

Tecnologías Ch'ixi: Experiencias micropolíticas para descolonizar las tecnologías: El caso de la Casa de Cultura Tainã y la Red Mocambos

Reflexiones iniciales:

Las tecnologías, como parte de este conocimiento generado por diferentes sociedades, en diferentes momentos de la historia, potencian las interacciones y establecen otras formas de relacionarse con el mundo y con los demás. En ese sentido, las tecnologías también dan cuenta de una realidad, un contexto histórico, una sociedad y un cultura, destacando su diversidad.

En los procesos coloniales se ha instaurado una fuerte dependencia tecnológica, dependencia de artefactos tecnológicos externos producidos en los países capitalistas centrales y, al mismo tiempo, se ha promovido un desconocimiento de las tecnologías ancestrales y su importancia en la consolidación de las culturas locales e históricas de los países latinoamericanos.

Sin embargo, frente a posiciones universalistas y homogéneas, las sociedades y culturas subalternas han buscado sincretismos y formas de resistencia para mantener lo que les es prohibido y primitivo. Se establece, entonces, el entendimiento de que existe un mestizaje entre lo ancestral y lo contemporáneo como estrategia que permite mantener viva la memoria, la historia de sus culturas, al menos en parte.

La Casa de Cultura Tainã y la Red Mocambos, son propuestas articuladas que dimensionan, promueven y construyen propuestas contrahegemónicas en el uso y comprensión de las tecnologías, es por eso que serán el caso concreto que se presentará en el presente artículo.

Sobre la Casa de Cultura Tainã:

Acceder a la historia de la Casa de Cultura Tainã, en Campinas- São Paulo, y de otras comunidades y organizaciones sociales de Brasil, nos remite a las luchas del Movimiento Negro Unificado (MNU), a los puntos de cultura, al software libre, a la comunicación alternativa, a las radios comunitarias, a la herencia de matriz africana con los sonidos de sus tambores y cantos pero, sobre todo, a la necesidad de construir territorios físicos y digitales, rurales y urbanos, libres y autónomos para todos los pueblos y movimientos sociales excluidos por el sistema hegemónico.

El sueño de lo que hoy es la Casa de Cultura Tainã, se remonta a 1989, cuando los habitantes de Vila Castelo Branco fundó la Asociación de Vecinos de Vila Castelo Branco. Con el liderazgo de Antônia Frutuosa Felisbino, mujer negra, empleada doméstica, residente del barrio y conocida como Toninha, se organizan actividades culturales y de artes en el centro social de la Vila como estrategia

para hacer frente a la delincuencia y consumo de drogas, generando así otras alternativas de vida y experiencia a la niños y jóvenes.

Después del fallecimiento de Toninha en 1993, Antônio Carlos (TC) asume, hasta hoy, la coordinación de la Casa Tainã. TC, músico y activista del Movimiento Negro Unificado (MNU).

Desde 1989 hasta hoy, 2022, la Casa de Cultura Tainã, ha realizado diversas actividades y proyectos entorno al fortalecimiento de la cultura de matriz africana y valorización de las culturas indígenas, campesinas y periféricas, a través de exposiciones, obras de teatro, conciertos, talleres de maracatú, de construcción de tambor, de cine y de música y la creación de la orquesta Tambores de Aço.

Del mismo modo, también desarrollaron acciones encaminadas, no solo a conocer el uso y el funcionamiento de la informática sino también a compartir ese conocimiento con la comunidad a través de procesos de alfabetización tecnológica. Conocer sobre la informática fue un objetivo de varios jóvenes integrantes de la Tainã.

En un inicio, su aproximación a la informática, por medio de un programa liderado por *Microsoft*, llamado: *Democratização da Informática* (CDI), pero cuando conocieron el Software Libre (SL) y los fundamentos del movimiento liderado por Richard Stallman, comenzaron a cuestionar el monopolio de Microsoft y el control sobre código fuente y, al mismo tiempo, a pensar estrategias y acciones que permitieran construir herramientas basadas en la filosofía del SL.

