

Ciências Sociais Unisinos

ISSN: 1519-7050

periodicos@unisinos.br

Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Brasil

de Almeida, Marco Antonio
Políticas culturais e redes sociotécnicas: reconfigurando o espaço público
Ciências Sociais Unisinos, vol. 50, núm. 1, enero-abril, 2014, pp. 54-64
Universidade do Vale do Rio dos Sinos
São Leopoldo, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=93831121008>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

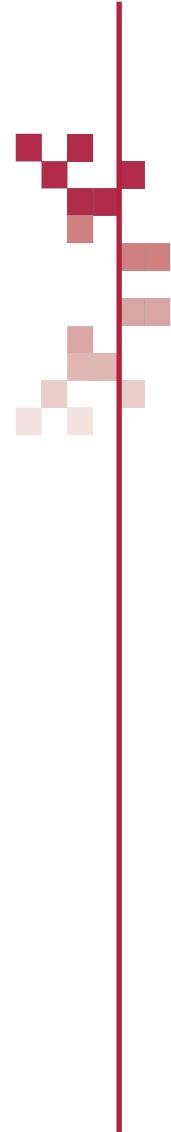
redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

Políticas culturais e redes sociotécnicas: reconfigurando o espaço público

Cultural policies and socio-technical networks: Reconfiguring the public space



Marco Antonio de Almeida¹
marcoaa@ffclrp.usp.br

Resumo

O objetivo deste trabalho é analisar, na perspectiva da mediação cultural e da informação a partir da utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), algumas experiências de políticas culturais brasileiras. Como metodologia, partimos de uma breve discussão teórica, depois analisamos documentos do Ministério da Cultura e do IPEA, e também entrevistas com alguns atores envolvidos nos processos de elaboração e implementação dessas políticas. Também analisamos dois microestudos de caso de ações culturais e de redes sociais ligadas à temática cultural. Conclusões preliminares indicam que o grau de autonomia e as condições socioculturais dadas para a apropriação da informação e dos usos das tecnologias variam contextualmente. Se ainda é prematuro falar-se num processo de "democratização" do acesso à informação cultural e de novas práticas dos usuários, fica patente, por outro lado, que o processo tecnocultural em curso aponta possibilidades inéditas e promissoras.

Palavras-chave: *políticas culturais, tecnologia, espaço público.*

Abstract

The objective of this work is to analyze, from the perspective of cultural mediation and information based on the use of Information and Communication Technologies (ICT), some experiences of Brazilian cultural policies. In terms of methodology, we start from a brief theoretical discussion, then analyze documents of the Ministry of Culture and IPEA, as well as interviews with some actors involved in the processes of developing and implementing these policies. We also analyze two micro-case studies of cultural activities and social networks related to culture themes. Preliminary findings indicate that the degree of autonomy and the sociocultural conditions given for the appropriation of information and the uses of technologies vary contextually. While it is still premature to speak of a "democratization" of access to cultural information and new practices of users, it is clear, on the other hand, that the present technocultural process points toward unprecedented and promising possibilities.

Keywords: *cultural policies, technology, public space.*

¹ Universidade de São Paulo. PPGCI-ECA/USP, Av. Prof. Lúcio Martins Rodrigues, 443 Cidade Universitária, 05508-020, São Paulo, SP, Brasil. FFCLRP-USP, Av. dos Bandeirantes, 3900, 14049-900, Ribeirão Preto, SP, Brasil.

Algumas frases, de tão repetidas, já se tornaram clichês quando o assunto é cultura. A primeira, "quando ouço falar em cultura, sinto vontade de sacar a minha arma", é atribuída ao ministro da Propaganda de Hitler, Joseph Goebbels. Já a segunda foi proferida por um personagem de ficção, Jerry Prokosh, um ambicioso empresário de Hollywood interpretado por Jack Palance no filme *O Desprezo*, de Jean-Luc Godard: "Quando ouço a palavra cultura, pego o talão de cheques". Por que essa dupla lembrança num texto sobre políticas culturais? A primeira frase, pelo seu peso, recorda-nos que, há não tanto tempo assim, a cultura foi seriamente considerada pelo potencial mobilizador e emancipador que poderia despertar nos sujeitos: governos ditatoriais queriam reprimir-la e controlá-la, ao passo que movimentos revolucionários nela viam o pavio que incendiaria as massas. Já a segunda, em seu cinismo irônico, ilustra bem o que foi – e ainda continua sendo – a apropriação *in extremis* da cultura pelo capitalismo, sua transformação em mercadorias e serviços para o consumo e a geração de lucros através do mercado.

Ainda no terreno das frases célebres, já dizia Max Weber que "minha profissão é exagerar". A oposição expressa acima pode parecer excessiva, talvez caricatural, mas cumpre a função de balizar, de maneira ideal, os dois polos extremos onde a discussão sobre o papel de cultura parece ter se estabelecido hoje. De um lado, como fonte de criação, inovação e crítica social; de outro lado, como possibilidade de afirmação e mesmo adesão ao sistema, na forma de atividade econômica e geração de recursos cada vez mais relevantes. Não se trata de uma escala de valorização ou de julgamento (no que isso poderia comportar de idealizações ou pré-concepções), mas tão somente de uma perspectiva heurística. Nesse sentido, a oposição pode ser útil para localizar e compreender um pouco melhor alguns processos culturais em seus contextos específicos. Mais precisamente, o influxo proporcionado pela incorporação das tecnologias de informação e comunicação (TICs) às políticas culturais brasileiras no decorrer da última década.

Antes de entrarmos mais propriamente nessa discussão, dois preâmbulos se fazem necessários. O primeiro deles tenta responder a seguinte questão: afinal, o que se está entendendo por "cultura" quando se discute política cultural? Já o segundo elenca algumas considerações históricas sobre os temas das políticas culturais e da ação cultural, buscando refletir sobre algumas linhas de força que permanecem atuantes até o presente. São percursos necessários para retomarmos a oposição proposta.

Cultura: breve digressão em torno do conceito

Ao fazer a genealogia do termo "cultura", Raymond Williams (2007) mostra que ele foi utilizado inicialmente para descrever atividades agrárias, como sinônimo de cultivo (cultura de tomates, de batatas, etc.). Daí derivou, por extensão, como sinônimo para a compreensão de um processo de crescimento e cuidado das capacidades humanas (cultivado = culto). No sécu-

lo XVIII, com o surgimento do conceito de "civilização", os dois termos se tornaram intercambiáveis e historicamente unidos em suas ambições seculares e iluministas: um estado realizado que se poderia contrastar à barbárie e/ou um estado de desenvolvimento que implicava progresso. Aos poucos os dois termos vão se separando, e a "cultura" passa a ser relacionada com a "vida interior" em suas formas mais acessíveis e seculares: subjetividade, imaginação, e, portanto, com a formação do indivíduo e com a descrição dos meios e obras desse desenvolvimento: artes, religião, instituições, etc. A modernidade dos sentidos seculares de "civilização" e "cultura" reside no fato de ressaltarem a capacidade humana não só de compreender, mas também de construir uma ordem social humana, diferenciando-se dos conceitos e ordens sociais anteriores derivados de estados religiosos ou pressuposições metafísicas. Assim,

A complexidade do conceito de "cultura" é, portanto, notável. Tornou-se um nome do processo "íntimo", especializado em suas supostas agências de "vida intelectual" e nas "artes". Tornou-se também um nome de processo geral, especializado em suas supostas configurações de "modos de vida totais". Teve um papel crucial em definições de "artes" e "humanidades", a partir do primeiro sentido. Desempenhou papel igualmente importante nas definições das "Ciências Humanas" e "Ciências Sociais", no segundo sentido. Cada tendência se inclina a negar o uso do conceito à outra, apesar de muitas tentativas de reconciliação (Williams, 1979, p. 23).

