

## **Cultura e Tecnologias Digitais: desafios na gestão cultural**

### **Relatoria do Encontro Internacional, promovido pelo Centro de Pesquisa e Formação do Sesc São Paulo<sup>1</sup>**

Por Bianca Santana<sup>2</sup>

“Este encontro permite que possamos trocar ideias e apontar facilidades, proximidades e possibilidades. Para descobrir como a cultura, que é a essência do processo de humanização e conquista de cidadania, possa ser a grande ferramenta para transformar o país no que queremos. Não temos todas as respostas, que tenhamos perguntas”. Dessa forma, Antonio Tadeu Di Pietro, diretor de Estudos e Monitoramento de Políticas Culturais do Ministério da Cultura, contextualizou o Encontro Internacional Cultura e Tecnologias Digitais: os novos desafios da gestão cultural. Segundo Danilo Miranda, diretor regional do Sesc em São Paulo, o objetivo do encontro era aprofundar a discussão em torno das tecnologias digitais, em vez de simplesmente defendê-las ou atacá-las, como acontece tantas vezes. Este texto não tem o objetivo de relatar tudo o que foi discutido durante o encontro. A intenção aqui é relacionar os principais tópicos das exposições de cada um dos palestrantes em um ensaio acerca do binômio cultura e tecnologia.

### **Cultura e tecnologias digitais: do que estamos falando, afinal?**

Antes de mais nada, é necessário considerar que, quando falamos em tecnologia, falamos de algo que nos constitui, não sobre algo separado ou externo ao humano ou à cultura. “Não há cultura natural. A cultura se constitui por artefatos. Desde sempre”, explicou André Lemos<sup>3</sup> na

---

<sup>1</sup>O “Encontro Internacional Cultura e Tecnologias Digitais: os novos desafios da gestão cultural” ocorreu nos dias 23 e 24 de setembro de 2014, no Sesc Vila Mariana, em São Paulo. O auditório estava lotado de pessoas concentradas em ouvir, registrar, fazer perguntas. Em outros momentos, já caí na armadilha de achar que o modelo de uma pessoa, ou algumas, falando do palco para uma plateia grande não servia como modelo formativo. De fato, ele não privilegia o diálogo, essencial para aprofundar o conhecimento. Mas para facilitar o acesso a um tema pela primeira vez ou para atualizar o que determinado pesquisador tem produzido, não há formato melhor. Hoje reconheço que, ao convidar pessoas de lugares distantes a apresentarem suas experiências e reflexões, o mais interessante é reservar tempo de fala para aproveitar ao máximo sua presença e o que ela tem a dizer. E quem ouve não é, necessariamente, passivo. Sempre é possível refletir, questionar, selecionar, aprofundar-se ou descartar o que foi dito. E essa escolha é de quem ouve, ativamente. Quem estava na plateia do auditório do Sesc Vila Mariana nestas datas teve a oportunidade de ouvir abordagens teóricas e reflexões de renomados especialistas, além de conhecer experiências de usos das tecnologias digitais em ações culturais de diversos estados brasileiros, dos Estados Unidos e de países da América Latina e Europa. Uma oportunidade única e muito relevante. Os presentes também puderam visitar a intervenção artística Ecossistema Humano, dos artistas italianos Salvatore Iaconesi e Oriana Persico. Pela primeira vez no Brasil, a exposição coleta informações das redes sociais e permite visualizar o que está acontecendo na cidade a cada momento.

<sup>2</sup> Professora no curso de Jornalismo da Faculdade Cásper Libero e na pós-graduação da FAAP. Blogueira do Brasil Post (Huffington Post). Tem se dedicado a pesquisar tecnologias digitais, cultura, educação, relações raciais e de gênero. É jornalista e mestre em educação pela USP. Foi uma das fundadoras da Casa de Cultura Digital e é diretora da Casa de Lua Organização Feminista.

<sup>3</sup> André Lemos é engenheiro, mestre em Política de Ciência e Tecnologia pela COPPE/UFRJ e doutor em Sociologia pela Université René Descartes, Paris V, Sorbonne. Atualmente é Professor do Departamento de Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da Faculdade de Comunicação da UFBA.

conferência de abertura do Encontro. É que quanto mais a tecnologia evolui, mais se torna transparente para as pessoas. Cozinhar, escrever e a própria linguagem estão tão presentes no cotidiano que se tornam invisíveis e nem as percebemos mais como artefatos ou tecnologias.

