

# Monocultura informática, permacultura e a construção de uma sociabilidade contra-hegemônica\*

*Of Informatics monoculture, permaculture and the construction of a counter-hegemonic sociability*

EDILSON CAZELOTO\*\*

## RESUMO

Este artigo dedica-se a explorar as implicações sociopolíticas do conceito de *monocultura informática*. A padronização das práticas sociais baseadas na disseminação das técnicas digitais conduz a uma concepção de universalidade, implícita na ampla aceitação do computador como ferramenta fundamental da cultura humana. Essa universalidade é compreendida como parte da hegemonia capitalista, com seu pressuposto de *culto à eficiência quantitativa*. É utilizado o exemplo da permacultura como ilustração de um movimento contra-hegemônico.

**Palavras-chave:** hegemonia, monocultura informática, permacultura

## ABSTRACT

This article is dedicated to explore the social and political implications of the *Informatics Monoculture* concept. The standardization of cultural practices, based upon the dissemination of digital techniques, leads to a universality conception, implied on the large acceptance of the computer as a fundamental tool of human culture. This universality is seen as part of capitalist hegemony, with the presupposition of *cult to quantitative efficiency*. We use the Permaculture as an example of a counter-hegemony movement.

**Keywords:** hegemony, informatics monoculture, permaculture

\* Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação e Sociabilidade, do XVIII Encontro Anual da Compós.

\*\* Doutor em Comunicação e Semiótica. Professor titular do Programa de Mestrado em Comunicação da UNIP/SP. Autor de *Inclusão Digital: uma visão crítica*, publicado pela editora SENAC/SP.

## INTRODUÇÃO

**D**ISCUTIMOS, EM OUTRA oportunidade (Cazeloto, 2008a), a hipótese de que a aparente diversidade das práticas culturais na cibercultura<sup>1</sup> é redutível a um conjunto de procedimentos, interdições e ferramentas homogêneas, baseadas na mediação de equipamentos informáticos<sup>2</sup>. A esse conjunto, bem como às práticas a ele associadas, denominamos *monocultura informática*:

Mais do que a onipresença das máquinas baseadas em *chips*, a monocultura informática é um modo de valorizar uma única lógica (a lógica informática), empurrando para a periferia do social as práticas e os comportamentos que não são compatíveis a essa lógica, juntamente com os atores e grupos sociais que não conseguiram se adaptar (Cazeloto, 2008 a: 7).

Mais do que uma ferramenta descritiva, interessa-nos utilizar o conceito de monocultura informática para avaliar implicações críticas e políticas da disseminação das práticas culturais baseadas no uso do computador. A questão central deste trabalho é a relação entre a monocultura informática e o exercício da hegemonia nas sociedades capitalistas avançadas, no contexto da cibercultura, bem como as possibilidades de contestação desta hegemonia por parte de grupos sociais específicos.

Tal abordagem remete à constatação de que a monocultura informática implica uma ideia de *universalidade*: a telemática ampliou o uso do computador para além de sua esfera original no complexo militar-produtivo (como se verá mais adiante), transformando-o em uma máquina, pelo menos *a priori*, considerada útil e desejável para um crescente número de atividades humanas, em qualquer contexto e sem levar em consideração tradições, saberes e práticas culturais anteriores. No contexto da cibercultura, a aplicabilidade da informática parece não conhecer limites, sejam eles de ordem histórica, geográfica ou contextual. Tudo é sempre conversível na moeda corrente das redes<sup>3</sup>: os *bytes* e *pixels* que se tornaram fiéis depositários da sociabilidade humana.

A universalidade pressuposta permite ligar a ideia de monocultura informática à noção de *hegemonia*. Derivamos esse conceito dos textos clássicos de Gramsci, para quem, resumidamente, a hegemonia é a capacidade de uma classe social fazer valer como universal seus interesses particulares. Os valores hegemônicos são imediatamente reconhecidos como expressão da verdade ou como fatos naturais que devem ser aceitos por qualquer pessoa de bom senso, independentemente de seu contexto. A hegemonia “(...) não é apenas política, mas também um fato cultural, moral, de concepção de mundo” (Gruppi, 1978: 73).<sup>4</sup>

1. Compreendemos aqui a cibercultura como conjunto de práticas cotidianas, valores e representações que surgem tendo como base a disseminação generalizada de ferramentas informatizadas. Como época histórica, a cibercultura torna-se visível e teoricamente apreensível a partir dos anos 1980 do século XX, tendo como marcos tecnológicos a difusão do microcomputador pessoal e a telemática (fusão entre a informática e a computação).