O sentido das palavras acompanha as transformações sociais ao longo da história. No caso da cultura, algumas dessas transformações são apontadas por Stuart Hall (2005), vinculadas aos processos de globalização, às transformações na vida cotidiana e às novas formas de construção da subjetividade. Hall cita David Harvey e seu conceito de compressão espaço-tempo para dar conta das aceleradas mudanças no mundo contemporâneo. Para além da ampliação dos fluxos migratórios, também é necessário destacar o papel das tecnologias de informação e comunicação (TICs) nessa compressão das coordenadas de espaço-tempo. Foram as TICs que estabeleceram uma rede global na qual se enredaram sociedades com distintos modos de vida e histórias. Esse novo ambiente causou um profundo impacto nos modos de vida dos indivíduos, trazendo choques entre as culturas locais e uma "cultura global" ainda em configuração.

Hall chama a atenção para uma série de deslocamentos das culturas do cotidiano, decorrentes de mudanças globais na reorganização socioeconômica das sociedades "pós-modernas" ou "pós-industriais": crescimento do setor de serviços, novos estilos de vida relacionados ao empoderamento das mulheres, às mudanças nas estruturas familiares e nas relações intergeracionais, etc., que possuem um reflexo cultural. Mas atenta especialmente para o papel dos meios de comunicação tradicionais e das TICs na disseminação de informação e conteúdos simbólicos. Em um outro texto, Hall (1997) também menciona a centralidade da cultura na construção das subjetividades, e, em função de uma ênfase na linguagem e no significado na compreensão desse

fenômeno, de uma dissolução gradual das fronteiras entre o social e o psíquico.

Resta explorar as dimensões *epistemológicas* da centralidade da cultura. Vale ressaltar aqui a importância da chamada "virada cultural" no âmbito das Ciências Humanas e Sociais, especialmente pela incorporação das reflexões realizadas no âmbito dos estudos da linguagem, principalmente no que dizem respeito às práticas de representação, que conferiu à linguagem posição privilegiada na construção e circulação dos significados. A relação entre linguagem e realidade ressalta que as coisas só possuem significado a partir de sua inserção dentro de um determinado sistema de classificação ou, como diria Wittgenstein, de um "jogo de linguagem". A "virada cultural" relaciona-se diretamente a esta atitude nova em relação à linguagem, ao conceber a cultura como a inter-relação de diferentes sistemas de classificação e diferentes formações discursivas às quais recorremos para atribuir significado às coisas. A ideia de "discurso" liga-se, portanto, "tanto à produção de conhecimento através da linguagem e da representação, quanto ao modo como o conhecimento é institucionalizado, modelando práticas sociais e pondo novas práticas em funcionamento" (Hall, 1997, p. 24).

Uma das consequências dessa mudança de paradigma nas ciências humanas e sociais foi a expansão do termo "cultura" a um espectro mais amplo e abrangente de instituições e práticas, sugerindo que cada uma delas requer seu próprio universo distinto de significados, gerando assim sua própria "cultura" (da cultura da empresa à cultura do gueto, da cultura dos *hooligans* à cultura dos militares, etc.). Por outro lado, se a cultura está em toda parte, onde ela começa e onde ela termina? Na realidade, a cultura se articula, em todas as instituições sociais, com as dimensões políticas e econômicas. Em outras palavras, essas dimensões se constituem mutuamente, o que significa dizer que toda prática social possui condições culturais de existência, na medida em que dependem de "valores" e "significados" para funcionar e produzir efeitos. Esse é o gancho de Hall para tematizar a questão da regulação das culturas: "No cerne desta questão está a relação entre cultura e poder. Quanto mais importante – mais 'central' – se torna a cultura, tanto mais significativas são as forças que a governam, moldam e regulam" (Hall, 1997, p. 29).

Hall aponta para o fato de que, no âmbito da globalização, essa regularização da cultura tem se caracterizado por processos de esvaziamento do Estado, retirando suas responsabilidades na regulamentação das ações culturais, transferindo isso, paralelamente, para o mercado, na forma de privatizações ou de repasse de recursos públicos para a administração por parte de empresas ou de entidades do terceiro setor. Outro ponto importante aqui é a formação de grandes conglomerados midiáticos, e os prós e contras desse processo (esse é um aspecto importante, que mereceria uma ampla discussão que, entretanto, não cabe aqui; para uma abordagem detalhada e bastante crítica a respeito, vide Castells, 2009). Por outro lado, Hall não toma um partido *a priori*, observando que, como já argumentava Foucault, é raro não acontecer um estado de "não regulação". As mudanças críti-

cas ocorrem entre um e outro modo de regulação. O importante é indagar como uma determinada área da cultura passa de um modo de regulação a outro, como, quando e por quê.

[...] razão pela qual é importante sabermos como a cultura é modelada, controlada e regulada é que a cultura, por sua vez, nos governa – "regula" nossas condutas, ações sociais e práticas e, assim, a maneira como agimos no âmbito das instituições e na sociedade mais ampla. [...] Se a cultura, de fato, regula nossas práticas sociais a cada passo, então aqueles que precisam ou desejam influenciar o que ocorre no mundo ou o modo como as coisas são feitas necessitarão – a grosso modo – de alguma forma ter a "cultura" em suas mãos, para moldá-la e regulá-la de algum modo ou em certo grau (Hall, 1997, p. 32).

Por sua vez, George Yúdice (2006) problematiza a utilização do termo cultura no mundo contemporâneo na medida em que ela passa a ser considerada como um recurso. A configuração contemporânea do sistema cultural, em toda sua complexidade, terminou por tornar necessário um sofisticado aparato de informação, que envolve recursos (físicos e humanos) cada vez mais amplos. Cultura como recurso, nesse caso, não se limitaria ao simples papel de mercadoria. No atual contexto, os recursos culturais, assim como os naturais, não comportam uma exploração pura e simples. Mais do que isso, o que se deve buscar é o gerenciamento, a conservação, o acesso, a distribuição e o investimento em cultura. Administrar esses recursos visando atingir distintos objetivos tornou-se um desafio para Estados, empresas e movimentos sociais.