Para não cair na polarização de criticar a tecnologia para defender a cultura, como se a tecnologia fosse um mal atual do qual a cultura sofre, Lemos recomenda construir um pensamento mais híbrido, a partir das mudanças que podemos observar empiricamente. “O pensamento híbrido pode ajudar a detectar as potencialidades a partir da concretude, e não à priori!”, convidou.

As tecnologias digitais - de computação, nos hardwares e softwares, e de telecomunicações, especificamente na internet - estão cada vez mais presente em nosso cotidiano, em todas as esferas da sociedade. A partir desta constatação, não faz sentido assumir um discurso determinista, de que as tecnologias modificam a educação, a saúde ou a cultura. É necessário compreender a complexidade das relações possíveis entre estes diferentes campos. A começar, pelas visões que temos do que é a cultura.

“Que concepções de cultura estão em jogo?”, provocou Marco Antônio de Almeida<sup>4</sup> em sua intervenção. O pesquisador apresentou quatro definições de cultura e deu exemplos de políticas de cada uma das definições, classificando-as em dois tipos (no sentido weberiano de “tipo ideal”): emancipatórias ou capitalistas. Para a classificação, analisou as conexões entre política cultural, acesso à tecnologia e processos de produção, circulação e apropriação da informação cultural, conforme o quadro abaixo.

Quadro 1. Sentidos do termo cultura e âmbitos das políticas culturais<sup>5</sup>

Sentido	Âmbito de ação emancipatório	Âmbito de ação capitalista
Antropológico: modos e estilos de vida	"resgate" e/ou valorização das culturas tradicionais	"folclorização" das mercadorias, turismo étnico, etc.
Sociológico: comportamento declarativo/diferenciação social	políticas de acesso aos bens culturais	gerenciamento/planejamento da produção de mercadorias culturais
Patrimonial: <i>corpus</i> de obras reconhecidas e valorizadas	educação formal/informal, atividades de mediação cultural	ações semelhantes, pensadas, porém, dentro da pura lógica de mercado (lucro)
Cultura como recurso socioeconômico	promoção da cidadania cultural, geração de renda, desenvolvimento social	legitimação de afirmações de grupos hegemônicos e seus interesses e lobbies

Pesquisador do CNPq, membro titular do Comitê Assessor do CNPq para a área de comunicação (2009-2012) e coordenador Geral do Comitê Assessor para as áreas de Comunicação, Ciências da Informação, Museologia e Artes do CNPq (2011-2012).

<sup>4</sup> Professor no curso de Ciências da Informação e da Documentação da FFCLRP-USP e da pós-graduação em Ciência da Informação da ECA-USP, Marco Antônio de Almeida participou da primeira mesa do Encontro com a intervenção “Mediações culturais: acesso e apropriação da informação e da tecnologia”.

<sup>5</sup> Quadro apresentado pelo professor durante sua exposição. Retirado do artigo Almeida, Marco Antônio. Políticas culturais e redes sociotécnicas: reconfigurando o espaço público. Revista Ciências Sociais Unisinos 50(1):54-64, janeiro/abril 2014. Disponível em: [http://revistas.unisinos.br/index.php/ciencias\\_sociais/article/viewFile/csu.2014.50.1.07/4062](http://revistas.unisinos.br/index.php/ciencias_sociais/article/viewFile/csu.2014.50.1.07/4062)

Um exemplo de cultura concebida no sentido patrimonial (“*corpus de obras reconhecidas e valorizadas*”) foi apresentado na terceira mesa do Encontro por Alexandre Germano, do Google Cultural Institute. Por meio da tecnologia *street view* é possível simular visitas a museus e monumentos em diversos lugares do mundo. Com a tecnologia *gigapixel*, o Instituto digitaliza, em altíssima resolução, paisagens, obras, forros, ladrilhos, pinturas, permitindo notar detalhes de cada pincelada e de rachaduras em uma tela. “A tecnologia ajuda a suplantar a barreira de acesso, mesmo que não substitua a experiência”, afirmou Alexandre. Por mais que ele tenha reforçado o objetivo não lucrativo do projeto, que nasceu como trabalho voluntário de “pessoas inquietas da empresa”, é inegável a lógica de mercado na qual está inserido. Trata-se, portanto, de uma ação cultural capitalista, na classificação tipográfica de Almeida.