2. Os equipamentos informáticos não se reduzem ao computador, embora este seja seu representante paradigmático. Informático refere-se, antes de tudo, a todo e qualquer equipamento eletrônico que tem como fundamento o processamento e a transmissão de informações.

3. Denominamos redes a infraestrutura física e lógica responsável pelo compartilhamento de informações na telemática, assim como o conjunto de atores e instituições implicados no processo.

4. Utilizamos aqui a compilação realizada por Luciano Gruppi, uma vez que o conceito de hegemonia encontra-se disperso na obra de Gramsci, dos escritos juvenis aos cadernos do cárcere.

Do âmbito abrangente de Gramsci (2006)<sup>5</sup> interessa um aspecto particular para a articulação com o conceito de monocultura informática e para a crítica da cibercultura. É a relação entre hegemonia e técnica.

Concretamente, a hegemonia não se reduz a um conjunto abstrato de valores e ideias de ampla aceitação, mas hipostasia-se tanto no aparato material quanto nas construções institucionais da sociedade. A hegemonia encontra-se presente de maneira concreta não apenas nas relações sociais, mas no mundo objetivo que dá as condições de possibilidade da vida social.

É possível, portanto, estender o conceito de hegemonia ao desenvolvimento do aparato tecnológico vigente em um determinado momento histórico. A ideia que sustentamos aqui é que aquilo que aparece na cultura como *desenvolvimento tecnológico natural* em um momento determinado é apenas uma possibilidade que se tornou efetiva graças à sua ancoragem em um conjunto de ideias e valores construídos pela hegemonia. Assim, a técnica padrão atual em uma sociedade é aquela, entre todas as possibilidades que permaneceram virtuais, a que corporifica aspectos da hegemonia do grupo social dominante. O desenvolvimento tecnológico não é um dado objetivo e neutro, mas o resultado de uma certa forma de pensar o mundo e o homem, amplamente induzida pelo pensamento hegemônico.

A noção correlata de *contra-hegemonia* será encarada, portanto, de maneira igualmente parcial: ela recobre, neste trabalho, apenas o conjunto de práticas e discursos que, num primeiro momento, se insurgem contra os imperativos da técnica padrão vigente em um dado contexto social e seus pressupostos para, num segundo momento (positivo), proporem a possibilidade latente de outra relação, de uma nova forma de articulação entre técnica e sociedade. Não se trata, porém, de uma construção utópica ou idealista, calcada em um voluntarismo transformador. A contra-hegemonia, no âmbito da cibercultura, é o reconhecimento de contradições inerentes à técnica padrão que permitam sua superação ética pelo desenvolvimento de alternativas que permanecem implícitas no coração da própria hegemonia.

## O NECESSÁRIO E O CONTINGENTE

Stephen Marglin (1996) utiliza essa ideia de hegemonia concretizada no aparato técnico (embora não utilize esses termos) ao mostrar que a organização da produção em torno do conceito de *indústria* não foi um *imperativo técnico*, mas uma estratégia desenvolvida para sustentar uma certa divisão do trabalho e justificar um modelo de dominação. Para o autor, não foi a tecnologia fabril que demandou a clivagem do mundo produtivo entre patrões e empregados. Ao contrário, foi o desejo de manter uma diferenciação social anterior que induziu

5. Em Gramsci, o conceito de hegemonia possui um âmbito muito mais amplo e é utilizado para interpretar toda a constituição de um bloco histórico nos mais variados níveis, abrangendo simultaneamente a infraestrutura e a superestrutura.

o desenvolvimento da indústria nos moldes em que se deu historicamente. O *patrão*, como ator social, não é (e nunca foi) *necessário*, a não ser no âmbito dos valores hegemônicos do capitalismo.

A análise de Marglin é pertinente do ponto de vista de uma arqueologia das relações industriais de trabalho, mas a própria dinâmica de entrelaçamento contínuo entre hegemonia e técnica termina por relativizar a noção de *necessidade*. Uma vez hipostasiada no aparato tecnológico, o pensamento hegemônico que concebia a separação entre *patrão* e *empregado* acabou sendo reforçado pelas condições de uso do maquinário industrial, refletindo-se no sistema de ensino (divisão entre técnicos e engenheiros), na legislação, no imaginário e em todo o tecido social. Assim, o patrão acabou sendo efetivamente *necessário*, uma vez que pleitear sua dispensabilidade implica questionar a totalidade do modelo industrialista da maneira como ele ocorreu (algo que, por exemplo, o socialismo histórico não foi capaz de fazer). Todo o desenvolvimento fabril do século XX foi pensado a partir do pressuposto da divisão social do trabalho e tornou-se extremamente difícil a tarefa de propor um novo modelo de produção *sem patrões*<sup>6</sup> a partir das máquinas e da organização fabril *já existentes*. O desenvolvimento da fábrica tornou o *patrão* efetivamente necessário e, para desconstruir essa necessidade seria preciso pensar fora dos parâmetros criados por esse modelo de produção. Para esse modelo histórico, a figura do *patrão* surge como *natural*.