Políticas culturais e ação cultural

Se ainda é prematuro falar-se num processo de "democratização" do acesso à informação cultural e de novas práticas dos usuários, fica patente, por outro lado, que o processo tecnológico em curso descortina possibilidades inéditas e promissoras nesse sentido. Esse cenário estimula repensar as políticas de informação e cultura a partir de novas perspectivas, considerando-se desde sua formulação mais geral até seu impacto local, percorrendo-se assim toda a cadeia de mediações que vão do macrônível do Estado ao micronível dos usuários-cidadãos. Newton Cunha (2010) relembra Niklas Luhmann e a sua concepção de sistemas sociais, nos quais a comunicação exerce papel preponderante. Os meios de comunicação e informação, no caso da cultura, além de permitirem a intercompreensão mútua entre os atores sociais, também são um elemento motivador dos mesmos, na medida em que sugerem visões de mundo, possibilidades de ação e potenciais resultados. Os meios de comunicação, enquanto expressão do poder e poder em si, buscam delimitar o espaço de seleção dos atores sociais – sejam classes sociais, grupos de interesse, coletividades, instituições ou indivíduos. Assim, nas sociedades contemporâneas complexas, "os códigos comunicativos podem tornar-se diferentes e concorrentes, condicionando relações de poder e de verdades, de aceitação ou recusa de valo-

res, de consenso ou conflito de objetivos" (Cunha, 2010, p. 40). A partir dessa perspectiva, o autor define as relações estabelecidas entre "ação cultural" e "política cultural":

[...] a ação cultural elaborou-se historicamente como forma de atividade simbólica e sociopolítica, a partir de projetos e no interior de organizações da sociedade civil (e assim permanece até hoje em vários lugares e situações diversas). Portanto, o que mais tarde veio a ser denominado política cultural corresponde a uma ação cultural institucionalizada e assumida pela esfera pública, que pode variar segundo representações ideológicas e entendimentos do papel do Estado (Cunha, 2010, p. 40-41, grifos do autor).

Por outro lado, a delegação de poder e de recursos por parte do Estado às empresas e às entidades da sociedade civil acabou por nuclar essa distinção (para uma abordagem mais completa e crítica das relações entre ação cultural e políticas culturais, vide Coelho, 1997 e Fleury, 2009). As políticas culturais envolvem, portanto, desde instituições (governo, ONGs, associações) a aparatos infraestruturais e agentes humanos (gestores, técnicos, usuários), em diversos níveis. Um aspecto suplementar que torna essa discussão ainda mais complexa é o deslocamento do termo "cultura" para o campo da economia e sua reapropriação no âmbito da formulação de políticas públicas de cultura em todos os níveis (do nacional ao local). A compreensão e a prática da cultura na contemporaneidade são bastante complexas, uma vez que diversos fatores exercem transformações "naquilo que entendemos por cultura e o que fazemos em seu nome" (Yúdice, 2006, p. 27). No atual contexto, o papel da cultura expandiu-se como nunca para as esferas sociopolíticas e econômicas, ao mesmo tempo em que suas noções convencionais se esvaziam ou mudam de sentido. Muitas vezes ela é usada diferentemente da ideia de "transcendência espiritual" que outrora se extraía através da arte. Atualmente a cultura é muitas vezes usada "enquanto recurso para se atingir um fim" (Yúdice, 2006, p. 52).

Como visto acima, a consideração da cultura como recurso leva Yúdice a abordar seu papel no mundo contemporâneo por outro viés. O autor enxerga na arte e na cultura um potencial para estimular o crescimento econômico e melhorar as condições sociais de determinadas comunidades. É a economia cultural valendo-se da cultura como recurso para outros fins (vale aqui considerar também as contribuições de Paul Tolila para o tema – Tolila, 2007). A arte e a cultura acabam por cobrir espaços não preenchidos pelo Estado, que, pressionado pelas políticas de inspiração neoliberal, transferiu progressivamente para a sociedade civil a responsabilidade pela assistência social

da população. A cultura – assim como a educação, a religião, o esporte e o lazer – assume papel de poder público, com funções pedagógicas e disciplinares. Nesse contexto, a promoção da cultura como recurso requer a adoção de uma estratégia orientada pelos processos de gestão, entrando em choque, portanto, com a premissa gramsciana que define a cultura como um terreno de luta. Ambas as perspectivas disputam espaço no cenário atual e podem ser percebidas na dialética concreta das muitas experiências em andamento. O autor conclui que é possível apropriar-se dos avanços tecnológicos e cultivar uma comunidade interativa e de oposição. Yúdice sugere que as instituições e ONGs devem financiar uma "alfabetização crítica", pois o reconhecimento das diferenças culturais por si só não basta (o que, no atual cenário das TICs, ecoa as reflexões acerca da inclusão digital na perspectiva de Warschauer, 2006).

Podemos pensar, portanto, nessas ações que visam regular a cultura buscando produzir determinados efeitos nos indivíduos e nos grupos como "políticas culturais" (exercendo-se no âmbito do estado ou fora dele). Torna-se necessário, portanto, um aparato de informação (envolvendo recursos físicos e humanos) cada vez mais amplo e sofisticado para gerenciar as políticas culturais. No âmbito de algumas iniciativas do Ministério da Cultura e de outros órgãos de fomento da cultura, isso é perceptível na elaboração de programas, na abertura de linhas de crédito e na formação e qualificação de pessoal técnico apto a lidar com esse aspecto de "gestão" das políticas culturais nos diferentes níveis de incidência das mesmas.²

Uma das formas convencionais de uso da cultura é seu direcionamento como um recurso para a melhoria das condições sociais, como na criação de tolerâncias multiculturais e de participação cívica, e no crescimento econômico, através de projetos de desenvolvimento cultural urbano, como a proliferação de museus para o turismo cultural – sendo "quase impossível encontrar declarações públicas que não arremetem a instrumentalização da arte e da cultura" (Yúdice, 2006, p. 27), em detrimento de suas definições mais tradicionais. De um ponto de vista "ideal", pode ser interessante para um governo que a cultura se desenvolva nas localidades mais remotas: através do capital humano extraído da arte e das tradições, a autoestima da comunidade é mantida, capacitando-a para suportar os traumas e as perdas da vida cotidiana, além de revitalizar os espaços sociais e gerar recursos através do turismo e do artesanato.

A compreensão da cultura como campo crucial de investimento faz com que ela seja tratada como qualquer outro recurso (Yúdice, 2006), sendo que, em países tão diversificados culturalmente como o Brasil, os investimentos em cultura se fazem

² O comentário vale para as ações do MINC nas duas gestões que tiveram à frente do órgão os ministros Gilberto Gil e Juca Ferreira. No período da gestão da ministra Ana de Hollanda (2011/2012), entretanto, o que se pode observar foi uma descontinuidade em relação às políticas anteriores de integração e inclusão cultural por meio da internet e tecnologias digitais, compreendendo a discussão de direitos autorais, livre circulação de material cultural pelas redes e formação e capacitação de agentes culturais via Telecentros e Pontões Culturais. A ministra foi substituída em agosto de 2012 pela senadora Marta Suplicy.

apenas em relação às manifestações culturais específicas, as quais apresentam mais possibilidade de retorno – mesmo que de forma indireta – como incentivos fiscais, valor publicitário ou a comercialização da atividade cultural, não importando muito se os valores culturais dos residentes serão compreendidos e honrados quando esses recursos forem destinados. Para Yúdice (2006, p. 34), "o resultado final é que as instituições culturais e financiadores estão cada vez mais voltados para a medida da utilidade, pois não há outra legitimação aceita para o investimento social". A ideia de que as necessidades decorrentes das diferenças culturais de um povo deveriam ser reconhecidas se transformou num poderoso argumento que encontrou receptividades em vários fóruns internacionais. À medida que a identidade social é desenvolvida num contexto cultural coletivo, discute-se a necessidade de se reconhecer as diferenças e os contextos pelos quais são estabelecidas as noções de responsabilidade e direitos desenvolvidos na comunidade. Como afirma Yúdice, os direitos culturais são ambíguos e difíceis de ser aplicados a diferentes contextos, além de terem menor prioridade que os direitos individuais no que diz respeito aos tratados internacionais. Os direitos econômicos também sobrepõem-se aos direitos culturais, uma vez que são calcados em fortes leis internacionais, enquanto os outros nem mesmo são jurisdicionados. Assim, a cultura "se aproxima da comunidade, expressa a busca da justiça social e os direitos do cidadão, além de ser sobre determinada pela penetração da lógica do capital nos recessos ainda recônditos da vida" (Yúdice, 2006, p. 44).