Mais do que ampliar as possibilidades de acesso à cultura, as tecnologias digitais, para André Lemos, permitiriam mapear as conexões, os lugares e as tramas da cultura. Em uma perspectiva emancipatória, nas palavras de Almeida, seria um misto dos diferentes sentidos da cultura (antropológico, sociológico, patrimonial e cultura como recurso socioeconômico). Nas palavras de Lemos, a cultura “se forma e se disforma aqui e acolá. Está constituída como rede”.

Para compreender o binômio cultura e a tecnologia de hoje, portanto, seria essencial compreender o que é rede. Não só a rede infraestrutura que transporta bits, mas também a rede tecida nas relações. “Artefatos somos nós!”, repetiu Lemos mais de uma vez, apoiado em Bruno Latour, na teoria ator-rede. A rede, como estrutura tecnológica, tornaria visível o espaço genérico e abstrato das redes de atores que conectam outros espaços e temporalidades.

A percepção de tempo e espaço está diretamente ligada à produção cultural e à tecnologia, não só na visão de Lemos. Marcus Bastos<sup>6</sup> apontou, em sua intervenção, como o trem, o relógio e o cinema foram marcos determinantes em como percebemos os espaços e as temporalidades. A chegada do homem à lua, por exemplo, com transmissão em tempo real, mudou a percepção das pessoas do que é o instantâneo. Da mesma forma, o cinema apresentou uma possibilidade de organizar o tempo de forma linear, muito diferente do tempo circular típico da oralidade. Bastos cita Vilém Flusser ao afirmar que a escrita informática resgata um tempo circular, que temos experimentado nas linguagens digitais. O espaço-tempo se redesenharia na dinâmica das diferentes associações e redes.

Pode-se afirmar, então, que existe uma dimensão utópica de rede. Com a liberação do polo de emissão da comunicação<sup>7</sup>, seria possível reconfigurar formas da vida social, da política e da cultura. Em vez do princípio massivo do um para muitos, a conexão em rede ampliaria a liberdade de fala e de conexão com o outro. Tais possibilidades colocariam em xeque o direito autoral, o trabalho hiperhierarquizado e até o exercício da democracia. “Não é apenas uma não adequação ao regime massivo, mas uma necessidade de reinvenção ampla”, sublinhou Lemos. Nesta visão, mais do que qualquer uso pragmático de uma tecnologia, há uma mudança do modelo comunicacional global e isso reverbera em todas as esferas da sociedade, incluindo a produção da cultura.

Se em outro modelo de comunicação, alguns poucos produziam cultura para muitos consumirem, no modelo que se desenha atualmente muitos poderiam produzir. “É a mudança do

---

<sup>6</sup> Marcus Bastos é professor da PUC-SP, doutor em Comunicação e Semiótica. Na segunda mesa do Encontro apresentou a palestra “Eventualidades: linguagens do tempo real”.

<sup>7</sup> No texto “Cibercultura remix”, publicado em 2005, André Lemos explica de forma didática o que chama de liberação do polo da emissão, como uma das principais características da cibercultura. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>. Acesso em 15/10/2014.

*read only* para o *read/write* de que fala Lessig<sup>8</sup>”, explicou Lemos. Falar, portanto, em adoção ou rejeição das tecnologias, não é suficiente para compreender a mudança de paradigmas que se coloca para quem pensa e produz cultura.

Ladislau Dowbor<sup>9</sup> reforçou a perspectiva de Lemos afirmando, de forma contundente, que o eixo de transformação da cultura na relação com as tecnologias de informação e comunicação é de um deslocamento profundo para a chamada economia do conhecimento. Para exemplificar, contou a história de um homem que conheceu em uma favela. Com acesso à internet por um *gato*, o homem trabalhava como webdesigner e explicou: “Nós, com informação, somos iguais. Antes, a gente precisava esperar abrir uma fábrica pra dar emprego pra gente. Hoje, a gente faz nosso emprego.” Ladislau afirma que é um exemplo exagerado, mas que a cena mostra um mundo em construção, possibilitado pelo acesso às tecnologias, pela economia do conhecimento e pelo acesso aberto.

