

DOSSIER DE INVESTIGAÇÃO

COMUNIDADE ENTRÓPICA

OUT OF PRINT BACK TO LIFE 1.0

PROGRAMA SISTÉMICO DE PROJECTO 2 + LABORATÓRIO 2

JOÃO FERREIRA

FBAUL . DCNM . 2013

- Dossier de Investigação -

$$H(X) = - \sum_{x \in \mathcal{X}} p(x) \log p(x)$$

Comunidade Entrópica

Out of Print Back to Life 1.0

PROGRAMA SISTÉMICO DE PROJECTO 2 + LABORATÓRIO 2

Plataforma Global:

<http://mestradodcnmfbaul2013.wordpress.com/>

Plataforma Individual:

<http://backtolifeinprotest.wordpress.com/>

Plataforma de Interação:

<http://comunidadentropica.wordpress.com/>

FBAUL . DCNM . 2013

JOKES ARE POLITICAL WEAPONS
AND DESIGN OBJECTS

img. via METAHAVEN (<http://mthvn.tumblr.com/>)

ÍNDICE / PROGRAMA

Introdução (A Desenvolver)

Exórdio

Mecanismo de Sociabilização

Teoria da Entropia

SIGNIFICAÇÃO - FASE 1 (A Desenvolver)

Significado (incompleto)

(Prova de Contacto)

Crítica e Protesto por Frédéric Teschner

Simbolismo / Ideologia

CIVIL DISOBEDIENCE DILEMMAS OF POLITICAL RESISTANCE AND PROTEST

The Hacker Ethic

EXEMPLOS

ACCÃO / REPRESENTAÇÃO - FASE 2 (A Desenvolver)

Hacktivismo

Anonimato

Violência

Violência da Linguagem

Cartaz Político

EXEMPLOS

REACÇÃO / CONSEQUÊNCIA - FASE 3 (A Desenvolver)

Conclusões



De que forma o design se pode assumir como uma ferramenta de protesto na (ou para) a sociedade actual?



~~INTRODUÇÃO INI KO~~
~~INTRODUÇÃO INT~~
~~INTRODUÇÃO I~~
~~UÇÃ OINTRO~~
~~INTRODUÇÃO IN~~
~~INTRODUÇÃO IN~~
~~INTRODUÇÃO IN~~
~~INTRODUÇÃO IA~~
~~INTRODUÇÃO IH~~
~~INTRODUÇÃO I~~
~~INTRODUÇÃO I~~

EXÓRDIO
EXÓRDIO
EXÓRDIO

Da conversa com Alaistar Fuad-Luke, que serviu como ponto inicial na linha de estudo e da actividade projectual deste semestre, discutiu-se uma acção do design, não enquanto prática profissional de mercado, mas sim de prática de reflexão assente em preocupações de cariz social. Uma prática reflexiva ajustada a alternativas concretas, a curto ou a longo prazo, que possam “construir confiança, comunidades, novas linguagens e culturas que materializem a vida de uma forma diferente.”

Alaistair reflecte sobre as dimensões de uma acção do Design que haja sob o signo de pressupostos do mutualismo nos territórios sociais com vista a reflexão de problemas concretos, que contraria a apropriação superficial e comum do termo contemporâneo “social” a universos comerciais assente em plataformas digitais ou não, onde o design enquanto prática profissional se vê na generalidade das vezes inserido. É promovida então uma orientação para o design na forma de activismo criativo que permita criar novos processos de pesquisa e de idealização para uma mudança em direcção à sustentabilidade.

Apropriando-me dos princípios inseridos na prática do Slow Design, epígrafe que é defendida pelo professor britânico onde se apela a uma desaceleração no metabolismo de relações, recursos e fluxos com vista no fornecimento de novos paradigmas do design na perspectiva de gerar mudanças de comportamento sempre numa lógica colaborativa, gostava de iniciar a linha do meu estudo e investigação em projecto e laboratório no sentido de melhor compreender as lógicas dentro da cultura do protesto (manifestação) enquanto reacção de grupo, como acção ideológica, participativa e instrumentalizada em pressupostos positivos e de responsabilidade social com vista a

influenciar mudanças desejadas ou até mesmo no empreendimento de acções directas.

