological possibilities of Free Software. The examination explores the operational aspect of ideas and material practices regarding freedom and openness related, respectively, to the concepts of *Free Software* and *Open Source*. This effort was made in order to analyze the ambivalent relation between Free Software and the Market, built on a contradictory basis: at first Free Software confronted the Market to defend freedom; but later was able to forge an alliance with the same Market, to build up and expand freedom. The objective is to investigate how far freedom can be expanded within such an alliance and which consequences the expansion of technical and informational environment shared through a Market-controlled freedom might suffer. It is presented the concept of *Terra Incognita*, as a way of bounding the limits and conflicts arising from conciliating Free Software and freedom restrictive technologies, as well as collaborative communities with appropriation regimes based on spoliation relations. *Terra Incognita* serves also as way of understanding what lies behind the apparent synergistic convergence between a new kind of freedom, launched by Free Software, and a new kind of appropriation, practiced by an *Open Source Capitalism*. A case study on NOKIA's mobilization of a networked community to foster collaborative development of the operational system and several softwares for smartphones in the projects Maemo and MeeGo. Besides, through field research in Ecuador; the memoir of the professional participation in public policy implementation in Brazil; and collaborative experience of installing a Free Software audiovisual lab with the Xavante people in the Wederã village (Pimentel Barbosa Indigenous Territory, Mato Grosso, Brazil), this thesis analyses the geopolitical implications of the "*freedom of not to pay*" – meaning that in Free Software distribution not paying is a consequence, not an essential attribute – which allows Third World countries to use Free Software as a means of enabling projects of "Technology Sovereignty". All the results combined point out to the usage of open source as a language to the practice of *appropriation without property*, also they bespeak the political radicalization of Free Software when its freedom meets reality and social issues sort out in the South American societies. By such an encounter, it is possible to extrapolate the whole meaning of Free Software beyond technology, to a new conception of common environment, comprising information, knowledge and land, hence being itself ecological.

SUMÁRIO:



APRESENTAÇÃO.....	25
1 CONSIDERAÇÕES ACERCA DA <i>TERRA INCOGNITA</i>	
1.1 Alguns aspectos do processo de emergência do SL e de seu conflito imanente.....	39
1.2 Fazendo do SL um objeto da Sociologia da Tecnologia.....	56
2 LIBERDADE E ABERTURA	
2.1 A Liberdade do SL (<i>Freedom as in Free Software</i>).....	89
2.2 Consequências não intencionais I: GNU/GPL.....	116
2.3 Consequências não intencionais II: O ecossistema do Linux e a emergência do Open Source.....	135
2.4 <i>Terra Incognita</i> : Ambiguidade e Contradição.....	150
3 TÉCNICAS DE APROPRIAÇÃO: TRABALHO, VALOR, REDES DE INOVAÇÃO	
3.1 Como se ganha dinheiro com Software Livre?.....	169
3.2 Apropriação 2.0: Apropriação sem propriedade.....	177
3.3 Trabalho em rede: Inovação.....	183
3.4 Valor como efeito colateral: A Espoliação do Comum como Liberdade.....	196
3.5 Um case de sucesso, rastros de um conflito.....	213
3.6 Capital Humano, Liberdade e Servidão Voluntária.....	239
3.7 Estranha Síntese, Impensável Conjunção, inominável realidade.....	247
4 SOFTWARE LIVRE NA AMÉRICA DO SUL	
4.1 A liberdade de não pagar como Soberania Tecnológica.....	259
4.2 Estudo de Caso I: Colaboração Wederã – Como lidar com o <i>Waradzú</i>	274
4.3 Estudo de Caso II: Software Livre no Equador.....	299
BIBLIOGRAFIA.....	315
ANEXOS.....	329



4.2 ESTUDO DE CASO I: COLABORAÇÃO WEDERÃ – COMO LIDAR COM O WARADZÚ

Este item traz o relato de uma experiência realizada entre os anos de 2009 e 2011 através da qual, inicialmente sozinho e ao longo do processo em parceria com mais duas pessoas, participei de um projeto para a instalação de um laboratório de edição audiovisual em software livre em uma escola que funciona em uma Aldeia Indígena. Além da instalação do laboratório, este projeto abrangeu também a realização de oficinas de formação, de eventos de divulgação cultural e do registro filmado de um ritual que durou aproximadamente 10 meses.

O objetivo dessa seção é processar o sentido dessa experiência visando oferecer uma perspectiva particular e localizada de uma experiência de apropriação tecnológica na qual o software livre forneceu ao mesmo tempo o conceito e a base material. O intuito é o de refletir acerca da especificidade do papel do software livre nesse contexto: qual a diferença efetiva que ele proporcionou e em que sentido sua liberdade foi apreendida. Começo com um relato da trajetória que me levou a essa experiência e, em seguida, descrevo as atividades realizadas. Por fim, desenvolvo a reflexão sobre o papel do software livre em relação aos resultados alcançados ao longo do processo.

Antes, é preciso apenas um breve comentário acerca do modo como o termo colaboração é utilizado aqui. Se no capítulo anterior, a relação de colaboração aparecia por vezes em um registro invertido, ou seja, funcionando e pendendo de maneira desequilibrada para um dos termos da relação, aqui a relação de colaboração denota de fato uma articulação voltada para um objetivo inequivocamente comum. Dessa forma, a escolha do termo é feita como uma referência ao sentido original de produção colaborativa tal como mobilizada no processo de criação do conceito de software livre. Além disso, visa também demarcar que não se trata de uma atividade realizada como *pesquisa* para essa tese, o que, mais adiante, será desenvolvido como uma questão política em

relação à produção de conhecimento e em relação à hierarquia entre diferentes epistemologias e formas de saberes.

No início de 2008 fui convidado a participar de uma reunião em uma aldeia Xavante localizada na Terra Indígena Pimental Barbosa, que fica entre os municípios de Canarana e Ribeirão Cascalheira, no Oeste do Mato Grosso³⁰⁶. Nesta reunião, o conselho tradicional da Aldeia, o *Warã*, receberia um grupo de pessoas de fora – um grupo de *waradzú* (estrangeiros) – para discutir propostas para a execução de um projeto de Ponto de Cultura, para o qual acabavam de receber, após quase três anos de espera, os recursos relativos ao convênio. Este grupo seria reunido para compor o que chamavam de conselho externo, criado para apoiar tecnicamente e fomentar com ideias a execução das atividades.

O Ponto de Cultura Apow'ê foi um dos primeiros projetos de Pontos de Cultura sob responsabilidade de uma associação indígena, foi contemplado no segundo edital desse programa do Ministério da Cultura, quando ainda não haviam editais específicos para populações tradicionais. O escopo principal do projeto era o trabalho com tecnologias de registro e de produção audiovisual aplicado a projetos de memória cujo objetivo era produzir registros dos conhecimentos tradicionais e de relatos dos conhecimentos dos mais velhos – os anciãos, alguns deles nascidos ainda antes do contato definitivo ou pacificação do brancos – tendo em vista o estabelecimento de uma interlocução com as futuras gerações do povo Awu'ê Uptabi. A escolha dessa área de atuação decorria da uma experiência prévia de trabalho com a produção de vídeos e filmes, iniciada nos anos 1990 com apoio da antropóloga Laura Graham (LEAL, 2012).