Da mesma forma, o conceito de monocultura informática visa ressaltar o processo de naturalização da *necessidade* dos equipamentos digitais como uma construção histórica atrelada à hegemonia do pensamento capitalista. A informatização não é uma imposição técnica nem o desenvolvimento natural do conhecimento humano, mas o resultado de investimentos (econômicos e passionais) determinados. Entretanto, uma vez colocada em movimento, a informatização rearranjou as relações sociais e produtivas, criando o contexto de sua própria necessidade. Por isso, pensar a informatização como *necessária* é afirmar, simultaneamente, a indispensabilidade do modelo social vigente, uma vez que a monocultura informática resulta de uma extrapolação da utilidade (tanto imaginária quanto concreta) do computador.

### UMA BREVE HISTÓRIA DA INFORMÁTICA

Qualquer aparato tecnológico só é necessário, a princípio, dentro do contexto social que o legitima. A operação que a hegemonia realiza é a extrapolação dessa necessidade original, fazendo com que os valores associados à tecnologia sejam assimilados fora de seu contexto. Por esse princípio, o computador *transborda* de seu âmbito original para invadir um sem-número de práticas culturais, que vão da expressão da religiosidade aos relacionamentos afetivos.

Mas qual seria esse *âmbito original*? Para responder essa questão será necessária uma breve interpretação da história da informática do ponto de vista de suas práticas de uso<sup>7</sup>.

Afirmamos que o âmbito original da informática é a busca por uma certa noção de *eficiência*. O computador, antes do fenômeno da telemática (fusão da informática com comunicação) e da microinformática, era uma desajeitada máquina de fazer cálculos, que exigia pesados investimentos em infraestrutura e um corpo técnico altamente especializado para o seu manuseio. Ainda assim, era uma máquina *eficiente*, ou seja, capaz de realizar um grande número de operações em um curto intervalo de tempo e de reter informações com relativa segurança. Gestado no interior do complexo militar-industrial dos Estados Unidos, o computador trazia para o tratamento de informações a velocidade necessária para acompanhar o desenvolvimento das forças produtivas promovido pelo fordismo-taylorismo, representando um notável ganho de *eficiência* em setores críticos, como a administração e os serviços bancários e financeiros (Cazeloto, 2007).

A microinformática ampliou o espectro de uso do computador, permitindo que ele penetrasse no âmbito doméstico e, principalmente, nos pequenos negócios, tendo em vista a redução drástica dos investimentos necessários em infraestrutura. O comércio passou a se beneficiar da possibilidade de armazenar e distribuir informações por um custo relativamente baixo, aumentando a *eficiência* das transações.

Reduzidos os custos de infraestrutura, o próximo grande passo foi simplificar as formas de manuseio, eliminando a necessidade de uma dispendiosa formação técnica dos usuários. Surge a interface gráfica, que trouxe definitivamente a possibilidade da informática avançar sobre a vida cotidiana, já que o trabalho com o computador tornou-se mais ou menos intuitivo ou, de qualquer forma, mais simples e rápido de ser aprendido.

Porém, mesmo nessa fase, o computador ainda era um equipamento restrito a nichos de usuários com interesses específicos, principalmente voltados à esfera da produção. Uma das principais aplicações *domésticas* era o processamento de textos: a atividade da escrita em suporte informático conseguiu bater em *eficiência* as mais avançadas máquinas de escrever eletrônicas, firmando-se como tecnologia padrão nessa área. A interface gráfica trouxe ainda a novidade do computador como entretenimento, mas, até então, esse nicho de mercado pertencia prioritariamente aos consoles de videogame.<sup>8</sup> Pela sua relação intrínseca com a *eficiência* produtiva, pouca gente sentia a necessidade de possuir um computador para uso doméstico.

A grande expansão do computador para o mundo vivido se deu apenas com a fusão entre informática e comunicação – a telemática. O *modem* e as aplicações

7. Temos consciência de que, no espaço deste artigo, tal empreitada resulta, inevitavelmente, em uma série de omissões. No entanto, as indicações possíveis serão suficientes para a demonstração do argumento, abstraindo detalhes históricos.

6. Não importa que o patrão seja um capitalista (e seus prepostos) ou um funcionário da burocracia estatal, no modelo produtivista do socialismo. A fábrica dos regimes socialistas em pouco diferia de suas equivalentes no mundo capitalista, a não ser pelo regime de propriedade.