Estão presentes na História indeléveis intervenções comunicacionais de propaganda e protesto numa forte lógica colaborativa (muito por culpa de ideologias esquerdistas) que muito peso tiveram nas causas feministas, nos movimentos estudantis de Paris em Maio de 1968 , ou nas reacções à guerra do Vietname, entre outros, que nos deixaram registos essencialmente gráficos das suas estratégias de comunicação. Contudo, não ignorando o estudo de antigos movimentos sociais no passado bem como a sua herança comunicacional e visual ou até mesmo estratégias de comunicação de antigos regimes políticos, assistimos actualmente a lógicas de protesto com recursos tecnológicos altamente desenvolvidos não só graficamente bem como noutro tipo de suportes, com uma presença impregnadas nos novos media (hacktivism) e também elas com um poder colaborativo (já não tão influenciado politicamente) igualmente forte e ilustrativo das ideologias que simbolizam.

É possível então reiterar que as capacidades do design são usadas neste tipo de acções de protesto social ou político mais desenvolvidos conservam sempre modelos alternativos de reflexão e comunicação que expõem as suas intenções de “renovação” com responsabilidades políticas e sociais e não em simples demonstrações de indignação e descontentamento superficiais como muitas das vezes são acusados.



AGREE



**DONT
AGREE**



OPPOSE



BLOCK

MECANISMO DE SOCIABILIZAÇÃO MECANISMO DE SOCIABILIZAÇÃO MECANISMO DE SOCIABILIZAÇÃO

As minhas intenções enquanto elemento singular passam por mover-me no plano do Protesto sob a forma de acção social, ideológica e política. Julgo que este tipo de acções, reais ou virtuais, vão acompanhando o desenvolvimento das diferentes noções de comunidade que vamos concebendo no decorrer da história e com isso, vão alterando os seus métodos, organizados ou não, para coletar, processar, transmitir e disseminar os seus propósitos e objectivos.

Enquadrando-me nas dimensões do social, questiono qual o peso da colaboração num acto de protesto? Que processos de troca existem nos movimentos organizados? Qual a pertinência da “violência” neste tipo de acções e se a este nível existe algum tipo de relação sintomática entre movimentos de poder e contestatários? Que papel tem o Tempo neste tipo de acções? Devem agir no presente ou para o futuro? Qual a relevância do anonimato virtual ou real enquanto força social? Quais as estratégias de comunicação destas acções e de que forma é que se proliferam?

Quero agir no ecossistema enquanto elemento de contestação e interacção, angariador ou não, dos suportes ou organizações pré estabelecidas.

TEORIA DA ENTROPIA

TEORIA DA ENTROPIA

Definição via Wikipedia.

Enquadrado nas metáforas do universo da científico decidi criar um paralelo com o processo da Entropia.

Entropia - todo o sistema sofre deterioração.

A teoria da informação diz que quanto menos informações sobre um sistema, maior será sua entropia. Isso remete ao fato de as equações matemáticas para a entropia usarem métodos probabilísticos para serem deduzidas. Sendo assim, quanto maior o número de arranjos possíveis, maior será a entropia.

A quantidade de informação de uma mensagem é definida na teoria da informação como sendo o menor número de bits necessários para conter todos os valores ou significados desta mensagem. Por exemplo, se quisermos transmitir ou armazenar os números dos meses do ano, serão necessários, no mínimo, 4 bits para representar esta informação.

Caso esta mesma informação fosse representada pelos caracteres ASCII, o número de bits necessários seria bem maior. A informação, no entanto, seria a mesma. Da mesma forma, para armazenar a informação “sexo”, podemos usar apenas um bit ou 1 byte, representando uma letra (“M” ou “F”, indicando masculino ou feminino, respectivamente).

Portanto, a quantidade de informação de uma mensagem é medida pela entropia da mensagem. Na grande maioria dos casos, a entropia de uma mensagem é $\log_2 n$, onde n é o número de significados possíveis, se todos os significados são igualmente prováveis.

A entropia de uma mensagem também mede a sua incerteza, que é expressa pelo número de bits que precisam ser recupere-

rados quando a mensagem está cifrada para obter novamente o texto claro. Por exemplo, se o bloco cifrado representa “masculino” ou “feminino”, a incerteza da mensagem é 1 porque é preciso conhecer apenas 1 bit bem escolhido para recuperar a mensagem.

No processo de desenvolvimento de uma teoria da comunicação que pudesse ser aplicada por engenheiros eletricitistas para projetar sistemas de telecomunicação melhores, Shannon definiu uma medida chamada de entropia, definida como:

$$H(X) = - \sum_{x \in \mathcal{X}} p(x) \log p(x)$$

onde \log é o logaritmo na base 2, que determina o grau de caoticidade da distribuição de probabilidade e pode ser usada para determinar a capacidade do canal necessária para transmitir a informação.