Para formar este conselho externo, foram escolhidas e convidadas pessoas de diferentes áreas de atuação – biologia, comunicação, pedagogia, educação física, sociologia, saúde pública – e com diferentes tipos de experiência no trabalho com povos indígenas, em contextos não-urbanos e com povos tradicionais. Em uma composição que primava pela diversidade de abordagens e

306Cf.: <http://ti.socioambiental.org/pt-br/#!/pt-br/terras-indigenas/3821> .

de práticas de conhecimentos.

Fui convidado para fazer parte deste grupo devido a uma interlocução iniciada em 2005. Nesta ocasião, eu trabalhava junto ao Ministério da Cultura coordenando as atividades de implementação da Ação Cultura Digital para os Pontos de Cultura da região Norte do país. Como no primeiro edital poucas entidades da região Norte se candidataram e foram aprovadas, parte do meu trabalho era divulgar a possibilidade de participação de grupos dessa região nos próximos editais e, se preciso, apoiar tecnicamente a concepção das propostas. Dessa forma, fui procurado por Sônia Maria C. Oliveira, uma colaboradora da Associação Aliança dos Povos do Roncador – organização jurídica criada pelos moradores da Aldeia Wederã para gerar projetos de desenvolvimento –, que estava elaborando o projeto que seria enviado para concorrer no edital. Inicialmente, Sônia, que havia sido alertada da abertura do edital por um amigo que temos em comum, o jornalista e ativista ambiental José Arnaldo de Oliveira, demonstrou interesse em participar do edital, mas tinha dúvidas se poderia uma Associação Indígena se candidatar, se seria possível executar o projeto em uma aldeia indígena, e perguntou em relação ao local para instalação dos equipamentos digitais que o edital previa entregar: *“Será que aceitam sala de chão de terra batida e palha?”*

Para alguém na minha posição, o contato de Sônia era um presente, pois expandia o campo de atuação do programa e permitia que a proposta de descentralização da produção cultural e dos recursos para a cultura contida no projeto dos Pontos de Cultura fosse radicalizada. Além disso, também seria uma experiência fascinante e repleta de aprendizado para mim, pois poderia realizar algumas das atividades de formação que vínhamos realizando em contextos urbanos da Amazônia em uma aldeia indígena.

O projeto foi produzido e contou com a sorte de uma prorrogação do prazo para as inscrições. Como estava viajando para realizar atividades relativas a outras frentes do meu trabalho, nem pude ajudar muito com elaboração da

proposta. Lembro-me de ter colocado Sônia e Arnaldo em contato com o coordenador de um outro Ponto de Cultura do Mato Grosso – Márcio Pielke, do Sindicato dos Trabalhadores Rurais de Lucas do Rio Verde – e de levantar as especificações técnicas e preços para a aquisição de painéis para captação de energia solar – a luz elétrica somente chegaria na aldeia no segundo semestre de 2011, através do programa Luz para Todos.

Em outubro de 2005, o projeto foi aprovado. As atividades estavam previstas para começar assim que os recursos do convênio fossem repassados, porém, a burocracia governamental fez como que a assinatura do convênio demorasse mais de um ano e o início dos repasses demorasse mais um. De forma que o projeto só pode iniciar efetivamente suas atividades no primeiro semestre de 2008.

Quando a notícia da aprovação do projeto foi divulgada, Sônia escreveu um e-mail dizendo que havia comunicado ao *Warã* que Arnaldo e eu havíamos colaborado bastante com a elaboração da proposta e contou o que tínhamos feito. Gratos pela ajuda e felizes pela notícia da aprovação, pediram para Sônia que nos convidasse para ir para Aldeia, para que pudessem agradecer pessoalmente; e que isso deveria ser feito como a primeira atividade do Ponto de Cultura. Fiquei muito feliz e lisonjeado com o convite. Agradei, e disse que teria o maior prazer em ir à Aldeia e em continuar apoiando no que fosse possível. Porém, confesso que achei que se tratava de uma formalidade; mais um gesto do que uma proposta efetiva. Mesmo assim, para mim, já era mais do que o suficiente e já me sentia recompensado.

Na virada do ano de 2005 para 2006 a equipe na qual eu trabalhava no Ministério da Cultura foi completamente desfigurada. Nosso esquema de trabalho era bastante precário. O contrato era através de um instituto de pesquisa³⁰⁷ que havia formalizado um convênio com o Ministério e operava a partir de recursos do Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD). Chegamos a

³⁰⁷Tratava-se do Instituto de Pesquisa em Tecnologia e Inovação – IPTI. Cf.: <http://www.ipti.org.br/>.

trabalhar em mais de 80 pessoas espalhadas por todos as regiões do Brasil, realizando pesquisas, planejamento e executando a implementação dos programas e atividades da Ação Cultura Digital. Havíamos sido contratados como bolsistas, uma estratégia comum para evitar o pagamento de direitos trabalhistas e não gerar vínculo empregatício. Ganhávamos relativamente bem, é verdade. No entanto, o contrato era temporário, apenas 10 meses, e quando terminou haveria um período de no mínimo de 3 ou 4 meses em que os interessados em continuar trabalhando precisariam trabalhar ainda mais, para demonstrar seu interesse e sua capacidade, sem ganhar nada. Neste momento, apesar de gostar muito do que fazia, principalmente as viagens que realizava na região Norte – do Acre ao Amapá, foram várias – decidi seguir outro caminho. E passei a me dedicar à minha pesquisa de Mestrado, que havia sido iniciada neste mesmo ano de 2005.

No primeiro semestre de 2007, recebi um e-mail de Sônia divulgando a exibição, em um canal de TV aberta, de um filme³⁰⁸ que retratava a história de líder Xavante que emprestava o nome ao Ponto de Cultura da Aldeia Wederã. Refiro-me ao líder Apow'ê, que chegou a ser relativamente conhecido entre os brancos como Apoená, e sua estratégia de liberdade que, como veremos mais adiante, possuía uma relação direta com as atividades que eu viria a desenvolver na aldeia.

Como fazia mais de um ano que não trocava e-mails com Sônia e, também, que havia me afastado do trabalho junto aos Pontos de Cultura, respondi a Sônia, por pura curiosidade, perguntando sobre como iam as atividades do Ponto de Cultura: se haviam adquirido os computadores, instalado os painéis de energia solar, realizado oficinas. Para minha surpresa, a resposta trouxe a notícia que os recursos ainda não haviam sido repassados, pois sempre era preciso enviar mais um documento para atender às exigências do convênio. Alguns desses documentos eram impossíveis de serem fornecidos como, por exemplo, um certificado de que a sede do projeto não possuía dívidas de IPTU.