8. Cronologicamente, esse período equivale à década de 1980.

derivadas prometiam uma ampliação sem precedentes na eficiência da comunicação. O computador uniu a velocidade da ligação telefônica à perenidade de um documento escrito: pela primeira vez, um texto enviado em tempo real poderia ser armazenado para leitura em tempo diferido. O valor fundamental da *eficiência* informática chegava à comunicação, ampliando sobremaneira o leque de aplicações do microcomputador.

Com a disponibilidade da informática no cotidiano e com a ampliação de suas aplicações pela comunicação, o critério da *eficiência*, típico da lógica do aparato produtivo, entrou para o mundo vivido como um valor hegemônico nas sociedades industriais. Aceitar a necessidade do computador na cultura cotidiana equivale a aceitar a *eficiência* como valor universal.

Atualmente, essa visão instrumental da *eficiência* permanece como pano de fundo da Internet. Há uma verdadeira obsessão com a velocidade, com a capacidade de transmissão e armazenamento e com a quantidade de conexões. Pierre Lévy (1999: 123-134), por exemplo, chega a sustentar que a simples capacidade de conexão constitui parte do *programa sem objetivo nem conteúdo* da cibercultura. Quantos *amigos* se tem no *Orkut*? Com quantas pessoas se pode *conversar* pelo MSN? Quantas pessoas acessam o meu *blog*? Quantos usuários tem essa lista de discussão? A necessidade da comunicação pela Internet é, normalmente, justificada em termos de *eficiência*: ela é o meio mais adequado para atingir um grande número de pessoas, ou para transmitir informação no menor intervalo de tempo, pelo menor custo possível.

### CRÍTICAS À CIBERCULTURA

Pelo viés de uma genealogia da universalidade da ideia de *eficiência*, o conceito de monocultura informática revela seu potencial. Ele permite identificar, no caminho aberto por Gramsci, as etapas da construção de um movimento contra-hegemônico no campo da crítica à cibercultura. Essas etapas partem da concretude de reivindicações particularistas limitadas (ainda nos parâmetros compatíveis como a necessidade hegemônica de *eficiência*) até a construção de uma visão de mundo eticamente superior. A esse movimento, o autor italiano denomina *catarse*:

Pode-se empregar o termo *catarse* para indicar a passagem do momento meramente econômico (ou egoístico-passional) para o momento ético-político, ou seja, a elaboração superior da estrutura em superestrutura na consciência dos homens. Isso significa, também, a passagem do *objetivo ao subjetivo*. A estrutura, força superior que esmaga o homem, que o assimila a si, que o torna passivo, transforma-se em meio de liberdade, em instrumento para criar uma nova forma ético-política, em origem de novas iniciativas (Gramsci apud Simionatto, 1998: 43-44).

Assim, os movimentos pela inclusão digital são um exemplo do momento *meramente econômico*. Eles refletem não uma crítica à cibercultura, mas à sua incompletude. São demandas oriundas de grupos excluídos do avanço da cibercultura, mas que desejam integrar-se a ela como forma de evitar uma queda substancial nas suas condições materiais de existência. O que se busca é a *democratização da eficiência*, ou a sua disponibilidade para todos os setores da sociedade (Cazeloto, 2008).

Em um segundo momento, numa superação ainda parcial dos interesses econômicos imediatos, surge uma nova forma de crítica, desta vez incidindo sobre as formas concretas de apropriação dos equipamentos informáticos ou de seus marcos regulatórios institucionais. Neste nível, encontram-se tanto as argumentações sobre a degeneração da informação em mercadoria, sobre os problemas da propriedade privada de ideias e produções intelectuais, sobre a *sociedade de controle*, sobre a queda nos padrões educacionais. Ainda que esse nível de crítica permaneça sob os parâmetros da hegemonia produtivista por aceitar o pressuposto da informatização (e a sua concepção de *eficiência*) como valor universal, ele representa um avanço em relação ao momento econômico, visto que tenta modificar os parâmetros nos quais se dá a integração à lógica hegemônica. Já não basta a inserção na cibercultura em si mesma, mas é necessário reformar as instituições sociais que suportam a informatização do cotidiano, no sentido de prover uma inserção considerada mais justa e adequada não apenas para o indivíduo, mas para o conjunto da sociedade.