### **Acesso aberto não é sinônimo de gratuidade**

Por acesso aberto podemos compreender a disponibilização de conteúdos científicos, culturais e educativos na internet, sem restrições de acesso, seja por necessidade de pagamento ou credenciais específicas, seja por direitos autorais. A italiana Primavera De Filippi<sup>10</sup> falou especificamente sobre como as leis de direitos autorais de diversos países não dão conta da lógica de produção e compartilhamento em rede. Além da necessidade de rever a lei, ela apresentou a possibilidade de adotar licenças alternativas de direito autoral, que eliminam algumas das restrições colocadas à priori. Vale registrar que pela lei brasileira de direito autoral, se não há declaração explícita do que é permitido fazer com determinado conteúdo, deve-se interpretar que ele está cerceado pelo copyright, ou seja, não é possível copiar ou distribuir o material disponível gratuitamente na internet, mesmo que para finalidade cultural, educacional ou não comercial.

As licenças Creative Commons, desenhadas em um primeiro momento nos Estados Unidos e depois adequadas às leis de diversos países, inclusive do Brasil, oferecem diferentes possibilidades de abertura de determinada obra. Necessidade de atribuição de autoria, uso não comercial, compartilhamento pela mesma licença, impedimento de obras derivadas são condições que podem ser colocadas pela autora ou pelo autor de determinada obra ao compartilhá-la nas redes digitais. Combinadas, essas condições resultam em seis diferentes licenças de direitos autorais. Ao acessar determinado conteúdo, o usuário identifica o que pode ou não fazer com ele, por conta das imagens e breves descrições das licenças Creative Commons, além da argumentação jurídica que pode ser acessada ao clicar na licença.

Outra característica das licenças Creative Commons é que elas possuem uma camada tecnológica que permite relacionar conteúdos às condições de uso e distribuição por meio de metadados. Isso permite encontrar imagens abertas na busca avançada do Google, por exemplo, filtrando a pesquisa por permissão de uso. Para quem deseja facilitar o acesso e a circulação de

---

<sup>8</sup> Lawrence Lessig trata da RO (*read only culture*) e a *Read/write culture* no livro *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*, publicado em 2008 pela Penguin Books.

<sup>9</sup> Professor titular do departamento de pós-graduação da PUC-SP nas áreas de economia e administração. Falou sobre economia compartilhada.

<sup>10</sup> Pesquisadora no CERSA/CNRS/Universidade de Paris II e no Berkman Center for Internet & Society na Universidade de Harvard. Apresentou a palestra “Creative Commons: práticas artísticas emergentes e a regulação da propriedade intelectual”.

sua obra pela rede, as licenças Creative Commons são mais adequadas que a restrição de acesso do copyright. Ladislau mostrou todos os livros e artigos escritos por ele publicados integralmente em seu site. Por mais que fosse possível escolher uma licença não comercial para a publicação online, o professor nem se preocupa com isso. “Você ganha dinheiro com os seus livros?”, provocou, bem humorado?

A dimensão utópica da rede, que apareceu em quase todas as intervenções do encontro, foi duramente questionada por Gilson Schwartz<sup>11</sup>. “Essa utopia toda dos adoradores da internet, de que tudo é acessível a qualquer um, é tão fictícia quanto o homem econômico racional do liberalismo clássico. Acreditar nos Creative Commons passa longe de enfrentar as questões que levam a humanidade a ser uma máquina que explora e cria desigualdades”, afirmou Gilson. Mais de uma vez, o professor reforçou que liberar o acesso à informação pela internet não superaria a compulsão humana pela desigualdade e pela dominação. E aqui tomo a liberdade de questionar: mas algo, isoladamente, superaria?