308 Estratégia Xavante (86' / 2007) Direção: Belisário Franca, Produção: IDETI e Giros.

Mesmo afastado há mais de um ano do antigo trabalho, ainda conhecia alguns procedimentos internos e algumas pessoas que continuaram trabalhando no Ministério. Inconformado com a situação, ainda mais devido ao fato de que no ano de 2007 os Pontos de Cultura já eram uma realidade consolidada e bastante propagandeada como uma grande conquista e uma inovação do Ministério da Cultura, capitalizada politicamente por muitos, passei a ajudar, à distância, no rastreamento dos documentos necessários para a resolução das pendências e, o que era mais importante, a identificação do gestor responsável pela condução do processo. Essa situação se alongou durante alguns meses. No segundo semestre parecia que tudo estava encaminhado, era só aguardar o repasse e, mais uma vez, ficamos esperando.

Em Abril de 2008 fui surpreendido com um e-mail que, além de dizer que os recursos haviam sido finalmente repassados, trazia o convite para a realização de uma reunião na Aldeia, na qual pretendiam reunir pessoas que haviam ajudado a elaborar o projeto e outras que poderiam ajudar na sua execução. Na verdade, tratava-se do convite feito em 2005 que ainda estava valendo e só agora, mais de dois anos depois, poderia ser concretizado.

Em maio de 2008, embarquei em um ônibus em Campinas-SP e fui até Barra do Garças-MT. De lá, uma *van* levou um grupo de 4 pessoas que integrariam o conselho externo até Nova Xavantina-MT. No dia seguinte, seguimos para a Aldeia Wederã.

A reunião durou 2 dias e foi conduzida por Paulo Cipassé Xavante, na ocasião cacique da Aldeia, num formato bastante semelhante ao Warã, com conversas realizadas em círculo e com oradores se revezando no exercício da fala. No primeiro dia, em um dado momento fui chamado a falar. Antes de qualquer outra coisa, queriam que eu explicasse o que era Software Livre e por que o edital colocava seu uso como obrigatório³⁰⁹. Antes, explicaram que o

³⁰⁹A obrigatoriedade do uso de SL no primeiro edital dos Pontos de Cultura em 2004 foi uma grande conquista dos pesquisadores/implementadores que se articulavam em torno da Cultura Digital dentro do Ministério da Cultura. Apesar de sua importância histórica, infelizmente esse acontecimento

objetivo do projeto era equipar a escola que havia sido construída recentemente na aldeia com um laboratório de edição audiovisual, e perguntaram se era possível fazer com software livre e qual seria a diferença de sua utilização.

Minha fala foi sendo traduzida quase que simultaneamente. Na medida em que o tradutor a re-transmitia, mesmo sem saber exatamente o que estava sendo repassado, era possível ver sinais de concordância através da reação expressada ao assimilarem o conteúdo da tradução da minha fala e de minhas propostas. Alguns comentários eram proferidos simultaneamente à tradução, enfatizando algum aspecto importante ou marcando uma posição. Obviamente eu não entendia o conteúdo dessas manifestações, porém a entonação e a repetição dos termos passava essa impressão.

Algumas palavras eram compreensíveis, pois não eram traduzidas: “*computador, projeto, ponto de cultura, software livre, computador, Caminati, Unicamp, software livre, ponto de cultura, ministério, computador, Caminati, software livre...*”. Ao final da tradução, após um rápido debate e reações que pareciam bastante claras e diretas de um entendimento praticamente consensual, me devolveram um novo convite, desta vez para que eu os auxiliasse na adoção do Software Livre no Ponto de Cultura e na Aldeia e para que realizasse oficinas de edição de vídeo.

Confesso que fiquei surpreso com o convite e, mais ainda, com o fato de, aparentemente, terem se convencido e optado tão rápido pelo SL. Num primeiro momento, achei que não fazia muita diferença para eles já que os computadores eram uma novidade na aldeia. Depois, achei que era pela questão da economia de recursos. Anteriormente, com ajuda de um outro colaborador *waradzú*, haviam previsto para a instalação do laboratório a aquisição de uma ilha de edição da Apple que, em valores da época, custaria mais do que dez mil reais. Eu havia dito

encontra-se muito mal documentado. Além da obrigatoriedade do uso de software livre (que aparece expressa no parágrafo 7 do edital), o conhecimento prévio e a proposição de atividades vinculadas ao uso de Software Livre aparece como critério de valor na seleção das propostas concorrentes no edital, vide o Edital No 02/2004.

que utilizando software livre, por não precisar pagar pelas licenças, seria possível comprar um computador equivalente, ou até melhor, por menos da metade daquele preço. A diferença economizada poderia ser aplicada na aquisição de uma câmera, ou ainda, em atividades de formação.

É claro que esses argumentos eram interessantes e sedutores, a liberdade de não pagar, como argumentei na seção anterior, tende a ser sempre um fator decisivo no contexto brasileiro. Porém, aos poucos, fui entendendo que tanto o interesse pela apropriação das tecnologias de produção e reprodução de imagem, quanto a instalação do laboratório na Aldeia – entre outros projetos que já haviam realizado, estavam realizando e planejavam realizar – estavam inseridos numa estratégia maior, a partir da qual orientavam suas decisões atuais e processavam os resultados das experiências.

Essa estratégia era a estratégia de liberdade traçada pelo cacique Apow'ê, a qual eu havia tomado contato pela primeira vez através do filme *“Estratégia Xavante”*, exibido em um festival realizado na UNICAMP³¹⁰. Apow'ê é considerado o líder da pacificação dos brancos, foi ele quem negociou o contato definitivo entre seu povo e o SPI no final da década de 1940, quando viu que o avanço da fronteira Oeste era inevitável e que a estratégia de guerra não era mais suficiente para evitar este avanço de fronteira que colocava em risco a continuidade do povo Xavante, de seu território e de seu modo de vida. Nos anos 1950, Apow'ê recebeu o antropólogo americano David Maybury-Lewis, o primeiro a realizar uma etnografia sobre este povo, que deu origem ao clássico da Antropologia *“A Sociedade Xavante”* (Maybury-Lewis, 1984).

No final dos anos 1970, preocupado com a degeneração ambiental e do modo de vida tradicional pela intensificação do contato com a cultura e a economia waradzú, Apow'ê elaborou uma estratégia para proteger seu povo e sua cultura. Orientado por seus sonhos, e antecipando-se ao pior cenário possível que

310 *“Nós e os Outros: Semana do Índio no Cinema”* (2008): <http://www.ifch.unicamp.br/cpei/eventos.htm> .

poderia decorrer da expansão *modernizadora-colonizadora* ao Oeste³¹¹, enviou 8 de seus netos para estudar em cidades de São Paulo e de Goiás. O objetivo era que aprendessem a língua e os modos de vida dos *waradzú* para que, quando se tornassem adultos tivessem condições de liderar os Xavante para que continuassem a ser *Awu'ê Uptabi*, ou seja, povo verdadeiro – povo de verdade³¹².

Alguns destes jovens chegaram a ficar até 10 anos na cidade, e quando concluíram sua formação na cultura externa – como se referem atualmente a essa experiência – foram fundamentais para a luta pela demarcação dos territórios Xavante nos anos 1980, tiveram participação destacada nos movimentos políticos realizados durante a constituinte para a consolidação dos direitos dos povos indígenas do Brasil e hoje são líderes em diferentes aldeias.