Es así como varios jóvenes negros que pertenecían a la Casa de Cultura, comienzan a estudiar sobre el Software Libre y a pensar alternativas para establecer relaciones, de forma virtual, con otras Casas de la Cultura del municipio de Campinas.

En 2003, con la llegada de José Inácio Lula da Silva (Lula) a la presidencia y del cantante Gilberto Gil al Ministerio de Cultura, otras oportunidades se empiezan a abrir para la Casa de Cultura Tainã. En el mandato de Lula se fortacen las Casas y Puntos de Cultura y se construyen políticas públicas para el uso del Software Libre (ver DA SILVEIRA, 2018) en las diferentes instituciones de la sociedad.

Del mismo modo, se crean programas y proyectos para alfabetización digital en diferentes comunidades de Brasil, como el proyecto GESAC (Governo Eletrônico – Serviço de Atendimento ao Cidadão) cuyo objetivo era la universalización del acceso a internet, con el fin de diseminar medios que permitan el acceso a la información y a servicios del gobierno por medio electrónico.

La Casa de Cultura Tainã, como organización social de base que tenía integrantes con conocimientos sobre informática y que tenían, y siguen teniendo, concepciones amplias sobre las tecnologías y eran sensibles a las realidades diversas de Brasil, fueron los convocados, por el Ministerio de Telecomunicaciones de la época, para generar esos procesos de formación con

comunidades indígenas, quilombolas y campesinas. En el marco de esos procesos de formación se establecen relaciones y lazos con diferentes organizaciones y comunidades.

Las concepciones sobre las tecnologías que emergen en la Casa de Cultura Tainã no son sólo una materialización técnica, es la relación con una realidad política, espiritual y cultural. Las tecnologías no son solo artefactos. Se componen de valores, símbolos y significados que las comunidades les atribuyen. Por lo tanto, son un instrumento de lucha y acción liberadora.

Se puede decir que pensar en tecnologías en la Casa de Cultura Tainã es pensar en todas las dimensiones que las componen: técnicas de uso, conocimiento, contexto, apropiación, historia, producción y política. Por ejemplo, la primera tecnología que se apropió fue tecnología de tambor. El tambor como elemento simbólico ancestral de origen africano, cargado de historias espirituales y terrenales y como herramienta comunicativa para juntar y darle ritmo a las canciones que narran injusticias, cuentan secretos, hacen denuncias, describen historias de amor y desamor y denuncian todo lo que quieran exponer para que otros lo sepan.

Esta comprensión multidimensional de lo que son las tecnologías permite una descolonización de los mismos sobre el uso no siendo meramente técnico e instrumental sino también pues, sobre todo, política y organizativa. Pero esta descolonización también es posible mientras se construyen procesos de apropiación y dominación del saber de estas tecnologías ancestrales/contemporáneas, especialmente las comunicativas. Dominar el conocimiento de las tecnologías involucradas en el cultivo y construcción del tambor, por ejemplo, es reconocer el patrimonio y la identidad cultural de origen y dominar las tecnologías contemporáneas de comunicación e información que están en el Radio, televisión e Internet. Es ir más allá de ser un simple usuario y consumidor para ser creador y promotor de lenguajes que aborden la realidad situada en un contexto próximo.

Comprenden la fuerza vital y cultural del tambor y el cultivo en el fortalecimiento de la comunidad y, al mismo tiempo, entienden, sin ingenuidad, que las tecnologías digitales están cargadas de intencionalidad política colonial, pero al dominar los saberes que las sustentan, son capaces de reapropiarse, reintegrarse y utilizarse con un sentido más consciente y crítico, permitiendo así la creación de nuevas lecturas, nuevas construcciones y nuevas sensibilidades y significados para el beneficio de tus intereses.

Sobre la Red Mocambos:

La Red Mocambos nació como una iniciativa local de la Casa de Cultura Tainã con el objetivo de establecer, de manera virtual, una interconexión con dos organizaciones socias y

comunitarias. La suma de varias implementaciones de políticas públicas como los telecentros, Pontos de Cultura y los procesos de apropiación tecnológica del GESAC permitió generar intercambios, reconocimiento mutuo entre las organizaciones y sus intereses y, así, iniciar el proyecto de una red nacional.