As comunidades virtuais em rede têm se popularizado de forma a abarcarem uma variedade imensurável de possibilidades comunicacionais e formas de experimentação da realidade, resultando em diferentes graus de experiência e de tipos de apropriações que delas resultam. A questão da mediação da informação e da tecnologia torna-se, portanto, estratégica nesse processo. Assim, do ponto de vista das políticas culturais em relação à sociedade em rede, o desafio consiste em vencer a "divisória digital", tal qual apontada por Castells. Para ele, o elemento de divisão social mais importante nesse momento é a capacidade educativa e cultural de utilizar a internet. Considerando-se que o conhecimento está na rede, mas que é um conhecimento codificado, "trata-se antes de saber onde está a informação, como buscá-la, transformá-la em conhecimento específico para fazer aquilo que se quer fazer" (Castells, 2003, p. 266). Trata-se da capacidade de "aprender a aprender", de localizar e utilizar efetivamente o conhecimento, e que está desigualmente distribuída, estando ligada à origem social, à origem familiar, ao nível cultural, ao nível de educação. As TICs mudam de forma rápida e profunda a forma como nos comunicamos com outras pessoas e nos relacionamos com os diversos fluxos informacionais locais e globais. A *apropriação social* dessas tecnologias é continuamente reinventada, conforme possibilidades são exploradas e outras caem em desuso; assim, seus limites comunicacionais são modificados e expandidos de forma constante.

Mediações sociotécnicas e políticas culturais

O conceito de mediação cobre coisas bastante diferentes entre si, que vão das tradicionais concepções de "atendimento ao usuário" à atividade de um agente cultural em uma dada instituição – museu, biblioteca, arquivo, centro cultural –, à construção de produtos destinados a introduzir o público num determinado universo de informações e vivências (arte, educação, ecologia, por exemplo), à elaboração de políticas de capacitação ou de acesso às tecnologias de informação e comunicação, à mediação tecnológica proporcionada por ferramentas informacionais em rede (portais, sites, weblogs), etc. Desse modo, uma definição consensual de mediação parece impraticável: sempre contextualizada, torna-se um conceito plástico que estende suas fronteiras para dar conta de realidades muito diferentes entre si (Almeida, 2008; Davallon, 2007).

Embora o conceito de mediação seja bastante polissêmico e complexo, vale destacar seu valor estratégico para abordar as relações entre mudança social e mudança tecnocientífica. Diversos pensadores refletiram sobre essa temática, como, por exemplo, Bruno Latour, Michael Callon, Bernard Miège. Destacaremos a contribuição deste último autor para o tema, especialmente ao enfocar as tecnologias de informação e comunicação (TICs). No seu entender, para abordar a questão da inovação sociotécnica em matéria de TICs, é necessário atentar para duas linhas de força convergentes e complementares: (a) as determinações da ordem da esfera técnica; (b) os processos que contribuem para o "enraizamento" social das tecnologias (Miège, 2009). Com relação a esse último aspecto, o autor utiliza o termo "enraizamento" social das TICs com cautela, alertando para o risco de soar um pouco ambíguo, ao dar a entender que a tecnologia seria algo produzido num lugar fora do social e para lá transplantado posteriormente – o que seria contraditório com sua perspectiva. Na realidade, com esse termo Miège pretende apontar para os fatores que levam os indivíduos a se *apropriar* das tecnologias, incorporando-as ao seu cotidiano, num processo que muitas vezes implica a combinação da reconfiguração de novos usos para as ferramentas e a criação de novos hábitos e atitudes sociais. Essa apropriação sociocultural da tecnologia envolveria uma série de processos. Em conjunto, estes processos poderiam ser entendidos como "lógica social" da informação-comunicação, que, embora possuam de certa forma uma dinâmica própria, independente das TICs, recebem delas, por outro lado, impulsos dinâmicos que as vão conformando no decorrer do tempo. A perspectiva de Miège aponta a importância de tentar enlaçar e combinar os níveis "macro" e "micro" da análise num mesmo movimento de compreensão do real. De um lado, considerar a dimensão política, econômica e social das atividades infocomunicacionais que implicam as inovações e experimentações de novos suportes e ferramentas. De outro lado, não perder de vista a articulação entre as TICs e a produção de mensagens e sentido, bem como o "enraizamento" social das tecnologias traduzido,

entre outras, pela atividade dos usuários-consumidores no aperfeiçoamento dos dispositivos e ferramentas.

A perspectiva apontada por Miège valoriza, portanto, os processos de constituição da autonomia dos sujeitos e, em alguma medida, em que pesem os referenciais teóricos muito distantes entre si, podemos estabelecer um diálogo com alguns postulados de Jürgen Habermas acerca dessa questão. Essa autonomia surge, para Habermas, no exercício de uma racionalidade aplicada e ao mesmo tempo construída no curso de uma ação comunicativa. Devemos lembrar que, para Habermas, a racionalidade não é expressão de alguma entidade abstrata, nem atributo da sociedade como um todo, mas um processo que, a qualquer instante, pode ser desencadeado pela disposição e capacidade dos parceiros da interação, de sustentar discursivamente suas posições mediante argumentos. Assim, a capacidade discursiva é traduzível precisamente na disposição a praticá-la, construindo aquilo que Habermas, num empréstimo à Linguística, denomina de competência comunicativa. Os atores são, portanto, portadores de processos de aprendizado: são produtos de um processo de formação de sujeitos, considerados como tais por terem adquirido, nesse processo, consciência – capacidade reflexiva que permite ao sujeito apreender o mundo na sua relação com ele (Habermas, 1989; Almeida, 2012).

As redes sociotécnicas instalam uma forma comunicativa constituída de fluxos e trocas de informações "de todos para todos". Entendemos *redes sociotécnicas* como redes sociais nas quais as plataformas disponibilizadas pelas TICs desempenham papel importante, mas cuja interação não se resume, necessariamente, a esse suporte. O que interessa-nos destacar é que subjaz, na opção por esta terminologia, uma concepção de internet como *artefato cultural*, no qual ocorre uma interação entre as relações *online/offline* que são determinantes para os usos e configurações dessa tecnologia. Como observa Alberto Melucci (2001), o mundo contemporâneo coloca à disposição dos indivíduos uma gama inédita de recursos simbólicos que estendem seu potencial de individuação. Assim, para garantir a própria integração, a sociedade não pode ficar restrita à regulação da apropriação/distribuição de recursos, devendo estender seu controle sobre os níveis simbólicos das ações – as esferas que constituem o sentido e a motivação do agir. O conhecimento, para Alberto Melucci, constitui-se num recurso fundamental para os atores conflituais: permite revelar a natureza real das relações sociais por trás das aparências que os aparatos dominantes tendem a impor à vida coletiva. Nas sociedades sempre mais complexas, a cultura torna-se o terreno por excelência dos conflitos: "A oposição se faz, por isso, sempre mais 'cultural', feita de linguagens e de símbolos antagonistas, construída na capacidade de apropriar-se de um conhecimento não manipulado" (Melucci, 2001, p. 142). As demandas dos atores sociais se cruzam nos espaços de produção de conhecimento, que são, ao mesmo tempo, espaços políticos de discussão e articulação dos mecanismos de poder, e, "do mesmo modo, são espaços que caracterizam e difundem informações" (Melucci, 2001, p. 143). Essa observação empresa novas dimensões à ideia de uma "divisória digital", tal qual

apontada anteriormente por Castells. Ainda segundo Melucci: "Sair da ideologia e produzir conhecimento (conhecimento, capacidade de análise, capacidade de comunicação, autorreflexibilidade) torna-se um recurso-chave para a ação coletiva" (2001, p. 143).