A estratégia de Apow'ê era bastante interessante: para continuarem sendo verdadeiros, precisavam conhecer a cultura que os acossava e os ameaçava. Era preciso saber como o inimigo convertido em vizinho pensava, quais eram seus valores, como se relacionava com o mundo, era preciso saber operar em sua lógica para que fosse possível lidar com ele e para conseguir processar de maneira positiva a transformação inerente e inevitável decorrente da opção da via pelo contato pacífico.

O que mais chama atenção nesse processo, é que não se trata de uma tentativa de “*inclusão*” no mundo dos brancos, mas da continuação de um processo de conhecer para enfrentar, da elaboração e execução de uma estratégia de liberdade e de autonomia em relação a uma convivência imposta e

311 Paulo Tavares (2012) em sua análise do papel da construção de Brasília na expansão da fronteira Oeste como parte do projeto de modernização do Brasil, oferece uma interessante problematização do modo como nosso processo de modernização implica e, de certa forma, continua o processo de colonização do território. O historiador norte-americano Seth Garfield (2001) oferece uma análise aprofundada e bastante rica da relação política entre os Xavante e o Estado Brasileiro no processo de expansão de fronteira durante o período que vai de 1937 a 1988 e, portanto, englobando desde o Estado Novo até o período de redemocratização da constituinte.

312 A denominação Xavante é uma denominação externa, a qual foi assimilada e é aceita até hoje. No entanto, a denominação que utilizam para se referir a si mesmos é *Awu'ê Uptabi*. Quando se referem a outros povos indígenas, podem utilizar o termo *Awu'ê*. O termo Xavante, só é utilizado quando tratam com brancos, com *waradzú*.

incontornável. Uma resistência ao avanço do *waradzú* que passava pelo conhecimento profundo do mundo e da cultura *waradzú*.

Se a língua e a escrita foram as primeiras tecnologias apreendidas, assim que reconheceram a importância política do vídeo, perceberam a necessidade de conhecer suas técnicas, o funcionamento de suas máquinas, e de produzir seus próprios vídeos³¹³.

Partindo de um pensamento estratégico, já sabiam que o contato da cultura tradicional com as tecnologias brancas sempre produz transformações, e entenderam que se possuíssem conhecimento sobre as tecnologias poderiam direcionar ou conduzir esta transformação com maior margem de agência. De forma que buscaram e continuam buscando se apropriar de diferentes tecnologias – sendo as de vídeo apenas uma entre elas – como estratégia de preservação e, principalmente, desenvolvimento de sua cultura tradicional diante da condição contemporânea que enfrentam de convivência cada vez mais intensa com a cultura e objetos dos *waradzú*, que são portadoras de inúmeros potenciais, mas cujos efeitos nocivos e negativos precisam ser neutralizados e revertidos.

Atualmente, o uso de tecnologias não se resume numa mediação para fora. Celulares, máquinas fotográficas digitais e aparelhos de MP3 portáteis, além de TVs e rádios, já são objetos comuns na paisagem das aldeias. DVDs circulam entre aldeias de diferentes Terras Indígenas Xavante com registros de festas e rituais, e as diferenças do modo como cada grupo executa essas ações é comparada e discutida. Há um circuito de circulação e de troca de gravações de músicas em MP3 e de fotos digitais, e já há até mesmos casos de *pirataria*, pois alguns desses registros chegam a ser vendidos, sem autorização, por camelôs em Canarana, inclusive para outros povos indígenas do Parque do Xingu e para um ou outro *waradzú*. Esta presença só tende a se intensificar pois a rede de energia

³¹³Samuel Leal (2012) realizou como pesquisa de Mestrado junto ao IFCS/UFRJ um estudo sobre a trajetória da apreensão de tecnologias de produção de vídeo entre os Xavante de Wederã e do modo como o modo de produção de imagens é territorializado como parte da cultura local. Este trabalho decorre diretamente da experiência relatada aqui, pois foi a partir de sua participação em uma oficina de edição de vídeo que não só teve a ideia de realizar esse estudo, como foi convidado pelo cacique da Aldeia a realizá-lo.

elétrica acaba de ser instalada, o que faz com que os conhecimentos relativos ao manejo dessas tecnologias e dos processos produtivos que elas disparam – das habilidades que são a contrapartida humana a seu funcionamento (Strathern, 1999a) – se tornem ainda mais valiosos.

Como resultado dessa reunião inaugural do Ponto de Cultura, fiquei incumbido de formular uma proposta de oficina. Num primeiro momento, propuseram que a oficina fosse realizada na Aldeia. Porém, ainda bastante impressionado com o filme sobre o sonho de Apow'ê pensei que poderia ser interessante realizar essa oficina na UNICAMP, de modo que além dos trabalhos relativos à edição de vídeo, a viagem também proporcionasse uma oportunidade para que os participantes conhecessem o cotidiano de uma Universidade. Além disso, após a decisão em respeitar os termos do edital dos Pontos de Cultura e optar por uma estrutura baseada em software livre para o laboratório, havia recursos disponíveis para essa atividade. A sugestão foi aceita. Essa escolha acabou tendo um papel fundamental para que compreendessem um importante aspecto do software livre, o qual, mais adiante, desenvolverei como um dos diferenciais dessa experiência: o potencial do estabelecimento de redes de conhecimento.

Contudo, em 2008, a comunicação com a Aldeia ainda era um tanto difícil. A internet via satélite provia uma banda de comunicação muito baixa que inviabilizava a comunicação por voz, os e-mails demoravam muito para ser respondidos e eles também estava realizando outras atividades do Ponto de Cultura³¹⁴. Além disso, essa colaboração – que exigia bastante dedicação da minha parte – não fazia parte de meus planos iniciais de pesquisa para o Doutorado. De forma que era feita de maneira precária, somente quando era possível.

Em setembro uma proposta foi formulada, enviada e aprovada. Um grupo com quatro pessoas viria para Campinas-SP e ficaria por duas semanas.

314Cf.: <http://wedera.blogspot.com.br/2008/09/trilha-interpretativa-trilha-do-saber.html> .

Realizaríamos atividades na UNICAMP e também em São Paulo-SP – visitando produtoras e cineastas mais experientes. Porém, não foi possível viabilizar até o fim do ano. No início de 2009 retomamos o diálogo. No primeiro semestre realizei a compra dos equipamentos para o laboratório: um computador *desktop* com dois monitores, *no-break* e um laptop. Na aldeia já possuíam duas câmeras, sendo uma delas de uso profissional.

A oficina começaria com a própria configuração do equipamento, com a instalação do sistema operacional, dos programas que seriam utilizados para edição, e a montagem e desmontagem do equipamento. Em seguida, nos dedicaríamos às técnicas de edição de vídeo. Após essas atividades, o grupo voltaria para a Aldeia com os equipamentos e realizaria a instalação eles mesmos. O objetivo era de que eles conseguissem ter o máximo de autonomia possível para operar o laboratório. Aqui, já era possível ver uma contribuição própria da cultura técnica associada ao software livre. Ao invés de um conhecimento especializado, uma noção global de todas as partes que compõe o sistema que operariam, assim como a apresentação do funcionamento do computador como caracterizada por uma plasticidade participativa, ou seja, aberta ao diálogo e dependente de uma interação ativa.