A medida de entropia de Shannon passou a ser considerada como uma medida da informação contida numa mensagem, em oposição à parte da mensagem que é estritamente determinada (portanto previsível) por estruturas inerentes, como por exemplo a redundância da estrutura das linguagens ou das propriedades estatísticas de uma linguagem, relacionadas às frequências de ocorrência de diferentes letras (monemas) ou de pares, trios, (fonemas) etc., de palavras. Veja cadeia de Markov.

A entropia como definida por Shannon está intimamente relacionada à entropia definida por físicos. Boltzmann e Gibbs fizeram um trabalho considerável sobre termodinâmica estatística. Este trabalho foi a inspiração para se adotar o termo entropia em teoria da informação. Há uma profunda relação entre entropia nos sentidos termodinâmico e informacional. Por exemplo, o demônio de Maxwell necessita de informações para reverter a entropia termodinâmica e a obtenção dessas informações equilibra exatamente o ganho termodinâmico que o demônio alcançaria de outro modo.

A teoria da informação de Shannon é apropriada para medir incerteza sobre um espaço desordenado. Uma medida alternativa de informação foi criada por Fisher para medir incerteza sobre um espaço ordenado. Por exemplo, a informação de Shannon é usada sobre um espaço de letras do alfabeto, já que letras não tem ‘distâncias’ entre elas. Para informação sobre valores de parâmetros contínuos, como as alturas de pessoas, a informação de Fisher é usada, já que tamanhos estimados tem uma distância bem definida.

SIGNIFICAÇÃO
SIGNIFICAÇÃO

SIGNIFICADO
SIGNIFICADO

Prova de Contacto

Independentemente da evolução que os ecossistemas estão a tomar, decidi interpretar a “Prova de Contacto” para a comunidade (ainda à procura de se moldar) como um acto simbólico e com a finalidade de que este comece a captar interesse e inicie possíveis ligações colaborativas. Aqui, este acto não passa de como o nome indica, de uma prova de existência inicial nesta comunidade. Não se trata de um contributo programático para as relações entre ecossistemas mas antes uma resposta sob a forma de artefacto existencial e “alegórico”.

É relevante deixar claro que este gesto já precede uma procura em delinear áreas na minha exploração projectual. Dado que uma acção de protesto ora tanto pode cair na banalidade e na despromoção de sentido e significado, como também pode ser um gesto extremamente contextualizado e inserido em problemáticas de cariz social, político e filosófico, decidi começar a estabelecer a “significação” como primeira área de incisão no meu percurso. É importante afirmar que o design está inerente nesta “significação”. Ele está presente na construção colectiva de discursos, metodologias e práticas de acções de contestação social mas também em propagandas de alienação governamentais ou empresariais de noções como o conforto, bem-estar e segurança para a sociedade.

Criei então duas pequenas publicações sob a forma de “dicionários”, um denominado **DICIONÁRIO REFRACTÁRIO** e outro **DICIONÁRIO RESIGNADO**. São dois objectos figurativos que procuram ironizar as questões relacionadas com a significação, onde um se parece mais com um dicionário convencional, quase como se tratasse de um guia para um manifestante e o outro como uma mera reunião provocatória de imagens de algumas das principais figuras que vão pautando a contestação mundial actualmente.



CRÍTICA PROTESTO CRÍTICA

)Excerto de um ensaio presente numa instalação do Experimentadesign do crítico e professor de design gráfico Thierry Chancogne.)

...

“No despertar dos pioneiros da disciplina a partir da década de 1920, os activistas libertários e violentos de França da década de 1980 viam o design gráfico como um vector para a crítica potencial em termos de contestação social, como um julgamento que associava a estética, a ética e a política. Viam-no como uma proposta capaz de transformar a percepção da sociedade e as representações do estatuto dos seus habitantes.

Mas na época, ninguém falava do design gráfico crítico. Falavam de vanguardismo e modernidade. Falavam de progresso, de compromisso político e de utilidade pública ou social. Não discutiam ainda utilidade crítica.

Que eu saiba, o adjectivo “crítico” usado para qualificar o design gráfico apareceu mais recentemente por volta de 2007, quando Zak Kyes lançou o seu projecto curatorial Formas de Investigação : A Arquitectura do Design Gráfico Crítico⁽¹⁾. Parece-me que através desta qualificação “crítica”, a abordagem à noção de crítica foi talvez deslocada: a de que não estamos realmente a dizer a mesma coisa sobre as práticas de design gráfico como sobre as suas representações.