Da crítica de Gilson à dimensão utópica, ele afirma que a infraestrutura, o dinheiro e o poder continuarão concentrados, mesmo com o conteúdo acessível. “Moedas digitais, o Banco Central deixa fazer?”, provocou. Para o professor, o importante é falar sobre o dinheiro. E aí entra o que ele chama de iconomia, economia dos ícones, entendidos como sistemas de informação e comunicação que produzem valor e instauram mercados. Em um artigo (2006) Gilson explicou:

*A ciência da iconomia é saber combinar os aspectos financeiros e comunicacionais que constituem a essência do interesse no sentido amplo (inclusive de rendimento, retorno, juro ou produtividade), do impulso ou intenção que leva os atores econômicos a criar e distribuir mais valor, riqueza ou poder, ampliando o alcance de suas iniciativas e deixando um rastro de regras e instituições que, elas mesmas, tornam-se às vezes ícones do mercado ou do desenvolvimento, idéias líderes capitaneadas por políticos, empresas ou gurus.*

Silvio Meira<sup>12</sup> problematizou a economia criativa. Os exemplos diversos apresentados por ele evidenciam como ainda estamos utilizando o termo sem entender ao certo o que ele significa. Chamamos economia criativa desde o holandês que fabrica carros de velocidade de forma artesanal, exclusivista, utilizando tecnologia de ponta, com altíssimos lucros, até ateliês chineses que reúnem centenas de pintores para replicarem as pinceladas de Van Gogh. Silvio pergunta: se centenas de chineses podem copiar a pincelada de artistas admiráveis, eles não poderiam ser substituídos por máquinas? De forma programada?

O professor mostrou vídeos de máquinas que podem reproduzir a combinação de cores e traços, copiando perfeitamente diversos artistas. E apresentou um software criado por um músico-programador que combina sons aleatoriamente, gerando músicas. Para sustentar seu questionamento, Silvio citou o Jogo de Dados de Mozart, que permitiria compor obras complexas sem nenhum conhecimento de música. “A criatividade seria, então, algo que se pode programar em computadores?”

As respostas, segundo Silvio, não estão nas tecnologias. A reflexão crítica, “o como nos

---

<sup>11</sup> Professor da Escola de Comunicações e Artes da USP. Sua apresentação tinha o título “Iconomia: além dos paradigmas digitais”.

<sup>12</sup> Professor titular de Engenharia de Software do Centro de Informática da UFP. Fez a conferência de encerramento do encontro que chamou de “interArThings?...”

livrar dos males” é objeto da área das humanidades, da filosofia, da sociologia. Não é algo que podemos esperar das tecnologias.

## **Tecnologias não são neutras**

Ao abrir o arquivo de apresentação, o espanhol Sergio D'Antonio Maceiras<sup>13</sup> (e todo o auditório) se deparou com fontes e imagens desconfiguradas. “Este não é um problema técnico! É um problema criado artificialmente por companhias”, ressaltou. Usuário de software livre e adepto de formatos e padrões abertos de arquivos, ao acessar sua apresentação pelo software Power Point, da Microsoft, Sergio foi impedido de visualizar a formatação que havia definido previamente. Um belo gancho para problematizar interesses comerciais, de que se consuma determinado produto (software), com o argumento falacioso de incompatibilidade técnica, já que o formato odp, diferentemente do ppt da Microsoft, é um formato aberto, padrão ISO, facilmente implementado no código fonte de qualquer editor de apresentações<sup>14</sup>.

Em sua conferência, André Lemos também chamou a atenção para a necessidade de se politizar as tecnologias<sup>15</sup>. “É necessário refletir sobre as tecnologias, não só produzir e utilizar, para entender o que significam como posição no mundo”, afirmou. “O poder das corporações também está no algoritmo<sup>16</sup>. É preciso conhecer essa escrita. Para politizar e entender.”

Ao pautar a criatividade como eixo central da produção de cultura, a alemã Christiane Riedel<sup>17</sup> falou sobre a necessidade de produtores culturais serem criativos também na definição dos algoritmos. Do contrário, serão reféns das decisões de monopólios comerciais. O argentino Fabian Wagnister<sup>18</sup> não só concordou com a fala da professora, como complementou dizendo que cada um poderia ter seu próprio servidor para hospedar e-mails ou produções digitais. “Por que entregar todas as nossas informações para grandes corporações tão facilmente?”, provocou.

O tema dos dados pessoais serem armazenados e utilizados por grandes corporações esteve em alta no Brasil nos últimos anos, durante as discussões para a elaboração e a aprovação do Marco Civil da Internet, sancionado em abril de 2014. Conforme explicou Carlos Affonso Pereira de Souza<sup>19</sup>, a coleta de dados pessoais só pode ser feita com o consentimento expresso do usuário. E nós, ao contratarmos serviços online ou criarmos logins para acessar determinados conteúdos, aceitamos compartilhar muitos dados sem sequer termos lido os termos de uso.