Já havia se passado um ano da realização da reunião na Aldeia, e ainda não havíamos conseguido concluir o que seria apenas a primeira atividade. Diante das dificuldades, várias vezes achei que haviam desistido. Porém, sempre que conversava com Sônia Maria C. Oliveira, ela me dizia para ter paciência como o “*tempo awu'ê*” – uma temporalidade diferente da nossa, guiada por outros referenciais como o sonho e sem muito apego pela objetividade, um tempo que dá voltas e no qual as coisas acontecem quando tem que acontecer. Confesso que achava essa explicação um pouco esotérica, mas como tinha muito interesse em ver o que o software livre poderia acrescentar a estratégia de liberdade inaugurada pelo sonho de Apow'ê e tinha grande vontade de retribuir o modo como havia sido recebido na Aldeia, passei a deixar as coisas seguirem seu

tempo.

A oficina foi finalmente marcada para outubro. Cipassé, então o cacique da Aldeia, sua filha Clara Rêwai'õ Idioriê, então com 13 anos, e Leandro Parinaí'á, atualmente o cacique da Aldeia, formaram o grupo escolhido para participar das atividades. Como disse, o objetivo desta oficina na UNICAMP era o de apresentar as técnicas e recursos básicos de edição de vídeo em software livre, ensinar as operações básicas de montagem e uso do computador que seria a estação de edição de vídeo, e entregar os equipamentos que haviam sido comprados em São Paulo para que eles levassem e instalassem na Escola da Aldeia. Contudo, talvez como o primeiro e necessário aprendizado do uso do sistema GNU/Linux, algo deu errado, e a instalação do sistema misteriosamente não funcionou. Ou melhor, a instalação até que procedia normalmente e parecia ser bem sucedida, porém, o sistema não *bootava* [carregava] – o que era ainda mais grave.

Diante de um problema mais complexo do que eu conseguia resolver sozinho, precisei pedir ajuda a um *vizinho*³¹⁵. Na verdade, mobilizei outras quatro pessoas na tentativa de instalar o sistema, e tentamos instalar 4 distribuições diferentes do sistema GNU/Linux³¹⁶. Sem obter sucesso em nenhum dos processos, e sem conseguir identificar com precisão qual era o limite – mesmo com muita pesquisa e acionando outros *vizinhos* –, tivemos que utilizar outra máquina com características parecidas para que a oficina fosse realizada.

Este processo, por um lado frustrante, acabou sendo interessante, pois permitiu que a equipe Xavante acompanhasse os acontecimentos e observasse a

³¹⁵Como apresentei no item 2.1 do capítulo 2, utilizo o termo vizinho para descrever relações diretas de convivialidade, reciprocidade e compartilhamento. Uma espécie de aliança estabelecida através da troca de bens, conhecimento ou qualquer tipo de apoio. Esta definição inspira-se na pesquisa de Augusto de Arruda Postigo (2010) realizada junto a seringueiros da Reserva Extrativista do Alto do Juruá e sua descrição das redes de vizinhança de carne, que se constituem no limite entre a generosidade e o interesse estratégico, e que são fundamentais para a reprodução social desta população e do meio em que vivem, com importantes desdobramentos ecológicos.

³¹⁶Ubuntu Studio, uma versão customizada do Ubuntu 9.04 para edição multimídia, cf.: <http://ubuntustudio.org/>; Ubuntu versão 9.10, cf.: <http://www.ubuntu.com/>; Fedora versão 12, cf.: <http://fedoraproject.org/>; e Slackware nas versões 13 e na versão *Current*, a versão ainda em desenvolvimento, ou seja, que ainda não atingiu uma certa estabilidade, cf.: <http://www.slackware.com/>.

reação dos *waradzú* diante dos limites que suas próprias tecnologias impõe a eles. E, o mais importante, o modo como que eles superavam ou tentavam superar esses limites: *como resolviam seus problemas*.

No começo, obviamente, desconfiaram da minha capacidade individual, mas, aos poucos, foram percebendo que realmente havia algo de estranho acontecendo e, sobretudo, que era normal que isso acontecesse. Porém, o mais valioso como aprendizado foi a oportunidade de observarem o funcionamento de uma rede de conhecimento. Ou seja, quando o conhecimento individual não foi suficiente, uma rede de conhecimento foi ativada e os participantes dessa rede trabalhavam juntos, um complementando e potencializando o conhecimento do outro. A ecologia cognitiva do software livre é baseada nesse tipo de agenciamento e de compartilhamento, e propícia a propagar esse tipo de agenciamento e de compartilhamento. Estivéssemos utilizando software proprietário, acredito que ao invés de uma noção da tecnologia associada a um conhecimento processual, partiríamos de uma noção baseada na ideia de produtos. De forma que, diante de uma situação semelhante, nos restaria exigir a garantia ou a reposição do produto, no máximo, contrataríamos um técnico-especialista, com o qual não estabeleceríamos nenhuma relação de conhecimento e compartilhamento.

Após o fracasso na tentativa de solucionar os problemas através de configurações de software, partimos para o hardware. Todas as suspeitas apontavam para a placa mãe: quando o sistema travava no *boot*, havia uma mensagem de que parecia indicar que o *driver* da placa mãe não conseguia controlar a comunicação com os discos de memória. Trocamos a placa mãe, nada mudou.

A esta altura, este computador, seguindo uma tradição própria do mundo do software livre e da cultura *geek*, já havia sido batizado. Recebera um nome em alusão ao computador que o substitui na oficina. Este computador, patrimônio da UNICAMP na ocasião alocado no Laboratório de Fotografia do CACH, atualmente

alocado no Laboratório de Cartografia do CERES, chamava-se *Tora*. Nome adquirido por possuir um *HD* de 1 *terabyte* (coisa ainda rara em 2007, quando foi montado). *Tora* era, então, uma derivação de *tera* e também uma alusão jocosa à sua potência e capacidade. O que seria levado para aldeia, como seria instalado de maneira idêntica, tornou-se *Uiwede*, que significa tora na língua Xavante. Acontece que *Uiwede* é também o nome de um de seus rituais mais importantes, na verdade um jogo, no qual dois grupos competem em uma corrida em que os praticantes revezam o carregamento de uma tora maciça de buriti, que chega a pesar até 80 kg. A ironia é que o *Uiwede* digital estava cada vez mais parecido com a tora de buriti, pois não funcionava a não ser para ser carregado sobre os ombros de um lado para o outro, inclusive, em uma ida até a Santa Ifigênia, quando efetuamos a troca da placa mãe, ocasião em que essa semelhança depreciativa foi constatada pelo humor sempre ativo de Cipassé.

O computador foi então colocado de lado pois era preciso priorizar a oficina, que, apesar do contratempo, acabou sendo muito bem sucedida, resultando na produção de 3 vídeos. Contudo, a impossibilidade de instalar e configurar o sistema, impedia que o plano original da instalação realizada na volta para a Aldeia fosse concluído. O computador não foi levado, precisou ficar para ser reparado.