Pontos de vista críticos e políticas públicas

Em primeiro lugar, vamos examinar os antepassados do design gráfico combativo. Esta forma de pensar sobre o design gráfico como um meio de dismantelar realidades - as suas próprias

realidades - as suas próprias realidades, e as do mundo - surgiu como parte do projecto modernista do início do século XX: um questionamento crítico da ordem estabelecida, aspirando a um futuro brilhante e revolucionário.

Claramente, na época, ninguém falava sobre design gráfico. Tudo o que tivesse a ver com a imagem das escrituras era incluído no projecto de uma obra de arte total, uma estilização da própria vida. László Moholy-Nagy foi capaz de declarar: “a arte mais moderna é verdadeiramente um modo de vida”⁽²⁾ e neste clima, Theo Van Doesburg, El Lissitzky e Hans Richter colocam a arte construtivista como “um método de organização para a vida em geral”⁽³⁾. A construção da revolução política foi inicialmente levada a cabo a um nível estético, como um “estilo de vida” - uma forma de experienciar as coisas, o tecido social e a sua organização.

Na década de 1980, particularmente em França, sob o impulso do grupo Grapus, uma forma de protesto crítica podia ser encontrada num modo de design gráfico que começava a tornar-se institucionalizado, considerado um agente harmonizador, que poderia oferecer uma certa “percepção da comunidade”, mas também um serviço público que trazia uma certa qualidade desinteressada - ou um interesse para o bem maior - a esta cultura visual compartilhada se opunha à publicidade. Este programa de “elitismo para todos” oferecia aos cidadãos uma ferramenta para melhorar a percepção, para aumentar a sua lucidez e perspicácia. Esta ferramenta contribui para manter democratas e republicanos sob vigilância, na esperança de que, em consonância com o movimento modernista, esta capacidade de estimular do “regime da sensação” - também conhecido como estética -pudesse ter algum tipo de efeito sobre o nosso modo de pensar a cidade. “

(1) Ver o sítio <http://www.formsofinquiry.com/>

(2) Krisztina Passuth, Moholy-Nagy, Paris, Flammarion, 1984

(3) Theo Van Doesburg El Lissitzky, Hans Richter, “Erklärung der internationalen Fraktion der Konstruktivisten der ersten internationalen kongresses des Fortshrittlicher Kunstler”, De Stijl, 1922.

IDEOLOGIA SIMBOLISMO

CIVIL DISOBEDIENCE DILEMMAS OF POLITICAL
RESISTANCE AND PROTEST

ROBIN CELIKATES & RENÉ GABRIËLS
(artigo retirado da revista *Krisis* nº3)

Most political theorists seem to agree that civil disobedience consists in intentionally unlawful and principled collective acts of protest that have the political aim of changing specific laws, policies or institutions. Civil disobedience is therefore to be distinguished from both legal protest and »ordinary« criminal offenses or »unmotivated« rioting, but also from conscientious objection and full-scale revolution. In practice, however, these boundaries are politically contested and probably cannot be drawn as easily as theory suggests. Furthermore, it is equally contested whether civil disobedience always has to be public, nonviolent, exclusively directed at state institutions, limited in its goals, and restricted to transforming the system within its existing limits.

Two of the most prominent theories of civil disobedience, those of Rawls and Habermas, highlight its primarily, or even exclusively, symbolic character. This, however, seems to reduce civil disobedience to a purely moral appeal, which sets all hopes on a responsive public. On a theoretical as well as on a practical level we are today faced with the question of whether civil disobedience requires a moment of real confrontation for it to be politically effective. It seems that civil disobedience does

in fact have an irreducible symbolic dimension, but that it cannot be reduced to this dimension, because without moments of real confrontation it would also lose its symbolic power and turn into a mere appeal to the conscience of the powers that be and their respective majorities. The necessity of going beyond the purely symbolic therefore seems to be substantiated by the symbolic function of civil disobedience itself, or a condition of its effectiveness: civil disobedience is a form of political practice that is essentially relying on stagings and (re-)presentations.

The articles in this special section highlight various challenges and possibilities the theory and practice of civil disobedience is confronted with today. Alejandra Mancilla argues that we should reintroduce the idea of a right of necessity for those in severe need. She uses the case of famine affected Paraguayan campesinos to argue that under certain circumstances this right entitles agents to noncivil disobedience. In a similar vein, Jacques Rothfus suggests that the boundary between civil disobedience and criminal, or simply annoying, behaviour is much less obvious than usually assumed. With reference to the case of marginalised migrants in the Netherlands she argues that we should acknowledge the political aspects of certain forms of criminal behaviour. Martin Blaakman investigates how civil disobedience can be effective in a public sphere that suffers from various distortions and asymmetries. He argues that the Rawlsian notion of civil disobedience has to be supplemented by a Bourdieusian perspective in order to account for the effects of 'hermeneutic invisibility'.