Esta é, por exemplo, a maneira como Sérgio Amadeu da Silveira (2003), um ativista do movimento pelo *software* livre, defende a inviabilidade de programas proprietários na busca pela inclusão digital:

A luta pela inclusão digital pode ser uma luta pela globalização contra-hegemônica se dela resultar a apropriação pelas comunidades e pelos grupos socialmente excluídos da tecnologia da informação. Entretanto, pode ser apenas mais um modo de estender o localismo globalizado de origem norte-americana, ou seja, pode acabar se resumindo a mais uma forma de utilizar um esforço público de sociedades pobres para consumir produtos dos países centrais ou ainda para reforçar o domínio oligopolista de grandes grupos transnacionais (Silveira, 2003: 29).

É importante ressaltar que este nível de crítica é plenamente válido e necessário. Porém, não esgota as possibilidades de construção de uma estratégia contra-hegemônica mais profunda.

Já o conceito de monocultura informática busca refletir sobre a validade da informatização em si, ou melhor, sobre sua pretensão de universalidade. Ela identifica a informatização do cotidiano com a hegemonia de uma

forma de pensamento produtivista, calcada em uma noção específica de *eficiência* que, no entanto, não é nem única e nem necessária. Não se trata de tomar como contra-hegemônica a mera negação do computador em si. A contra-hegemonia, no campo da crítica à cibercultura, reside na negação da *universalidade* dos equipamentos informáticos, ou seja, na afirmação de esferas da cultura e do vivido em que a lógica do computador (com seu pressuposto elementar de *eficiência* quantitativa) não tenha acesso. Trata-se, portanto, de trazer a informática para seu contexto concreto, afirmando que suas aplicações não são idealmente válidas para todos os grupos sociais, em todos os momentos e em todos os lugares. Em suma, um nível mais profundo de crítica emerge da recusa de aceitar a informatização como *valor em si*, propondo o reconhecimento e valorização de práticas culturais não mediadas pela tecnologia digital.

No campo da crítica da cibercultura, um movimento social contra-hegemônico, ao mesmo tempo consistente e radical, pressupõe não a contestação *luddita* dos computadores (que também é uma forma de discurso universalista), mas a desconstrução da monocultura informática, trazendo a diversidade tecnológica e cultural como valor ético superior para o centro do desenvolvimento social. O que se busca não é a disseminação da informática, que a princípio é uma reivindicação plenamente compatível com a lógica hegemônica, mas a valorização de uma cultura na qual todas as formas de participação sejam aceitas e incentivadas. Só há a quebra da hegemonia no esteio de uma ampla reforma intelectual e moral que vise um “momento superior” (Gruppi, 1978: 2). A superioridade ética da *policultura tecnológica* é evidente, ao subordinar o desenvolvimento da técnica aos interesses comuns da sociedade. Não se trata de *converter* os excluídos, mas de integrá-los com seus saberes e manifestações, independentemente do critério de *eficiência*.

Assim, para a construção de um momento ético superior, que é a vocação da contra-hegemonia, é preciso recusar os termos do debate quando estes colocam, de antemão, a necessidade da informatização, uma vez que esta necessidade já é criada pelo pensamento hegemônico.

Essas formas de contra-hegemonia vêm sendo praticadas nas bordas das sociedades capitalistas avançadas. Para ilustrar essa possibilidade, elegemos como exemplo preliminar o chamado movimento da permacultura.

#### PERMACULTURA: UMA PRÁTICA CONTRA-HEGEMÔNICA

O fato de que poucas pessoas estejam familiarizadas com o termo *permacultura* já é um indicativo do quanto ela está associada a práticas marginais. Os princípios da permacultura foram criados na década de 1970 pelos australianos

Bill Mollison e David Holmgren e a palavra é a sobreposição dos termos *cultura* e *permanente*. Um conceito possível é: “um sistema de *design* para criação de ambientes humanos sustentáveis” (Mollison; Slay, 1994: 13). A permacultura parte do princípio que um ambiente só é sustentável na medida em que se reduz ao máximo a quantidade de insumos necessários ao processo de produção e a emissão de resíduos para fora do sistema.

O *design* permacultural começou como uma forma de utilizar conhecimentos tradicionais locais aliados às tecnologias contemporâneas para construir ambientes agrícolas autossustentáveis, mas,

(...) veio a significar mais do que a auto-suficiência alimentar doméstica. Auto-suficiência alimentar não tem sentido sem que as pessoas tenham acesso à terra, informação e recursos financeiros. Então, nos anos mais recentes, a permacultura veio a englobar estratégias financeiras e legais apropriadas, incluindo as estratégias para o acesso à terra, negócios e autofinanciamento regional. Desta forma ela é um sistema humano completo (Mollison; Slay, 1994: 9).

De maneira genérica, uma primeira aproximação à permacultura pode considerá-la como um conjunto de princípios éticos e tecnológicos que visam aprimorar a autossuficiência de assentamentos humanos, colaborando simultaneamente para o desenvolvimento dos ecossistemas em que esses assentamentos se encontram.