Para a organização dessa oficina tive de pedir ajuda para outras pessoas³¹⁷, e isso também acabou tendo um efeito positivo. Duas delas acabaram se envolvendo tanto com as atividades que, de certa forma, foram capturadas para a rede de colaboração que eu havia estabelecido com Wederã. Aline Yuri Hasegawa, cuidou de muitos aspectos da logística das atividades. Samuel Leal Barquete, ficou responsável pelas oficinas de edição de vídeo a partir do programa *Cinelerra*³¹⁸. Após a oficina, ambos continuaram envolvidos com o projeto. Aline foi

317Aqui é preciso fazer uma menção muito especial a duas pessoas: Paulinha Saes, que de maneira insana emprestou seu carro por duas semanas para que conseguíssemos realizar todos nossos trabalhos; e Rafael Diniz, que esteve sempre a postos para prestar socorros técnicos.

318Cf.: <http://cinelerra.org/>.

comigo à Aldeia no ano seguinte, para a instalação do laboratório; e Samuel, que acabara de ser aprovado para o Programa de Mestrado em Antropologia do IFCS/UFRJ, foi convidado e convencido por Cipassé a mudar o tema de sua pesquisa e passar a estudar a experiência de produção de imagens Xavante e, a partir dessa pesquisa, realizou outras viagens a Aldeia.

Todas as atividades, mesmo quando realizadas junto a outros objetivos específicos, como no caso das pesquisas de campo de Samuel, eram remetidas para o nosso “projeto”: os resultados eram compartilhados de forma que as diferentes atividades informavam uma continuidade. Esse aspecto foi fundamental, para que o laboratório da Aldeia seguisse ativo e funcionando.

No início de 2010, diante do iminente esgotamento das possibilidades da minha rede local de vizinhança, ou da minha capacidade de mobilizá-la, bem como de um certo esgotamento das minhas energias pessoais, recorri a uma pequena oficina localizada em uma galeria de rua de Barão Geraldo (distrito de Campinas-SP onde a UNICAMP localiza-se) para resolver a questão do *Uiwede*. Esta oficina é a única que conheço³¹⁹ que não só trabalha com software livre, como também faz propaganda disso: os donos, dois irmãos, são usuários e entusiastas do software livre. Deixei o *Uiwede* com um deles, expliquei o caso, disse que instalaria o computador em uma aldeia indígena, e resumi dizendo que o defeito era que o sistema não *bootava*. Minha demanda foi recebida com alegria, pois mais que um serviço corriqueiro era um belo desafio, e, como confessou o técnico, “*é sempre mais gostoso resolver um problema no [GNU/]Linux*”.

Em uma semana o problema foi solucionado. Após tentar as mesmas coisas que havíamos tentado – diferentes distribuições, consultas a fóruns e listas de e-mails, substituição de peças chave do computador – o técnico suspeitou que o problema pudesse ser em algum periférico secundário – placa de som, placa de vídeo, placa de captura – algo que ainda não havia sido cogitado antes. Em

³¹⁹ Conheço poucas, é verdade. Até porque, por usar GNU/Linux, para reparos e consertos sou impelido ou a procurar a solução sozinho, através de documentação disponível na internet, ou recorro a amigos e vizinhos.

poucas tentativas, descobriu que o sistema não funcionava somente quando a placa de som estava conectada. Pesquisou, e descobriu que havia um *bug* “*ainda não resolvido*” que impedia o funcionamento daquela série de placas no sistema GNU/Linux. Como não houve necessidade de trocar nenhuma peça além da placa de som – que era nova e foi trocada sem custos por uma de outra marca –, um problema que perdurava por mais de 6 meses e chegou a colocar em risco a instalação do laboratório na Aldeia foi resolvido por um serviço que custou apenas 50 reais.

Com *Uiwede* funcionando, sistema instalado e programas testados, a estação estava pronta para ser instalada. Comuniquei ao Cacique Cipassé nossa nova condição, e rimos juntos da simplicidade do problema. Propus enviar os equipamentos pelo correio, e também me dispus a levar pessoalmente, para concluir o que havíamos começado em novembro. Recebi o convite para levar pessoalmente o computador à Aldeia.

Como já havia se passado algum tempo desde a oficina de Campinas, Cipassé considerava que a instalação seria mais segura e eficaz se contasse com a presença de alguém com mais experiência, pois apesar dos participantes terem aprendido a montar o computador, não haviam podido praticar desde então e, portanto, talvez não conseguissem obter sucesso na instalação.

De fato, o aprendizado técnico exige um certo tipo de repetição, a experiência de *por em prática* um conhecimento, pois sempre que este é posto em prática se depara e se sujeita a contingências diferentes, fazendo com que, e exigindo que, memória e percepção evoluam até que um conhecimento ainda estranho sobre a modulação e manipulação de um certo funcionamento ou potencial de funcionamento de um objeto ou instrumento técnico se consolide como uma habilidade: um conjunto de conhecimentos técnicos associados a um meio que pode ser acionado para acionar um meio técnico. Este processo imanente a todo processo técnico, é um processo informacional: de produção das informações necessárias para uma operação técnica, tanto no nível da operação

direta do objeto técnico, quanto no nível da modulação do processo técnico que esta operação dispara e engendra. Ou seja, sua abertura e relação com o meio.

A definição da data da viagem ficou em aberto, e posteriormente foi marcada para junho para aproveitar uma ocasião em que estaria em Brasília-DF³²⁰. Não fiz a viagem, nem realizei as atividades de instalação do laboratório sozinho. Estava acompanhado de Aline Hasegawa, que já havia colaborado com as atividades realizadas na oficina de 2009, e que liderou oficinas e sistematizou em um pequeno manual bilíngue com as instruções básicas para montar e ligar o computador que, em agosto de 2011, na última visita que fiz à Aldeia, continuava pregado na parede do laboratório servindo como referência.

A chegada dos equipamentos à Aldeia foi muito festejada por todos, chegamos no fim da tarde, descarregamos a carga na Escola Indígena onde o laboratório seria instalado, e logo já era hora da realização do *Warã*, que acontece diariamente no centro da Aldeia, na forma de uma roda, onde todos os assuntos relativos à vida coletiva são abordados e discutidos em uma conversa que é conduzida, mas não controlada, pelo Cacique. O *Warã* é ao mesmo tempo o lugar e a ocasião em que as decisões importantes são tomadas, o *onde* e o *quando* as coisas são postas em seus devidos lugares e formalizadas como públicas. Os equipamentos, eu e minha parceira de viagem, também foram temas dos debates deste *Warã* que participamos no dia em que chegamos, do qual também foram objeto de suas deliberações.

Fiquei sabendo, por exemplo, que haviam ficado muito preocupados com a demora na instalação dos equipamentos. Circulara na Aldeia a notícia de que algum problema havia acontecido, que algo não estava dando certo, e como nem mesmo nós que supostamente deveríamos conseguir explicar os motivos conseguíamos, só podiam ser espíritos contrários à chegada dos equipamentos à Aldeia.

³²⁰O motivo da ida à Brasília foi minha participação na Comissão de Avaliação do Edital "*Prêmio Tuxaua Cultura Viva 2010*", da Secretaria de Cidadania Cultural do Ministério da Cultura, como representante da sociedade civil.