## **E na prática, para quem produz cultura?**

---

<sup>13</sup> Professor do Departamento de Filosofia do Direito, Moral e Política da II Universidade Complutense de Madrid. No encontro, fez a apresentação “A gestão cultural como gestão de aprendizagens contraculturais”.

<sup>14</sup> Sergio Amadeu da Silveira, professor da Universidade Federal do ABC, tem alguns artigos publicados sobre a temática dos padrões e formatos abertos. Um deles, foi publicado na coletânea *Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas e políticas públicas*, que organizei com Carolina Rossini e Nelson de Luca Pretto. Sob o título Formatos Abertos, está disponível na página: <http://www.artigos.livrorea.net.br/2012/05/formatos-abertos/>

<sup>15</sup> Para se aprofundar na temática da politização das tecnologias, recomendo a leitura de Santos, Laymert Garcia. *Politizar as Novas Tecnologias*. São Paulo, Editora 34, 2003.

<sup>16</sup> De forma simplificada, um algoritmo é uma sequência lógica de ações para responder a determinado problema. Programas de computadores são sequências de algoritmos.

<sup>17</sup> Professora de Financiamento da Cultura e Direito na Universidade Internacional de Karlshochschule e gerente geral do ZKM. Apresentou “Da idade das máquinas e da matéria à idade da mídia e dos dados”.

<sup>18</sup> Chefe do Programa de Produção do Departamento de Cinema, Televisão e Mídia Digital da Universidade da Califórnia de Los Angeles (UCLA).

<sup>19</sup> Diretor do Instituto de Tecnologia e Sociedade do Rio de Janeiro (ITS). Professor da UERJ e da PUC-Rio

A coleta de dados, conforme argumentou Carlos Affonso, tem sido utilizada de forma muito direta na produção cultural. A série norte-americana *House of Cards* é escrita com total controle dos roteiristas sobre as informações de seu público, já que, pelo monitoramento da empresa de serviço de TV por internet Netflix, é possível saber, por exemplo, exatamente em que capítulo da série os expectadores a abandonam. A partir disso, é elaborado o enredo ideal.

O governo mexicano tem utilizado dados dos usuários de seus equipamentos e programas para desenhar a oferta de serviços e produtos culturais. Cissi Montilla<sup>20</sup> apresentou o Sistema de Informação Cultural como uma ferramenta que permitiu conhecer bem os usuários para planejar ações que estimulem as pessoas a consumir e a produzir cultura. “Se a Amazon pode, nós também podemos”, brincou Cissi, mencionando a oferta de novos livros a partir do padrão de buscas e compras de determinado consumidor. Ao comprar o ingresso para um museu mexicano, por exemplo, o usuário recebe um cartão que permite registrar as obras de arte de que mais gostou, para receber imagens e informações sobre ela por e-mail, ao mesmo tempo em que disponibiliza informações sobre seus gostos e preferências para o museu e o Departamento de Cultura. Tais informações são utilizadas para planejar exposições e políticas a partir das preferências dos usuários.

O Ministério da Cultura Brasileiro tem se inspirado na experiência mexicana para planejar e implementar o Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais (SNIIC). José Murilo Costa Carvalho Junior<sup>21</sup> apresentou o mapeamento cultural colaborativo que pretende coletar, armazenar e difundir os dados e informações sobre agentes culturais no Brasil. O Sistema é uma ação atual do Ministério cuja ideia fundadora, da colaboração, remonta ao primeiro mandato do governo Lula. Murilo lembra que no lançamento do Creative Commons, em 2004, o então ministro Gilberto Gil participou do show em Nova York promovido pela revista Wired.

A utilização das licenças Creative Commons é uma das marcas das políticas de cultura do MinC. Além do licenciamento alternativo, o uso de software livre e a apropriação das tecnologias digitais por produtores culturais, especialmente nos pontos de cultura, foram citados por Murilo como exemplos da tentativa de “abrir a caixa preta e fazer coisas diferentes no governo”. A instituição se apropriou de possibilidades de interação direta com o público por meio de blogs e redes sociais de forma inovadora, no ano de 2007. A plataforma culturadigital.br, desenvolvida em 2009, permitia muita interatividade e foi utilizada pelo Ministério da Justiça para a construção colaborativa do Marco Civil da Internet. Desde então, tais concepções e ações tem sido exploradas pelo Ministério e influenciado políticas da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo e da Secretaria Estadual de Cultura do Rio Grande do Sul, por exemplo.