Pensar las tecnologías en la Red Mocambos trasciende, desde un principio, la mera instrumentalidad. De igual forma, los procesos de formación digital fueron y son diseñados para generar procesos de apropiación y dominio del conocimiento de estas tecnologías y, así, poder tener mayor autonomía y libertad en el uso de las mismas.

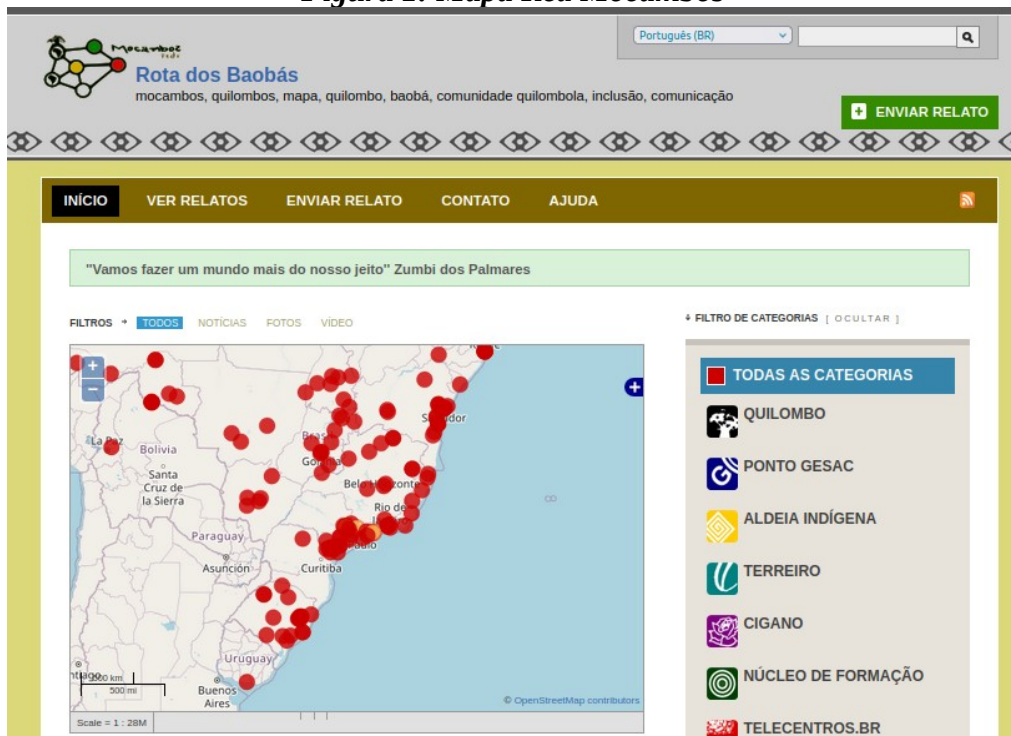
Desde el inicio de la Red Mocambos, varias cosas habían quedado claras: i) valorar saberes y prácticas culturales de quilombolas, indígenas, campesinos y áreas periféricas de las ciudades, ii) utilizar las tecnologías digitales como herramientas para potenciar estos saberes y prácticas, iii) establecer puentes de interacción e intercambio entre diferentes comunidades y iv) fortalecer los procesos organizativos de las comunidades para del diálogo mutuo entre las diferentes raíces indígenas ancestrales/contemporáneas, quilombolas y campesinos para habitar el mundo desde la diversidad.

Para materializar la red se desarrollaron varias actividades, cinco de ellas son: las Pajelanças Quilombólicas Digitales (PQD), geoinformática, Wiki, y el Baobáxia.

Las PQD tienen como objetivo “rescatar la prácticas ancestrales africanas e indígenas, los círculos de conversación y el trabajo colectivo, la que integran nuevas y viejas prácticas tecnológicas para crear sostenible y rentable” (TOZZI, 2013, Video: 00:04:05), a partir de procesos de empoderamiento y pertenencia a la Territorialidad y fortalecimiento de las comunidades para garantizar la papel en la historia misma.