According to Tom Grimwood and Martin Lang we have to pay more attention to the aesthetics of civil disobedience. They use the example of the Militant Training Camp and Peter Sloterdijk's theory of rage to highlight how the rise of 'art activism' complicates the relation between the social and the artistic. Finally, Tina Managhan looks at how changing police tactics are (re)staging the scene from one of political protest to one of violence and disorder. She pays particular attention to the situated-ness of bodies and how the latter become de-politicized in the practice of kettling.



The Hacker Ethic

SOMETHING new was coalescing around the TX-0: a new way of life, with aphilosophy, an ethic, and a dream.

There was no one moment when it started to dawn on the TX-0 hackers that by devoting their technical abilities to computing with a devotion rarely seen outside of monasteries they were the vanguard of a daring symbiosis between man and machine. With a fervor like that of young hot-rodders fixated on souping up engines, they came to take their almost unique surroundings for granted. Even as the elements of a culture were forming, as legends began to accrue, as their mastery of programming started to surpass any previous recorded levels of skill, the dozen or so hackers were reluctant to acknowledge that their tiny society, on intimate terms with the TX-0, had been slowly and implicitly piecing together a body of concepts, beliefs, and mores.

The precepts of this revolutionary Hacker Ethic were not so much debated and discussed as silently agreed upon. No manifestos were issued. No missionaries tried to gather converts. The computer did the converting, and those who seemed to follow the Hacker Ethic most faithfully were people like Samson, Saunders, and Kotok, whose lives before MIT seemed to be mere preludes to that moment when they fulfilled themselves behind the console of the TX-0. Later there would come hackers who took the implicit Ethic even more seriously than the TX-0 hackers did, hackers like the legendary Greenblatt or Gosper, though it would be some years yet before the tenets of hackerism would be explicitly delineated. Still, even in the days of the TX-0, the planks of the platform were in place. The Hacker Ethic: Access to computers and anything which might teach you something about the way the world works should be unlimited and total. Always yield to the Hands-On Imperative! Hackers believe that essential lessons can be learned about the systems about the world from taking things apart, seeing how they work, and using this knowledge to create new and even more interesting things. They resent any person, physical barrier, or law that tries to keep them from doing this.

This is especially true when a hacker wants to fix something that (from his point of view) is broken or needs improvement. Imperfect systems infuriate hackers, whose primal instinct is to debug them. This is one reason why hackers generally hate driving cars the system of randomly programmed red lights and oddly laid out oneway streets causes delays which are so god-damned unnecessary that the impulse is to rearrange signs, open up traffic-light control boxes ... redesign the entire system. In a perfect hacker world, anyone pissed off enough to open up a control box near a traffic light and take it apart to make it work better should be perfectly welcome to make the attempt. Rules which prevent you from taking matters like that into your own hands are too ridiculous to even consider abiding by. This attitude helped the Model Railroad Club start, on an extremely informal basis, something called the Midnight Requisitioning Committee. When TMRC needed a set of diodes, or some extra relays, to build some new feature into The System, a few S&P people would wait until dark and find their way into the places where those things were kept. None of the hackers, who were as a rule scrupulously honest in other matters, seemed to equate this with "stealing." A willful blindness. All information should be free. If you don't have access to the information you need to improve things, how can you fix them? A free exchange of information, particularly when the information was in the form of a computer program, allowed for greater overall creativity. When you were working on a machine like the TX-0, which came with almost no software, everyone would furiously write systems programs to make programming easier Tools to Make Tools, kept in the drawer by the console for easy access by anyone using the machine. This prevented the dread, time-wasting ritual of reinventing the wheel: instead of everybody writing his own version of the same program, the best version would be available to everyone, and everyone would be free to delve into the code and improve on that. A world studded with feature-full programs, bummed to the minimum, debugged to perfection. The belief, sometimes taken unconditionally, that information should be free was a direct tribute to the way a splendid computer, or computer program, works the binary

bits moving in the most straightforward, logical path necessary to do their complex job. What was a computer but something which benefited from a free flow of information? If, say, the accumulator found itself unable to get information from the input/output (i/o) devices like the tape reader or the switches, the whole system would collapse. In the hacker viewpoint, any system could benefit from that easy flow of information.