O professor Marco Antonio de Almeida, ao pesquisar os pontos de cultura do Programa Cultura Viva do Ministério da Cultura, observou três pilares essenciais: autonomia, protagonismo e empoderamento. Segundo o professor, a experiência marcou uma inflexão nas políticas de cultura criadas no Brasil até aquele momento. Apesar do sucesso do programa, Marco aponta considerações essenciais: a heterogeneidade das comunidades na capacidade de gerenciamento de recursos e na prestação de contas, já que a lógica da comunidade raramente

---

<sup>20</sup> Diretora de Educação Artística e Serviços culturais do Instituto Queretanos da Cultura. Foi Secretária Executiva de Políticas Públicas Culturais do Conselho Nacional para a Cultura e as Artes no México.

<sup>21</sup> Coordenador-geral de Cultura Digital do Ministério da Cultura Brasileiro. Apresentou o painel “O governo como plataforma: dados abertos e participação cidadã”.

opera na lógica da burocracia; a ausência ou insuficiência de políticas de formação dos agentes culturais e a apropriação negociada das tecnologias; além da criação e o fortalecimento de estratégias para a continuidade e o enraizamento social das políticas culturais independentemente da ação governamental. Já que em momentos de descontinuidade das políticas, como ocorreu na gestão Ana de Hollanda no Ministério, as comunidades se desarticulam a ponto de não conseguirem mais realizar o que era possível antes do incentivo governamental.

Sergio D'Antonio Maceiras apresentou quatro centros culturais em Madri, Espanha, que utilizam as tecnologias digitais de forma contundente e operam de formas distintas:

1. Media Lab Prado<sup>22</sup>: as pessoas podem realizar atividades culturais e formativas no lugar e com o pouco dinheiro público disponível, desde que prestem contas;
2. Matadero: centro de creación contemporánea <sup>23</sup>: muito próximo do anterior, foi fruto de uma obra caríssima, desnecessária em um cenário de crise, na opinião de Maceiras. Sem dinheiro para realizar ações, é, nas palavras dele, “uma caixa bonita vazia de conteúdo”;
3. La Tabacalera<sup>24</sup>: ocupação de uma antiga indústria de tabaco. Centro social autogerido, com pouca institucionalização: horários de funcionamento, regras de convivência, espaços de resolução de conflito. Os coletivos que o ocupam têm encontrado soluções criativas e inesperadas para dar conta das necessidades colocadas pela realidade. “Há uma comunidade muçulmana importante no entorno, com diversos conflitos de gênero para os coletivos feministas que convivem no mesmo ambiente. Todos convivem e aprendem”, afirmou o pesquisador;
4. Movimento Okupa<sup>25</sup>: centros ocupados para a produção cultural, normalmente por movimentos de esquerda, gerando grandes tensões no bairro e com a polícia. “Há 15 dias um grupo neonazista ocupou um prédio com as mesmas estratégias. Montaram um banco de alimentos onde diziam ‘os espanhóis primeiro’. Conseguiram cooptar votantes da ultradireita e polarizar um bairro altamente muito ocupado por imigrantes”, contou Maceiras. As estratégias de ocupação cultural em rede têm sido experimentadas por diferentes grupos políticos e propósitos sociais e culturais.

O francês Jérôme Delormas apresentou o centro cultural parisiense La Gaité Lyrique. Mantido por financiamento público e com fundo privado próprio, da bilheteria, locação de espaços, coprodução e patrocínios, o centro oferece shows e exposições híbridas de artes visuais, música e tecnologias. Promovem encontros para refletir e questionar a cultura contemporânea em círculos de diálogos. Temas como a internet de hoje, privacidade, economia solidária e cultura global são constantes nas atividades. Há diversas atividades transgeracionais, com pessoas de todas as idades. “As crianças não são uma categoria à parte”, Jérôme fez questão de frisar.