Apesar de pouco conhecida no Brasil, a permacultura já contava, nos anos 1990, com mais de 20.000 praticantes em todos os continentes. Mais do que uma forma de *design* ecológico voltado para a autossustentabilidade, a permacultura possui características de uma comunidade, com suas normas, práticas, valores e, principalmente, com um grupo de praticantes legitimados que se identificam como *permacultores*. O signo de admissão a esse grupo é a posse de um certificado, expedido aos que participam de um curso de formação identificado pela sigla PDC (no original, em inglês, *Permaculture Design Certificate*). A tradução para o português manteve a sigla e o curso é conhecido como *Permacultura, Design e Consultoria* ou simplesmente como *Certificado de Design em Permacultura*).

O PDC não é apenas um certificado que atesta o conhecimento das técnicas permaculturais, mas o sinal de pertencimento à comunidade internacional de permacultores. A permacultura não possui formas hierárquicas e nem constitui obrigatoriamente redes formais, de maneira que não existe nenhuma forma institucionalizada de comunicação ou associação entre todos os permacultores. Há, no entanto, uma série de organizações que reúnem pessoas para trocas de experiência, informações e cursos, sendo que apenas algumas são autorizadas

a emitir o certificado PDC. Essas organizações assumem a forma de Institutos ou Estações de permacultura. Enquanto os Institutos são organizações mais estruturadas, voltadas principalmente para a troca de conhecimentos e para experimentações com os princípios da permacultura, as Estações são propriedades menores, às vezes unifamiliares, que funcionam como ponto de encontro e apoio para a rede de permacultores. Uma Estação é um assentamento humano (casa, sítio, vila etc.) no qual os moradores aplicam ou desenvolvem técnicas permaculturais.

No Brasil, a comunidade se reúne, principalmente, em torno de duas associações: a rede PERMEAR e a RBP (Rede Brasileira de Permacultores). A primeira abriga diversas modalidades de membros: Institutos de Permacultura, Estações de Permacultura e permacultores *autônomos*, enquanto a segunda é formada por quatro grandes institutos e filia-se à rede de permacultura da América Latina (PAL).

Na Internet, os permacultores trocam informações pelos *sites* das duas redes, bem como por aqueles mantidos pelos Institutos e por algumas Estações, além de três listas de discussão mais importantes (*Permacultura Br*, *Permacultura Mg* e *Falando de permacultura*).

#### POR QUE A PERMACULTURA É CONTRA-HEGEMÔNICA?

A permacultura pode ser encarada como um movimento contra-hegemônico em diversos níveis. Gramsci (2006) liga a construção da hegemonia ao consenso historicamente obtido pelos “intelectuais orgânicos”, ou seja, a classe cuja função é sedimentar a ideologia dos dominantes. “Os intelectuais são os *prepostos* do grupo dominante para o exercício das funções subalternas da hegemonia social e do governo político” (Ibid.: 21). Uma dessas funções é criar o

(...) consenso *espontâneo* dado pelas grandes massas da população à orientação impressa pelo grupo fundamental dominante à vida social, consenso que nasce *historicamente* do prestígio (em, e, portanto, da confiança obtida pelo grupo dominantes por causa de sua posição e de sua função no mundo da produção” (Ibid.).

Como se verá adiante, a negação da universalidade da forma-mercadoria em nome da produção autônoma entra em contradição com a lógica mercantilista que é a base do consenso no capitalismo. A contra-hegemonia, portanto, não tem o sentido de uma mera oposição ao pensamento dominante, mas refere-se à superação dialética do consenso construído pelos intelectuais orgânicos dos grupos dominantes. Aqui, Gramsci (e Lênin, antes dele) confluem na noção hegeliana de *Aufhebung* (superação) “(...) enquanto negação e adoção: um

negar que é assumir, superar” (Gruppi, 1978: 35). Ela parte de um estado atual (a hegemonia capitalista) para construir, levando em conta as contradições deste estado, um novo conjunto de pressupostos e valores.