Quando souberam que dias antes, em Brasília, eu havia torcido gravemente o joelho e que, por isso, quase havia adiado a ida à Aldeia, disseram que não havia dúvidas quanto a ação contrária ao nosso projeto: dessa vez o alvo tinha sido eu. Entretanto, como mesmo assim, ambos os obstáculos haviam sido superados, era sinal de que os espíritos que queriam que o laboratório fosse instalado eram mais fortes, eram eles que devíamos escutar e seguir, pois já haviam agido favoravelmente, evitando danos ainda mais graves – a mim e ao computador. Fui objeto de várias piadas e motivo de risadas, disseram que eu havia corrido risco de vida, no entanto, também reconheceram minha coragem e, em retribuição, ofereceram um tratamento para o meu joelho machucado.

Esta descrição não pode ser recebida como mera alegoria. Precisa ser entendida como uma evidência de que a experiência que realizamos é remetida a um projeto estratégico mais antigo, que é central na vida Xavante e é fonte e objeto de inúmeros conflitos. Trata-se da estratégia de processamento da relação da cultura tradicional Xavante com a cultura *waradzú*, a cultura de fora. A opção pela via conciliadora com os *waradzú* nunca foi um consenso. Ocasinou muitos conflitos e separações. A feitiçaria e a atuação de espíritos e parentes já mortos são elementos muito importantes da linguagem política dos Xavante. Como a apropriação de objetos técnicos e de conhecimentos externos estão inseridos nesse contexto político conflituoso, nossa experiência não fica incólume a ela, se relaciona com estes mesmos elementos³²¹.

No *Warã* também foi decidido que a mesma oficina que havia sido oferecida na Unicamp deveria ser oferecida para outros jovens que não puderam estar lá. E que era fundamental ensinarmos como montar e desmontar o computador, para

³²¹Para um entendimento desse contexto político oriundo do contato definitivo com a cultura *waradzú* e do papel da feitiçaria ver Pablo Nacer (2004). Não se trata de um trabalho acadêmico nem de um estudo etnológico, mas de um texto escrito dentro de um projeto de colaboração semelhante ao realizado para instalar o laboratório, guardadas suas devidas diferenças. Considero este livro importante, pois o autor explicita de uma maneira bastante rica o processo de produção do livro em sua primeira parte, e na segunda elabora uma narrativa sobre a história de vida de Apow'ê baseada em depoimentos de seus 3 filhos que habitam Wederã. Pablo Nacer, um *waradzú* de São Paulo, também sofreu um acidente a caminho da aldeia, e este recebeu uma explicação semelhante ao meu.

que não dependessem sempre da nossa presença para realizar essa tarefa. No primeiro dia de oficina, não havia combustível para alimentar o gerador de energia elétrica, então, montamos o computador e apresentamos os recursos da câmera.

São poucos os que falam o português em Wederã, menos ainda os que o falam com desenvoltura. No entanto, havia ali o suficiente para a comunicação mínima necessária, e para que eles eventualmente perguntassem algo que não sabiam ou não haviam entendido.

Os equipamentos foram desmontados, e assim foram dispostos sobre uma das mesas da escola. Aos poucos, fomos encaixando as peças e explicando a função de cada uma. A partir dessas explicações, os nomes das peças e equipamentos foram sendo traduzidos, ou, para talvez dizer com mais precisão, *reescritos*³²²: apreendidos, transportados de um mundo para serem inscritos em outro .

O monitor, por exemplo, virou *ihöpöre*, que significa fino, espremido, em alusão à sua própria forma. O *mouse* foi chamado de barata, já que entenderam que sua aparência e comportamento eram mais próximos ao desse animal do que com os de um rato. As caixas de som, foram chamadas de orelha, e assim por diante. Os cabos receberam etiquetas que indicavam quais peças e entradas conectavam. Após essa apresentação, um pequeno grupo de jovens da aldeia montou, com muito cuidado, o computador e alguns dos equipamentos complementares.

É preciso destacar que algumas pessoas da Aldeia, principalmente da família do Cacique, e outros homens que viajam para fora, possuem notebooks, máquinas fotográficas digitais, telefones celular e câmeras filmadoras. A Escola, possui televisão e aparelho de DVD. De forma que quase todos ali no mínimo já haviam visto um computador funcionando. No entanto, não costumam manipular esses aparelhos e dispositivos da maneira proposta, o que implicava em

³²²Uso a expressão reescrita em referência ao conceito de *rewriting* de Peter Wiebel (2009), utilizado para contextos em que a ideia de transferência e tradução são agenciadas com o intuito do enriquecimento recíproco de culturas diferentes contrastadas.

importantes consequências pedagógicas quanto à apreensão não mais só da *função* dos aparelhos, mas principalmente do funcionamento, no sentido de suas capacidades e possibilidades de adquirir funções e de como estes potenciais podem ser explorados.

A atividade seguinte foi com a câmera na mão, etapa que já foi assumida por eles mesmos, sob liderança de Clara e supervisão de Caimi Waiassé, um dos pioneiros do cinema Xavante, que já possui mais de 15 anos de experiência com vídeo.

Provocados a produzir registros em vídeo, o grupo de jovens saiu pela aldeia captando momentos do cotidiano e coletando depoimentos sobre qual deveria ser o sentido empregado para a utilização das tecnologias de imagem na Aldeia. Apesar de num primeiro momento esta escolha não ter me deixado muito contente, pois a formato de vídeo feito somente com entrevistas pode ser um tanto limitado³²³ e eu acreditava (ou esperava) que outras visualidades poderiam ser exploradas. No entanto, acabei por compreender que não se tratava apenas de uma limitação ou condicionamento da percepção deles pelas imagens que assistem na TV, esta escolha também dizia respeito à sua cultura. Como expressa bem o *Warã*, os Xavante prezam muito o diálogo e o entendimento coletivo dos membros da aldeia, e sempre que uma situação ou empreendimento diz respeito à vida coletiva, este precisa ser apresentado e debatido pela coletividade. Como a inserção destas tecnologias é um projeto que diz respeito a toda aldeia, os jovens quando se perguntaram o que fazer nessa primeira experiência com vídeo, acharam fundamental estender a pergunta a toda a aldeia, e já fizeram isso através do vídeo.

Duas coisas importantes aconteceram durante a captação dessas imagens, que posteriormente foram editadas em vídeo. Diferente do *Warã* onde falam somente os homens adultos, no vídeo surgiram falas e a presença das mulheres –

³²³É claro que o limite da forma-entrevista depende do tipo de entrevista que é feita, aqui me refiro ao formato mais padrão, o do jornalismo televisivo. Para uma discussão sobre a relação de controle e descontrole sobre a informação produzida em uma entrevista ver Stella Senra (2010).

algo que explicaram posteriormente que só foi possível por ter sido realizado por jovens e crianças –, além disso, logo após algumas tomadas que foram realizadas com uma certa ansiedade em experimentar o equipamento, os jovens se sentaram calmamente em torno dos três anciões mais velhos da aldeia, e durante quase uma hora, enquanto o sol se punha, coletaram suas impressões e, sobretudo, instruções de como se apropriar positivamente destas tecnologias externas para o fortalecimento e desenvolvimento da cultura Xavante.