Nos termos habermaseanos, portanto, o desafio em transformar as redes sociotécnicas num espaço público comunicativo consiste em possibilitar aos indivíduos e grupos a condição de acesso aos conhecimentos necessários e autonomia para a construção de suas competências comunicativas. A ideia de esfera pública habermaseana, vinculada à autonomia dos sujeitos, na qual é desenhada a possibilidade de serem alcançados livremente consensos racionais, ainda mantém, portanto, um valor simultaneamente comprensivo e crítico em relação à realidade (Habermas, 1984; Almeida, 2012). A perspectiva de Habermas oferece os fundamentos para um pensamento social que seja simultaneamente crítico das condições existentes e voltado para perceber-se uma emancipação possível dos atores. No que diz respeito às políticas culturais, pode servir para aferir em que medida elas contribuem para constituir a autonomia dos sujeitos no "mundo da vida" ou, ao contrário, enquadrá-los sob as formas de controle do "mundo dos sistemas". No Brasil contemporâneo, é possível fazer uma leitura nessa perspectiva das disputas que se desenrolam no campo das políticas públicas culturais.

Assim, a partir de quatro definições de cultura e suas respectivas características, podemos pensar numa tipologia "ideal", no sentido weberiano (Weber, 1992), que dê conta de ações emancipatórias ou atreladas aos interesses do sistema capitalista hegemônico, permitindo-nos balizar as iniciativas concretas de políticas públicas em seus contextos específicos. Podemos pensar, portanto, nessas ações que visam regular a cultura buscando produzir determinados efeitos nos indivíduos e nos grupos como "políticas culturais" (exercendo-se no âmbito do Estado ou fora dele). O Quadro 1 sintetiza essas ideias.

Desse modo, torna-se necessário um aparato de comunicação e informação (envolvendo recursos físicos e humanos) cada vez mais amplo e sofisticado para gerenciar as políticas culturais. No âmbito das iniciativas recentes do Ministério da Cultura e de outros órgãos de fomento da cultura, isso é perceptível na elaboração de programas, na abertura de linhas de crédito e na formação e qualificação de pessoal técnico apto a lidar com esse aspecto de "gestão" das políticas culturais nos diferentes níveis de incidência das mesmas. Nossa objetivo é apresentar algumas reflexões preliminares acerca das conexões entre políticas culturais, acesso às TICs e processos de produção, circulação e apropriação da informação cultural. A perspectiva é a de compreender como se estruturam as configurações das redes sociotécnicas e seu uso como mecanismo de coordenação sociocultural. O que se busca é identificar a constituição, o uso e a apropriação das redes sociais e seus efeitos sobre as formas de organização das políticas culturais.

Desse modo, teceremos alguns apontamentos preliminares referentes aos desdobramentos de algumas políticas culturais desenvolvidas pelo Ministério da Cultura (MINC) no período

Quadro 1. Sentidos do termo cultura e âmbitos das políticas culturais.
Chart 1. Meanings of the term culture and areas of cultural policy.

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	legitimização de afirmações de grupos hegemônicos e seus interesses e lobbies

correspondente a 2003-2010, no âmbito do Programa Cultura Viva. Concentrar-nos-emos em compreender essa política na perspectiva das mediações culturais e informacionais, buscando ressaltar seu espírito sintonizado a uma filosofia hacker, focado na autonomia dos sujeitos e na livre circulação da informação. Assim, procuraremos discutir, ainda que brevemente: (i) como essa política pressupunha uma estratégia de formação de redes sociotécnicas; (ii) como ela buscava qualificar os sujeitos proporcionando-lhes habilidades necessárias para a apropriação e uso da informação. A seguir, comentaremos de forma mais específica os desdobramentos dessas ações em uma política local, representada pela atuação de um Pontão de Cultura no interior de São Paulo, na cidade de Ribeirão Preto.

Cartografias preliminares I: Programa Cultura Viva

No primeiro ano do governo Lula, mais precisamente em agosto de 2003, realizou-se em Brasília o seminário "O software livre e o desenvolvimento do Brasil". Além de autoridades como os presidentes da Câmara e do Senado, do ministro da Casa Civil, e das presenças do ministro da Ciência e Tecnologia, Roberto Amaral, e da Cultura, Gilberto Gil, compareceram também dois

convidados icônicos, fora do circuito de governo: Miguel de Icaza, presidente da *Gnome Foundation*, e Richard Stallman, presidente da *Free Software Foundation*. O texto do folder do evento explicava a reunião de tantas autoridades, ao afirmar que o software livre³ representava a vanguarda da informática, e que seu uso coletivo estimulava a produção e troca de conhecimento em todos os níveis da sociedade, orientando-se para as necessidades específicas das comunidades e favorecendo a inclusão digital. Como observa Hermano Vianna, não era um panfleto de extremistas hackers fora do poder, mas parte de um discurso oficial de governo, "uma profissão de fé numa verdade aparentemente inquestionável: o software livre estava sendo apresentado como a vanguarda, e o Brasil seria também um país de vanguarda por legitimá-lo como foco das preocupações do Estado" (Vianna, 2011, p. 316).

A opção pelo software livre estava em perfeita consonância com o "espírito hacker"⁴ que impregnou a construção de políticas culturais digitais durante a gestão do ministro Gilberto Gil (2003-2008) à frente do MinC, e mantidas posteriormente por seu sucessor Juca Ferreira (2008-2010). Gilberto Gil, como artista, já era conhecido por sua "cibermilitância", pela simpatia e proximidade a alguns pressupostos da cibercultura. Gilberto Gil lançou, em 1997, menos de dois anos depois do início do uso comercial da internet no Brasil, o álbum *Quanta*, com a música

³ Software livre (*Open Source*) é um movimento que se baseia no compartilhamento do conhecimento tecnológico. Refere-se a programas de computador cujo código-fonte é aberto e livre, isto é, pode ser usado, copiado, melhorado e redistribuído sob as condições estipuladas em sua licença. Isso não ocorre nos programas comerciais, cujos direitos pertencem, em sua maioria, às grandes corporações de desenvolvimento de software. Alguns autores e ativistas diferenciam o movimento do software de código aberto daquele do software livre. Consideram que, embora ambos tenham como premissa a produção colaborativa, o movimento do software livre agrega uma dimensão política que não seria prioritária na filosofia do código aberto, este último enfatizando apenas a forma de produção do software.

⁴ A referência a um "espírito hacker" parte do entendimento dos hackers como indivíduos que elaboram e modificam software e hardware de computadores, seja desenvolvendo funcionalidades novas, seja adaptando as antigas. Nesse sentido, os hackers seriam as pessoas que criaram a internet, fizeram do sistema operacional Unix o que ele é hoje, mantêm a Usenet, fazem a *World Wide Web* funcionar, etc., e mantêm a cultura de desenvolvimento livre conhecida atualmente. É importante diferenciá-los dos crackers, termo usado para designar quem pratica a quebra (ou *cracking*) de um sistema de segurança, de forma ilegal ou sem ética. Este termo foi criado em 1985 por hackers em defesa contra o uso jornalístico equivocado do termo hacker.