Primeiramente, de um ponto de vista mais amplo, ela se sustenta sobre ideais éticos que não correspondem (e, por vezes, contrariam diretamente) os fundamentos da lógica de mercado. O capitalismo, como modo de produção hegemônico, tem como horizonte a transformação de todas as práticas humanas e de todo o meio ambiente em *mercadoria*, propondo, ao menos implicitamente, a universalização do mercado como suporte material e simbólico das relações humanas, enquanto a ética da permacultura vai em sentido oposto. Ao trabalhar pela autossuficiência, ela presume a *desmercantilização* de certas práticas, notadamente as que se referem à transmissão da cultura, ao cultivo de alimentos e a todo conjunto de insumos necessários à sobrevivência humana. O trabalho realizado pelos permacultores só visa marginalmente o mercado e é realizado muitas vezes de forma voluntária, em regime de mutirões. O eventual excesso de produção é preferencialmente trocado sem ser convertido em moeda (escambo) e o ganho monetário (quando há) é subordinado a valores comunitários e ambientais.<sup>9</sup> Assim, a permacultura propõe uma forma de apropriação do trabalho que não possua a característica fundamental (no modo capitalista de produção) de *heterodeterminação* (Gorz, 1982).

A permacultora Rosemary Morrow (s.d.: 11-12) resume a ética permacultural em 4 princípios interconectados:

1. Cuide da Terra
2. Cuide das pessoas
3. Distribua os excedentes
4. Reduza o consumo

Esses princípios fundamentais se desdobram em outros, mais pragmáticos:

1. Tudo funciona pelo menos de duas formas
2. Encontre soluções, não problemas
3. Cooperação: não-competição no trabalho, comunicação e economia
4. Faça coisas sustentáveis
5. Trabalhe onde vale a pena
6. Use o máximo da capacidade de tudo
7. Traga a produção de alimentos de volta para as cidades
8. Ajude a tornar as pessoas independentes
9. Minimizar a manutenção e os gastos com energia para atingir uma produção máxima

9. É comum a associação entre práticas permaculturais e as redes da chamada “economia solidária” com o apoio à iniciativas como as “moedas sociais” e o cooperativismo.

É evidente que esses princípios são aplicados de maneiras distintas (e, às vezes, de forma nenhuma), mas eles revelam um conjunto de valores que claramente orientam uma prática contra-hegemônica, no sentido de induzir o não-consumismo, a não-competição, a autonomia e a solidariedade como matrizes para o trabalho e para as relações sociais. Não são meramente a constituição de uma utopia social, mas um conjunto de ideias que vêm sendo adotadas por uma comunidade que se expande.

Embora as práticas permaculturais sejam imediatamente reconhecíveis como contra-hegemônicas na medida em que buscam compreender o produto do trabalho humano para além da forma-mercadoria, interessa, no contexto desse trabalho, ressaltar o seu aspecto mais diretamente ligado à crítica da cibercultura: a permacultura nega qualquer pretensão de uma universalidade tecnológica e constrói, em suas práticas, uma interpretação diferenciada da ideia de *eficiência*.

Por não se tratar nem de um conjunto de técnicas, nem de um corpo doutrinário fixo, a permacultura modifica-se diariamente pela ação concreta de seus participantes e entusiastas, movidos por uma visão ética comum que se desenvolve a partir de um conjunto mais ou menos explícito de princípios, sempre buscando o contato com as tecnologias locais e tradicionais.

Esse é um aspecto importante a ser ressaltado: não há um conjunto dado de tecnologias, mas um sistema de interpretação do meio ambiente físico em que o homem, produzindo de forma adaptada ao seu contexto, pode retirar seu sustento das relações estabelecidas com o ambiente. A permacultura pressupõe que, embora algumas tecnologias possam inspirar soluções semelhantes em lugares diferentes, elas não são universalizáveis, ou seja, devem ser articuladas aos contextos locais.

Da mesma forma, ocorre uma resignificação do conceito de *eficiência* para além de aspectos estritamente econômico-quantitativos. A noção de *eficiência* é estendida para o âmbito de uma ética do relacionamento humano e para um tratamento responsável do meio ambiente. Deste ponto de vista, a produção familiar e urbana de alimentos é mais eficiente que a agroindústria, ainda que implique, em um primeiro momento, uma redução de escala e de ganhos econômicos.

Na permacultura, a noção de eficiência não é universal: cada contexto concreto demanda uma solução específica para a obtenção de resultados particulares. Assim, ela configura-se como uma *policultura tecnológica*, que leva em consideração não apenas os avanços tecnocientíficos, mas as tradições, a cultura e as habilidades locais. O uso do computador, então, não é descartado, mas subordinado a outros critérios que variam conforme a situação específica.

Uma parte do conhecimento produzido pelos permacultores circula pelas redes telemáticas na forma de listas de discussão e *sites* específicos, mas isso não implica a rendição à monocultura informática. Para certos conteúdos, em certos contextos, a noção de *eficiência* associada ao computador é aceita e assimilada como uma ferramenta possível para fins determinados e bem circunscritos<sup>10</sup>.