En el tema de geoinformática, se presenta un mapa de la red de Mocambos (ver figura 1). creado con un Software Libre Africano llamado Ushahidi y su propósito es mostrar los datos geográficos de las organizaciones, monitorear las acciones y el Al mismo tiempo, “dar una visión a las comunidades a pesar de que hay un gran universo con el que pueden interactuar y que la lucha no es solo en el patio” (TOZZI, 2013, Video:00:09:45) .

Figura 1: Mapa Red Mocambos



Fuente: <https://mapa.taina.net.br/>

La Wiki (Ver Figura 2), como una herramienta virtual que puede ser editada por múltiples personas. Es otra de las estrategias, como los encuentros y talleres presenciales y tiene con el propósito de construir colectivamente el conocimiento de la red. El mapeo del trueque es para “fortalecer el trueque entre comunidades de productos y conocimientos, fortaleciendo empresas sostenibles” (TOZZI, 2013 Vídeo: 00:13:10).

Figura 2: Wiki Red Mocambos

Página principal

De Rede Mocambos
 Bem vind@ no espaço de edição colaborativa da Rede Mocambos (<http://www.mocambos.net>) .. o nosso wiki

The screenshot shows the main page of the Wiki Red Mocambos. At the top, there is a logo and a map of Brazil divided into five regions: Norte, Nordeste, Centro Oeste, Sudeste, and Sul. Below the map are three boxes representing different nuclei: NFCs (Núcleos de Formação Continuada), NCP (Núcleo de Comunicação e Pedagogia), and NPDD (Núcleo de Pesquisa e Desenvolvimento Digital). The main content area is divided into three columns: 'Discussões políticas e documentos' (green background), 'Documentação Técnica' (yellow background), and 'Núcleos Rede Mocambos' (red background). The 'Núcleos Rede Mocambos' column lists various projects and initiatives, including 'Núcleos de Formação Continuada', 'Núcleo de Pesquisa e Desenvolvimento Digital', 'Rota dos Baobás', 'Baobáxia', 'Vídeos para Baobáxia', 'Rota de Escambo Baobá', 'Lista dos telecentros BR da rede mocambos', 'Rota dos baobás digital', 'Projeto Ijé Ofé', 'Indígenas', 'Norte', 'Nordeste', 'Sudeste', 'Centro Oeste', 'Sul', 'IV Encontro Nacional da Rede Mocambos', 'I Encontro da Rede Mocambos do Espírito Santo', 'Fajelaça Quilombólica Digital', 'Fajelaça Quilombólica Digital Rio Grande do Sul', and 'Lista de Demandas para Fajelaça CBI'.