"Pela internet", inteiramente dedicada às tecnologias digitais e à rede mundial de computadores. O disco foi precedido, em abril do ano anterior, pela inauguração do site oficial do compositor, um dos primeiros a se estabelecer na rede. "Pela internet" foi, ainda, a primeira música brasileira a ser lançada via internet, ao vivo. A sincronia do artista com os novos paradigmas do mundo digital teria um novo momento de visibilidade em junho de 2004, quando Gil, então já ministro, se tornou um dos primeiros compositores, no mundo, a liberar uma música – "Oslodum" – para acesso e compartilhamento livres na internet, por meio de uma forma de licenciamento alternativa ao *copyright*, o *copy-left*. Em uma palestra, ele explicitou sua perspectiva em relação à incorporação das TICs às políticas culturais:

Não podemos privar as comunidades locais, tradicionais ou não, bem como os artistas e produtores culturais, da possibilidade de migração de sua produção simbólica para o interior da rede, para o ciberespaço. Para assegurar que a expressão das idéias e manifestações artísticas possa ganhar formatos digitais e, também, para garantir que os grupos e indivíduos possam criar, inovar e recravar peças e obras a partir do próprio ciberespaço, são necessárias ações públicas de garantia de acesso universal à rede mundial de computadores. Sem inclusão digital de todos os segmentos da sociedade, a cibercultura não estará contemplando plenamente a diversidade de visões, de expressões, de comportamentos e perspectivas. [...] A cultura da diversidade digital é ampliada pelas práticas de compartilhamento de conhecimento, de tecnologias abertas, de expansão de telecentros, de oficinas de metarreciclagem, de Pontos de Cultura. Essas iniciativas precisam ser amplificadas, uma vez que executam o princípio do acesso equitativo presente na Declaração da UNESCO (Gil, 2006).

A gestão 2003-2010 do MinC caracterizou-se pela busca da incorporação da tecnologia digital às políticas públicas, mas considerando o computador e a internet como pontos de partida, e não como objetivos finais em si, numa concepção de inclusão digital que também era inclusão social (vide, nessa perspectiva, Warschauer, 2006). Dessa forma, o MinC priorizou não a infraestrutura tecnológica, mas o potencial de transformação suscitado pelos novos paradigmas de produção, circulação e consumo cultural. O que se buscou foi ampliar as possibilidades de ressonância de expressões culturais (bastante limitada nos meios de comunicação de massa tradicionais), incentivando práticas de compartilhamento, debate, articulação e trabalho colaborativo, apresentando novas perspectivas para o acesso à informação e ao conhecimento. Em julho de 2004, o MinC, dentro desse espírito, formulou sua primeira iniciativa voltada para a cultura digital: a proposta de implantação de estúdios digitais de produção audiovisual, conectados à internet e utilizando software livre nos Pontos de Cultura, no âmbito do Programa Cultura Viva. Denominada *Ação Cultura Digital*, a iniciativa procurava potencializar a rede formada pelos Pontos e apresentava um caráter transversal, tanto no âmbito do programa, quanto no do Ministério. Hoje, são mais de 3.000 pontos e pontões espalhados pelo país.

O MinC estabeleceu como diretriz para suas ações três pilares conceituais: autonomia, protagonismo e empoderamento (*empowerment*), que se relacionariam também a três dimensões da cultura, a simbólica, a cidadã e a econômica. A proposta dos Pontos de Cultura seguia essa filosofia e invertia a lógica de atuação do Estado: em vez de levar ações culturais prontas para as comunidades, são estas que definem as práticas que desejam fortalecer, com reconhecimento e apoio do governo. Esta ação se concretiza no apoio a projetos de espaços culturais, denominados Pontos de Cultura, selecionados por editais públicos ou em parcerias com estados, municípios e redes dos pontos. Os Pontos de Cultura envolvem iniciativas relacionadas à arte, cultura, cidadania e/ou economia solidária, conduzidas por organizações não governamentais de caráter cultural e social, legalmente constituídas, já existentes pelo menos dois anos antes de sua seleção, que, mediante editais públicos nacionais, passam a receber recursos do Ministério da Cultura por três anos, para impulsionar ações em suas comunidades, conforme o projeto apresentado, passando a receber recursos diretos do Fundo Nacional de Cultura (R\$ 60 mil/ano, divididos em parcelas semestrais).

Sem a exigência de um modelo único de atividades, programação ou instalações físicas, os Pontos de Cultura têm em comum, desde seu lançamento, além da gestão compartilhada entre poder público e comunidade, a presença em diversos deles, de um estúdio digital multimídia. A primeira parcela do financiamento seria destinada prioritariamente à aquisição do kit multimídia, quando ele não fosse encaminhado pelo próprio MinC. Segundo o IPEA, 63% dos Pontos em 2008 possuíam o kit, percentagem que deve ter se elevado de lá para cá, sendo estimada entre 85 e 90%. Composto de microcomputadores conectados à internet e utilizando software livre, e de recursos para edição de áudio e imagem, câmera fotográfica, filmadora e equipamento de som, o estúdio viabiliza tanto a produção de conteúdos digitais como vídeos, fotografias, músicas, documentários, blogs, sites e programas para rádios e TVs digitais comunitárias, quanto a difusão dessa produção na rede. A criação dessa teia – a articulação em rede entre os Pontos de Cultura – tem nos estúdios digitais, ligados à internet, a sua semente e infraestrutura.

A rede é também incentivada pelos Pontões Digitais, criados pelo MinC a partir de 2007. Há duas principais diferenças entre os Pontos e os Pontões. A primeira diz respeito à natureza dos projetos: enquanto os Pontos de Cultura realizam ações diretas nas comunidades, com interferência na dinâmica local própria dos grupos, espera-se que os Pontões de Cultura, por sua vez, tenham o perfil de articuladores, formadores de rede e atuação mais macro, em um conjunto determinado de Pontos de Cultura que pode ser organizado por temática ou por região. A outra diferença refere-se à instituição proponente, seu perfil de atuação e capacidade de agenciamento: como os Pontões de Cultura têm característica de formadores e articuladores, é fundamental que possuam estrutura material e humana suficiente para transitar entre esses diferentes pontos de cultura. O público contemplado por esta iniciativa inclui tanto quem participa diretamente das atividades desenvolvidas nos projetos culturais,

quanto integrantes da comunidade, que assistem às apresentações artísticas ou participam de cursos e oficinas. Vale atentar para o caráter de *processo*, e não de produto ou serviço, que se pretendia para a iniciativa: o MinC dava, portanto, centralidade não à infraestrutura tecnológica, mas ao caráter de *transformação* suscitado pelas novas possibilidades de expressão e de produção cultural, bem como de circulação dessa produção no ciberespaço, de construção de uma cultura de rede e de usufruto dessa conexão para um sem-número de objetivos.