Na prática, a permacultura sofre influências do ambiente hegemônico da cibercultura. Como movimento aberto e sem controle centralizado, acabam ocorrendo desvios em sua ética proposta e muitas ações permaculturais acabam se coadunando com práticas mercadológicas. Cursos são vendidos, consultorias são prestadas, livros são publicados visando o lucro de editoras e palestras são proferidas com a cobrança de ingresso<sup>11</sup>. No entanto, esses *desvios* não invalidam o princípio que propõe a construção de uma *policultura tecnológica* no seio da cibercultura, desconstruindo a *necessidade* da monocultura informática.

#### CONCLUSÃO:

O conceito de monocultura informática apresenta uma possibilidade de apropriação criativa e construtiva pelo pensamento crítico na cibercultura. Ele é capaz de deslocar o foco dos debates e das ações contra-hegemônicas para fora dos parâmetros estabelecidos pelo sistema dominante, propondo uma maneira radicalmente diferente de encarar a relação entre a sociedade e a tecnologia. Pelo conceito de monocultura informática, desvela-se o aspecto mais conservador e autoritário da cibercultura e é dado contemplar como violência aquilo que o discurso publicitário constrói como sedução, ou seja, a dominância valorativa de uma forma tecnológica única, calcada em uma visão restrita e instrumental de *eficiência*.

O fato é que outras formas de sociabilidade (como a permacultura) não centradas nas máquinas portadoras de *chips* permanecem viáveis, ainda que sejam desvalorizadas pela vigência hegemônica da monocultura informática. São formas de ser e de viver que recusam a necessidade da informática para afirmar uma pluralidade (sempre contextual) de maneiras de se relacionar com o mundo, na qual o computador não está excluído por princípio, mas submete-se a outros parâmetros e necessidades contextuais. São formas que buscam a construção de uma noção de *eficiência* que inclua o relacionamento ético e responsável entre os homens e a esfera humana com o meio ambiente.

O conceito de monocultura informática, assim, cumpre o seu papel de ser, na verdade, a crítica à monocultura informática, colaborando para a ampliação do repertório dos movimentos contra-hegemônicos nas condições profundamente autoritárias da cibercultura. ■

10. A divulgação de cursos e a pesquisa de soluções tecnológicas entre participantes da rede é um dos exemplos de uso da telemática na permacultura.

11. Há um intenso debate entre os permacultores sobre as formas éticas para obtenção de recursos financeiros. A cobrança pela informação, em geral, é aceita, desde que permaneça no limite da cobertura de custos envolvidos no processo de disseminação e desde que haja meios para que pessoas sem recursos financeiros não sejam privadas do acesso ao conhecimento.

**REFERÊNCIAS**

- CAZELOTO, Edilson. *Inclusão digital: uma visão crítica*. São Paulo: SENAC, 2008.
- . A velocidade necessária. In: FERRARI, Pollyana (org.). *Hipertexto, hipermídia. As novas ferramentas da comunicação digital*. São Paulo: Contexto, 2007.
- GORZ, André. *Adeus ao proletariado: para além do socialismo*. Trad. Angela Ramalho Vianna e Sérgio Góes de Paula. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1982.
- GRAMSCI, Antonio. *Cadernos do cárcere*. Vol. 2. Trad. Carlos Nelson Coutinho. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- GRUPPI, Luciano. *O conceito de hegemonia em Gramsci*. Trad. Carlos Nelson Coutinho. Rio de Janeiro: Graal, 1978.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MARGLIN, Stephen. Origem e funções do parcelamento das tarefas. Para que servem os padrões?. In: GORZ, André (Org.). *Crítica da divisão do trabalho*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- MOLLISON, Bill; SLAY, Reny Mia. *Introdução à Permacultura*. Trad. André Luis Jaeger Soares. Tyalgum: Tagari, 1994.
- MORROW, Rosemary. *Permacultura passo a passo*. Trad. de André Luis Jaeger Soares. Pirenópolis: IPEC, s.d.
- SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Inclusão digital, *software* livre e globalização contra-hegemônica. In: CASSINO, João; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da (org.). *Software livre e inclusão digital*. São Paulo: Conrad, 2003.
- SIMIONATTO, Ivete. O social e o político no pensamento de Gramsci. In: AGGIO, Alberto. *Gramsci: a vitalidade de um pensamento*. São Paulo: UNESP, 1998.

**Endereço eletrônico:**

- CAZELOTO, Edilson. A monocultura informática. In: *XVII Encontro Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (COMPÓS)*. São Paulo, 2008a. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_319.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_319.pdf)>. Acesso em: 28 jan. 2008.

---

Artigo recebido em 17 de junho de 2009 e aprovado em 4 de março de 2010.