No centro, há iniciativas muito interessantes de uso de tecnologias em um contexto social e ambiental: as pessoas utilizam um aplicativo para fazer compras de produtores locais dos arredores de Paris, e encontram os produtores no centro cultural. As refeições no espaço também são produzidas com o senso de comunidade da produção local e do consumo consciente. “Lugar cultural, lugar criativo”, afirmou Jérôme. “Para compreender e questionar a cultura é muito importante entender as coisas mais amplamente”.

## Ligando os pontos

---

<sup>22</sup> <http://medialab-prado.es/>

<sup>23</sup> <http://www.mataderomadrid.org/>

<sup>24</sup> <http://latabacalera.net/>

<sup>25</sup> <http://www.okupatutambien.net/>

As tecnologias digitais fazem parte do cotidiano. Elas estão presentes na produção, na divulgação e no consumo de cultura na contemporaneidade. A partir desta constatação, em vez de exaltá-las ou demonizá-las, é necessário questionar: de que tecnologias estamos falando? E de que cultura? Para quem? Com quais objetivos? Como já foi dito anteriormente, para a maior parte dos especialistas e produtores culturais presentes no encontro, o mais importante ao analisar os desafios da gestão cultural colocados pela cultura em relação às tecnologias digitais, não é publicar conteúdos em redes sociais ou fazer uso de recursos tecnológicos.

Sob uma perspectiva utópica e emancipatória, todas as pessoas são potenciais produtoras de conhecimento, informação e cultura, da mesma forma como podem acessar a produção cultural da humanidade. Não como consumidoras passivas, mas como agentes na recepção e sujeito ativo que interfere, inclusive, nos algoritmos que determinam a lógica dos softwares e das redes tecnológicas.

Para tanto, é importante considerar que as tecnologias não são neutras e reafirmar a necessidade de se investir em tecnologias livres, para que a produção cultural não seja refém de interesses comerciais específicos. Da mesma forma, a flexibilização da lei de direitos autorais e a adoção de licenças alternativas ao copyright são essenciais para a livre circulação do conhecimento e para o exercício da criatividade.

Com tal consciência e criticidade, nos aproximamos do “processo de humanização e conquista de cidadania”, para transformar o país no que queremos, como apontou Antonio Tadeu Di Pietro no início do encontro. Saímos com muitas perguntas e grandes desafios.

Nas palavras de André Lemos, o principal desafio é garantir às futuras gerações que as redes estimulem emancipação e liberdade:

*Promover a economia criativa e um modo de vida sustentável. Estimular a participação, a criatividade, a transparência. Produzir uma cultura que deixe livre a potência, em vez reproduzir instituições falidas e anacrônicas. Que a rede estrutura não cerceie a rede associação. Que promova a circulação de ideias, obras, pensamentos explorando as múltiplas formas de veiculação de ideias, formas e pensamentos. Que não fiquemos reféns dos fatos nem dos artefatos. Nem das últimas notícias, nem das últimas tecnologias. Que sejamos construtores de redes!*

Fabian Wagnister, ao propor usos alternativos para o uso da tecnologia de computação para expressões criativas e comunitárias, faz uma sugestão de leitura pertinente e pouco comum aos brasileiros que atuam neste campo: “Leiam Pedagogia do Oprimido, de Paulo Freire, troquem educação por tecnologia e fica perfeito”.

## **Referências Bibliográficas**

Almeida, Marco Antônio. **Políticas culturais e redes sociotécnicas: reconfigurando o espaço público**. Revista Ciências Sociais Unisinos 50(1):54-64, janeiro/abril 2014. Disponível em: [http://revistas.unisinos.br/index.php/ciencias\\_sociais/article/viewFile/csu.2014.50.1.07/4062](http://revistas.unisinos.br/index.php/ciencias_sociais/article/viewFile/csu.2014.50.1.07/4062)

Lemos, André. **Cibercultura remix**. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf> . Acesso em 15/10/2014.

Santos, Laymert Garcia. **Polítizar as Novas Tecnologias**. São Paulo, EDITORA 34, 2003.

Schwartz, Gilson. **Princípios de Iconomia**. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Dezembro de 2006 -14/14. Disponível em:  
<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/110/109>

Silveira, Sergio Amadeu da. **Formatos Abertos**. In: Santana, B. Rossini, C. Preeto, N. Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas e políticas públicas. Salvador: edufba, 2012. Disponível em: <http://www.artigos.livrorea.net.br/2012/05/formatos-abertos/>