Segundo dados do IPEA (Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada), as principais atividades dos Pontos Digitais são audiovisuais (71,1%), vindo na sequência música (69,8%), festas populares (66,8%) e teatro (56,2%). A ordem de frequência das atividades culturais em Pontos que não aderiram ao digital muda, sendo que em primeiro lugar vem a música (78,8%), depois as festas populares (62,9%), o teatro (61,9%) e a dança (59,6%). As atividades voltadas à geração de renda também apresentam diferenças entre os Pontos. Enquanto 32,8% dos Pontos Digitais desfrutaram de renda proveniente do artesanato, 40,4% dos não digitais fizeram o mesmo; 17,9% obtiveram renda de atividades relacionadas à venda de DVD, de vídeo e de outro produto audiovisual; 13,2%, com o concerto musical; 10,2%, com o teatro; e 8,5%, com a dança. A lista muda para os não digitais, cujos maiores percentuais, depois do artesanato, destacam o teatro (15,9%) e a dança (12,6%) como atividades que geram renda (Silva, 2011).

Na avaliação realizada pelo IPEA (Silva e Araújo, 2010), a ação foi reportada frequentemente como muito importante, mas também foram apontados muitos problemas, entre eles, as dificuldades de acompanhamento, assistência técnica inadequada e outras inerentes ao uso de ferramentas livres: a inadequação de algumas delas para uso no campo artístico, em especial no campo audiovisual. Para os pesquisadores, ficou a impressão de que a obrigatoriedade do uso do Linux representou, para muitas instituições, mais um fator de dificuldade do que de facilidade. A falta de intimidade com o sistema operacional somada à falta de suporte efetivo por parte do MinC levou algumas delas a optarem por usar o Windows. Enfatizou-se que, em alguns estados, os Pontões ou outros pontos foram indicados como capazes de fazer uso e realizar capacitação adequada nos termos da Cultura Digital. Mas esse processo foi seletivo e insuficiente, já que outros Pontos desses mesmos estados criticaram os processos e a abrangência dessa capacitação. Essa realização "enviesada" dos objetivos da política, mesmo não cumprindo o *script* proposto (ao utilizar um software proprietário no lugar de um software livre) nos remete à dinâmica estabelecida por Michel de Certeau (1994) entre o emprego de estratégias e o emprego de táticas, mas que, infelizmente, não poderemos desenvolver a contento aqui. Nos microestudos de campo realizados, tivemos dois resultados diferentes: no Pontão de Ribeirão Preto essa tendência se reproduziu, diferentemente do caso de São Paulo. Por outro lado, no Pontão paulistano a presença de pessoas que dominam o Linux é maioria, tanto que uma das atividades que gera renda para o Pontão é a oferta de cursos e oficinas de capacitação nessa ferramenta para membros de outros Pontos de Cultura.

Cartografias preliminares II: o “Se Vira Ribeirão”

O Sibipiruna, Pontão de Cultura de Ribeirão Preto, foi gestado a partir de uma entidade já existente, a AAMCO-UGT (Associação os Amigos do Memorial da Classe Operária União Geral dos Trabalhadores). Integrando-se à política de cultura digital do MinC, acabou reconhecido e apoiado pelo mesmo e pela Secretaria Municipal de Cultura. Suas ações têm como foco o estímulo, apoio, articulação, documentação e divulgação das atividades artístico-culturais da cidade, particularmente aquelas que se referem aos 10 Pontos de Cultura municipais. Sua atuação principal é no auxílio à integração e ao funcionamento da rede dos Pontos de Cultura, buscando sua interligação com Pontos de outras redes e com outras entidades da sociedade civil.

A rede é de uma articulação bastante complexa, dada a sua heterogeneidade. Envolve desde pontos ligados à valorização da cultura de matriz afro-brasileira e sua religiosidade, a Pontos que trabalham em terrenos como música erudita, teatro, capoeira, escolas de samba... Ressalta-se a interligação de ações de diversas esferas temáticas ou territoriais, que podem abarcar diferentes linguagens artísticas, variados públicos, diferentes áreas de interesse e gestão. O trabalho do Pontão é planejado e desenvolvido sob a perspectiva de auxiliar na formação de público e na capacitação e intercâmbio de produtores, gestores e outros agentes para a difusão de bens e produtos culturais. Outro ponto complexo a ser equacionado reside na apropriação das tecnologias e ferramentas digitais, que é bastante desigual entre os grupos. Entre os problemas detectados, estão as dificuldades de acompanhamento, assistência técnica inadequada e outras inerentes ao uso de ferramentas livres. A falta de intimidade com o sistema operacional somada à falta de suporte efetivo por parte do MinC leva muitas das associações a optarem por usar o Windows, o que reproduz um processo observado em outros Pontos de Cultura ao redor do país.

Por outro lado, o Pontão teve atuação destacada na articulação entre atores da campo cultural de Ribeirão Preto que levaram à constituição do "Se Vira Ribeirão Preto". Este é um evento cultural independente do interior paulista, realizado a partir de 2012. Iniciou-se como uma articulação da sociedade civil local, congregando artistas profissionais e amadores, bem como voluntários, para a realização de uma atividade cultural que substituisse a "Virada Cultural" do estado de São Paulo. Em 2012, este evento estava programado para ser realizado nos dias 20 e 21 de maio, mas a prefeitura local não assinou o convênio com a Secretaria Estadual de Cultura, alegando falta de locais públicos para a realização das atividades. Este episódio foi o elemento desencadeador de uma série de protestos que acabaram gerando o movimento "Se Vira Ribeirão".

O "Se Vira Ribeirão" acabou indo além de um festival. Foram realizadas várias reuniões abertas, e diversas ações foram realizadas desde 2012, que acabaram por constituir um fórum permanente de discussão política, especialmente no que

tange a políticas culturais e à apropriação do espaço urbano pelos grupos culturais da cidade. Este processo fomentou mudanças e novas conexões no cenário cultural de Ribeirão Preto. O Pontão Sibipiruna foi um dos eixos articuladores dessa rede, na medida em que boa parte dos grupos culturais vinculados ao Pontão participou do processo. Também soube incorporar novos atores, como o Coletivo Fuligem, grupos teatrais como o Enganga Gato e o Zibaldoni, entre outros. Um dos elementos destacados pelos participantes foi o uso das redes sociais, especialmente o Facebook, na articulação de atividades, comunicação entre os organizadores, divulgação de eventos e incorporação de simpatizantes e voluntários que colaboraram para ampliar o movimento.

O resultado se fez sentir na edição de 2013, mais bem articulada que a primeira, fruto de um processo de discussão e organização que foi desencadeado quatro meses antes do evento. Segundo os organizadores do evento, foram cerca de 130 atrações, que movimentaram em torno de 500 agentes culturais, entre grupos de teatro, bandas, apresentações poéticas, oficinas e outras atividades distribuídas em 36 horas ininterruptas de programação. Os eventos aconteceram em quatro pontos da cidade: Parque Maurílio Biagi, Cineclube Cauim, Mercado Municipal e Complexo Baixada (onde fica a sede do Sibipiruna). Nestes dois últimos pontos, no centro antigo e relativamente degradado da cidade, estima-se que circulou um público em torno de 15 mil pessoas.

Embora os coordenadores do "Se Vira Ribeirão" lembrem que a prefeitura participa do evento independente apenas para os ajustes burocráticos, como liberações de alvarás, é uma oportunidade para dialogar com o poder público e para reivindicar avanços na política cultural do município. Por outro lado, também admitem que ficar fora da Virada oficial pode ser um problema para a cidade, pois mesmo ela tendo um modelo vertical e nada democrático, Ribeirão perde investimentos sem ela, na perspectiva deles. De qualquer modo, a avaliação do processo por seus atores até aqui é bastante positiva, na medida em que consideram que o principal avanço obtido está na própria rede formada pelo conjunto de atores do campo cultural de Ribeirão Preto, que nunca se havia mobilizado dessa forma, nem tampouco discutido uma agenda para as políticas públicas de cultura e a apropriação do espaço urbano por estes grupos e pelo público em geral.