Nos dias que se seguiram, o combustível para alimentar o gerador – o *petróleo*, na gíria local – chegou e o laboratório pode finalmente ser acionado. Últimos ajustes precisaram ser feitos, um *no-break* precisou ser descartado antes de ser acionado – provavelmente quebrou durante o transporte rodoviário entre Brasília-DF e Canarana-MT –, e a conexão com internet via satélite precisou ser ativada. Quando fomos rodar o programa de edição de vídeo, o Cinelerra, mais uma vez, algo deu errado: não conseguíamos sincronizar áudio e vídeo.

Através da internet, utilizando um programa de comunicação por texto, consegui contactar um dos vizinhos que haviam ajudado nas configurações iniciais de *Uiwede*, Rafael Diniz. Só que desta vez ele estava em Londres. Era um problema simples de configuração do programa, da escolha do *driver* certo para edição de áudio. Mais uma vez, o processo de resolução foi acompanhado pelos participantes da oficina, e foi muito útil para que aprendessem a resolver os problemas que eventualmente apareceriam. E, de fato, aprenderam, pois através do *Skype* passaram a ativar a rede de colaboração que estabelecemos através do projeto.

Apesar de dispormos de somente 3 dias de *petróleo*, o resultado da oficina e da instalação foi muito satisfatório. Quatro jovens travaram seu primeiro contato com a produção de um vídeo, puderam participar de todas as etapas de sua elaboração, execução e edição. Um vídeo foi finalizado e exibido para toda a aldeia. O laboratório foi instalado com sucesso e segue sendo utilizado e, mais importante, funcionando até hoje.

Além dos equipamentos instalados pelo Ponto de Cultura Apow'ê, a escola conta com um terminal de 6 computadores, impressora, e acesso à internet via satélite – instalados a partir de um projeto da Secretaria Estadual de Educação do MT – que também funcionam com Software Livre.

Tão importante quanto a instalação bem sucedida do laboratório, foi o desencadeamento de um processo de cooperação e de comunicação contínua entre o laboratório e colaboradores *waradzú*. Devido às oficinas de montagem do computador, nas ocasiões em que devido ao excesso de terra e de poeira ou variações elétricas, o computador precisou passar por reparos, as pessoas da Aldeia, puderam identificar o problema e buscar auxílio em Canarana-MT, cidade mais próxima. Em outras ocasiões, problemas de configuração de sistema, de atualização de software e de apoio para finalização de vídeos, através de *skype* ou programas de chat, puderam acionar a rede de colaboração, para auxiliar na realização da tarefa. Dessa forma, o problema não é resolvido para eles, mas junto com eles. Desencadeando um processo de aprendizagem.

A última visita que fiz à Aldeia, foi em agosto de 2011 e durou 5 dias. O objetivo era visitar o laboratório e avaliar seu funcionamento e tentar catalogar os vídeos produzidos e músicas gravadas. Contudo, quando cheguei à Aldeia, fiquei sabendo que uma etapa do ritual de iniciação dos jovens na vida adulta – o ritual *Danhono* – estava ocorrendo, de forma que todas as pessoas da Aldeia Wederã estavam na Aldeia Etheniritipá, que fica também na T.I. Pimentel Barbosa. Dessa forma, tudo o que consegui fazer nessa viagem, foi uma visita de pouco mais de uma hora ao laboratório. Nessa ocasião, apesar do pouco tempo, foi suficiente para que eu corrigisse a instalação do programa de edição de vídeo, atualizando para uma versão mais nova.

Para concluir, uma breve reflexão sobre a especificidade do papel do software livre nesse processo.

No que concerne a produção de filmes e vídeos, a diferença não é muito grande, ou significativa. Talvez, se o objetivo fosse apenas produzir vídeos bem

feitos e acabados, a melhor opção não seria utilizar os softwares que utilizamos. Pode ser que os resultados certamente seriam melhores do ponto de vista do padrão hegemônico de qualidade, se tivéssemos utilizados os programas proprietários utilizados pelos profissionais da produção.

Contudo, houve sim uma diferença pela adoção do software livre como padrão para o laboratório. E esta foi percebida e se realizou no processo de aprendizagem, no que podemos chamar de cultura técnica envolvida em sua utilização, a qual fundamenta-se na colaboração e no compartilhamento.

Do ponto de vista estratégico, este processo de aprendizado e de engajamento em rede acaba sendo muito mais produtivo e positivo, apesar de aparentemente, ter um custo de tempo maior. Contudo, isso que pode ser percebido como um custo de tempo, é na verdade a dimensão processual que foi estabelecida e que, ao mesmo tempo, demandou e ofereceu as condições de possibilidade para uma relação continuada. A cada vez que a rede de colaboração que estabelecemos era ativada ela também se expandia e se fortalecia, pois as relações através das quais ela se materializava, ficavam mais fortes. Aqui refiro-me especificamente a laços afetivos e de amizade entre os participantes envolvidos.

Ao longo desses 3 anos de colaboração, pude perceber que o interesse inicial no software livre não foi inconsequente. Não suscitou muitos debates pois ia ao encontro daquilo que eles buscavam: autonomia e conhecimento. E é nesse sentido que percebo que nossa experiência se insere e continua a estratégia de liberdade traçada no sonho de Apow'ê. Se o objetivo dessa estratégia era conhecer o *waradzú* para superar a condição subalterna que o avanço de sua fronteira econômica necessariamente implica, conhecer para reverter os efeitos nocivos do contato com essa cultura, a obtenção de autonomia para a utilização e gestão de tecnologias de informação e comunicação, bem como as experiências de apreensão de conhecimento podem ser vistas por si só como experiências de liberdade.

Em um depoimento bastante contundente produzido por um dos anciãos da Aldeia Wederã, um dos filhos de Apow'ê, Cidaneri Xavante, transcrito em uma foto-reportagem publicada em uma revista produzida por um Ponto de Cultura do Mato Grosso³²⁴, a função das parcerias e colaborações com os *waradzú* e a seguinte:

Esses problemas, que o *waradzú* traz é que devem ser resolvidos em parceria com ele, é para isso que os projetos são desenvolvidos na aldeia na participação de todos. É preciso ter cuidado com o *depredzú* [dinheiro]. Cuidado, o *depredzú* pode impedir que vocês vejam as coisas do jeito que elas são.

Se os *waradzú* devem ser chamados a ajudar a resolver o problema que eles trouxeram, o problema que são, e se nós que fomos chamados para trabalhar com a questão específica dos computadores, não haveria outra possibilidade para atender aquilo que esperavam a não ser pela mobilização do software livre. Que no nível em que operamos, não estabeleceu uma relação mediada pelo *depredzú*, mas pelo conhecimento e pela tecnicidade. Caso tivéssemos trabalhado com software proprietário, teríamos amplificado o problema que enquanto *waradzú* causamos e somos, isto é, aumentando e potencializando a relação de dependência e de dominação, ao invés de minimamente tentar ajudar a resolver.

324A foto-reportagem é de Aila Oliveira Serpa e Thais Castro (2009).