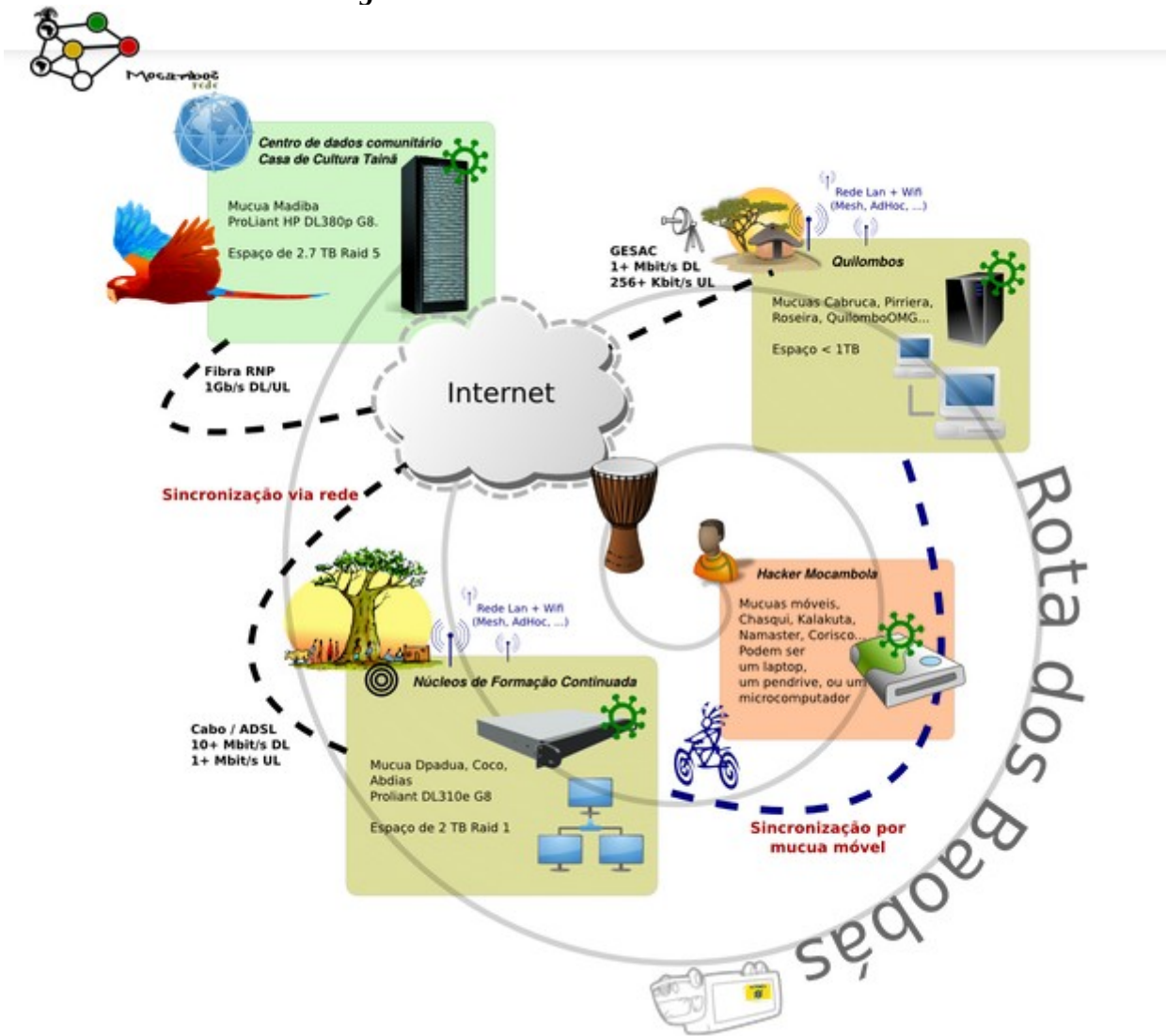
Fuente: https://wiki.mocambos.net/index.php/P%C3%A1gina_principal

Y, por último, Baobáxia, que es “una arquitectura distribuida, enfocada a integración y sincronización de contenidos digitales entre redes locales en lugares donde la conexión a internet es inestable, lenta o ausente” (TOZZI, 2013 Video: 00:13:20).

Baobáxia (União do Baobá com Galáxia) es el territorio digital de la en una plataforma de comunicación distribuida que funciona con o sin internet (Ver figura 3). Baobáxia es una red de colecciones multimedia digitales, destinada a facilitar la comunicación entre diferentes comunidades que no tienen internet, a través de un red de comunicación basada en nodos locales (mucúas). Según Vincenzo Tozzi (2015)

Cada nodo de la red es una mucúa, normalmente en el lenguaje técnico son llamados servidores, solo una Red que siempre ha luchado contra esclavitud, el concepto de siervo no se correspondía con la libertad que la gente busca Llamamos a los nodos de la Red, Múcua. este es un mucúa móvil y tiene un ordenador dentro, este ordenador tiene instalado el software Linux y Baobáxia y tiene un pequeño dispositivo llamado Router wifi que si lo enchufas crea, en un radio de unos 200 mide una red local que tiene acceso a ese sistema. Y este sistema es un colección digital. [...] Y además de ver contenido, puedes compartir contenido. Por lo que se almacenan en el interior, por lo que lo llevas de un lugar a otro y uno mucúa habla con el otro directamente sin tener que pasar por internet. Así van los contenidos pasando de comunidad en comunidad a través de las personas que circular en la red, en la ruta de los Baobás. (Recuperado de <https://baobaxia.mocambos.net/#mocambos/abdias/media/486da75b-01f7-48a3-8c6d-97aff6bdeb4c>)

Figura 3: Funcionamiento del Baobáxia



Fuente: <https://mocambos.net/tambor/pt/baobaxia>

Para diferenciarse en la Red, cada Múcuas tiene un nombre, por ejemplo, la múcuas de la Casa de cultura Tainã se llama Abdias. El 28 de enero de 2020, el Múcuas da Tainã tiene 4642 imágenes, 394 videos, 789 audios y 342 textos; diversos temas y los registros se almacenan en ese intercambio específico.

Existe un proceso de sincronización y actualización de contenidos y catálogos. Esta sincronización se realiza a través de Internet o mediante un intercambio mutuo. Como procesos de organización de contenidos, se generan etiquetas que permiten la organización de catálogos, permitiendo que la búsqueda sea más efectiva. De acuerdo a necesidades locales y el propósito del contenido producido, pueden ser públicos o privado.

El material multimedia producido por las comunidades puede tener una variedad de usos. Pueden ser, por ejemplo, utilizados como material patrimonial y para preservar la memoria cultural y local de una comunidad, así como ser utilizado como material didáctico, con contenido histórico didáctico sobre la diversidad cultural de Brasil.

Estas cuatro acciones digitales y presenciales construyen caminos para descolonizar formas de conocer y promover una ciencia capaz de valorar y fortalecer las realidades situadas de comunidades ubicadas en diferentes partes de Brasil. Intercambio de saberes, círculos de conversación, rituales, música, construcciones colectivas, problematizaciones sobre el presente, capacitaciones, comidas colectivas, risas, juegos con niños, entre otras acciones están las formas de posibilitar los encuentros.

La red de Mocambos funciona en un interesante proceso dialéctico. Al mismo tiempo que el esfuerzo por cuidar las especificidades socioculturales y la memoria de las comunidades, trayendo elementos del pasado y reconstruir una historia que está amenazada de perderse, el uso del software libre se refiere a una mirada al futuro. Las posibilidades que ofrece son las más contemporáneas en tecnología y conocimiento digital. Su trabajo funciona como punto de conciliación entre dos momentos cronológico e histórico, anunció que estas comunidades, marginados tantas veces por los procesos de desarrollo tecnologías, ahora pueden participar en ellas como actores activos y transformadores sociales (Traducción propia. Testimonio de Robson Bonfim, articulador Cultura Digital SP. Recuperado de: <https://softwarelivre.org/ponto-por-ponto/blog-2/quilombos-e-software-livre-a-experiencia-do-projeto-mocambos>.)

“Actualmente, la Red Mocambos reúne a 27 comunidades: 12 Puntos de Cultura y 15 quilombos” (BONFIM, 2009), en 2009. Posteriormente se conectaron más de 65 comunidades y se establecieron relaciones con comunidades negras en el continente africano, que permitió y aún permite, un mayor intercambio de experiencias y el reconocimiento de las acciones micropolíticas que se desarrollaron en diferentes partes de Brasil y otras partes del mundo.

Diálogos, presencia, virtualidad, uso de medios electrónicos, espacios de reflexión, creación y acción transmiten y permiten diferentes formas de pensar, razonar y actuar. Esto posibilita la construcción de discursos y lenguajes para que puedan compartir y llegar a otros grupos y personas que pueden sumar y hacer nuevos aportes, transformaciones y construcciones.

La Red Mocambos, como territorio digital libre, crea, a partir de saberes libres, ya sean técnicos, tecnológicos, rituales o prácticos, contenidos digitales para compartir y poner en circulación saberes negados y excluidos por los poderes políticos dominantes y coloniales.

La Red Mocambos, como acción micropolítica que lucha por la defensa de la libertad, la autonomía y autodeterminación de las diferentes comunidades excluidas y silenciadas e ignorada por las estructuras dominantes, reconoce que los pueblos excluidos continúan siendo excluidos y, por lo tanto, rescata la esencia de la lucha de Zumbi y Quilombo dos Palmares para construir actualmente

mocambos digitales como estrategia organizativa fortalecer las acciones y necesidades conjuntas de varias comunidades brasileñas.