Reflexões em construção: da rede ao enredamento

Podemos considerar as políticas culturais como uma sinergia de ideias, valores, normas, instrumentos de ação, operações, atores sociais, dispositivos institucionais, orçamentos, instituições etc. Uma política organiza uma reunião de medidas concretas, compreendendo decisões de natureza diversa e se inscrevendo no quadro de conjunto dado pelas representações dos problemas que entram na agenda. Não se constitui de ações isoladas ou fragmentadas. O quadro geral das políticas culturais

mistura questões normativas e questões de fato, ou seja, o que se deseja fazer e o que de fato se faz. As TICs possibilitam novas perspectivas nesse campo, mas, ao mesmo tempo, acrescentam uma nova camada de complexidade ao processo.

A realidade dos Pontos de Cultura é muito diversa justamente porque a lógica do Programa Cultura Viva opera com base no apoio a associações socioculturais que já desempenhavam um papel na sociedade mais ampla ou em comunidades locais e específicas. Assim, cada projeto de Ponto de Cultura apresentado pela sociedade civil é estruturado em cima de demandas próprias, necessidades diferentes, que estão diretamente ligadas ao perfil e à capacidade de articulação da organização propONENTE. Ao atuar com base nessa lógica, a heterogeneidade é algo que necessariamente se faz presente e tem reflexo imediato na análise do programa, tornando muito difícil tecer generalizações simplesmente a partir de seu arcabouço institucional "oficial". Existe nos Pontos de Cultura uma diferença crucial em sua capacidade de operação e agenciamento que está ligada a um conjunto de fatores, normalmente, vinculados ao desenvolvimento institucional da organização que o abriga e da capacidade de articulação dos atores envolvidos. Da mesma forma, as práticas relacionadas ao digital complementam e agregam maior complexidade às atividades artísticas relacionadas à dança, ao teatro, aos mamulengos, à capoeira, ao maracatu, à congada, ao artesanato e a tantas outras práticas. Além desses aspectos, é bom lembrar que os praticantes estão dispostos a se engajar em práticas culturais com diferentes intensidades e habilidades, mas também encontram nos Pontos as possibilidades de uma oferta muito heterogênea de atividades e de contato com novas formas de conhecimento e informação.

O exemplo proporcionado pelo Pontão Sibipiruna, brevemente mencionado neste texto, ilustra algumas das potencialidades desse modelo de política cultural proposto pelo MinC, bem como algumas de suas dificuldades e desafios. De um lado, superar as dificuldades técnicas inerentes às TICs e à sua implementação e apropriação, bem como os trâmites burocráticos e dificuldades no acesso a recursos financeiros. De outro lado, lidar com a heterogeneidade dos grupos, a partir da articulação das entidades culturais no "micro" ou "médio" espaços públicos constituídos pela rede formada por um Pontão, envolve um processo de aprendizagem do diálogo e da administração de controvérsias que implica conflitos, constituição de acordos, avanços e recuos que caracterizam um processo que se desenvolve num período de tempo que nem sempre atende às expectativas dos atores envolvidos.

O que procuramos destacar é que, cada vez mais, a cultura, associada à tecnologia, torna-se central na dinâmica das sociedades contemporâneas. A produção simbólica na assim chamada "sociedade da informação" cresce exponencialmente, por parte dos grandes conglomerados de mídia, mas, graças às TICs, também por parte de governos em seus diversos níveis, grupos, coletivos artísticos, indivíduos, comunidades, associações, etc. Nesse processo, são geradas novas formas de solidariedade, de identidade, de ação social, assim como novas fontes de recursos

econômicos. A presença de recursos humanos capacitados tanto no plano dos processos culturais, como no domínio de habilidades tecnológicas, torna-se um elemento de fundamental importância para o sucesso dessas iniciativas.

Não procuramos fazer uma apologia ao digital e às TICs, mas fazer constar que sua presença, mesmo que problemática, enriquece e disponibiliza novos meios e recursos para a criação cultural e para a dinamização das relações sociais. Mais especificamente, o que ainda estamos buscando é reconstruir e compreender as *práticas informacionais* efetivas no âmbito dos pontos e de outros espaços culturais (Jeanneret, 2009). Essas considerações ainda preliminares apontam para o fato de que o grau de autonomia e as condições socioculturais dadas para a apropriação da informação e dos usos das tecnologias variam contextualmente. Assim, o encontro dos indivíduos e das instituições pode ser descrito como algo povoado por práticas complexas, heterogêneas, mas não excludentes. Nesse sentido, vale relembrar a lição de Michel de Certeau (1994), ao apontar não as restrições impostas pelos aparatos aos indivíduos, mas a criatividade das práticas sociais, a apropriação das tecnologias e das informações nos processos vivos de produção e circulação da cultura. Assim, a rede não apenas funciona para contactar os indivíduos e grupos: ela também é enredamento, entrelaçamento de sujeitos construindo coletivamente um enredo para si mesmos.

Referências

- ALMEIDA, M.A. 2008. Mediações da cultura e da informação: perspectivas sociais, políticas e epistemológicas. *Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação*, 1(1):1-23.
- ALMEIDA, M.A. 2012. Habermas e as apropriações culturais das TICs: rumo a ciberesferas públicas? *Problemata: Revista Internacional de Filosofia*, 3(2):127-156.
- CASTELLS, M. 2003. Internet e sociedade em rede. In: D. de MORAES (org.), *Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder*. Rio de Janeiro, Record, p. 255-287.
- CASTELLS, M. 2009. *Comunicación y poder*. Madrid, Alianza II, 680 p.
- COELHO, J.T. 1997. *Dicionário crítico de política cultural*. São Paulo, Iluminuras, 384 p.
- CUNHA, N. 2010. *Cultura e ação cultural*. São Paulo, Edições SESC, 112 p.
- DAVALLON, J. 2007. A mediação: a comunicação em processo? *Revista Prisma.Com*, 4(1):3-36.
- DE CERTEAU, M. 1994. *A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer*. Petrópolis, Vozes, 352 p.
- FLEURY, L. 2009. *Sociologia da cultura e das práticas culturais*. São Paulo, SENAC, 172 p.
- GIL, G. 2006. Palestra no Seminário SESC, 30/11/2006. Disponível em: http://www.gilbertogil.com.br/sec_texto.php?id=195&page=1. Acesso em: 15/08/2012.
- HABERMAS, J. 1984. *Mudança estrutural na esfera pública*. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 398 p.
- HABERMAS, J. 1989. *Consciência moral e agir comunicativo*. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 236 p.
- HALL, S. 1997. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Educação & Realidade*, 22(2):15-46.
- HALL, S. 2005. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro, DP&A, 102 p.
- JEANNERET, Y. 2009. A relação entre mediação e uso no campo de pesquisa em informação e comunicação na França. *RECIIS: Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação*, 3(3):25-34.
- MELUCCI, A. 2001. *A invenção do presente: movimentos sociais nas sociedades complexas*. Petrópolis, Vozes, 200 p.
- MIÉGE, B. 2009. *A sociedade tecida pela comunicação: técnicas da informação e da comunicação entre inovação e enraizamento social*. São Paulo, Paulus, 240 p.
- SILVA, F.B.A. 2011. Cultura viva e o digital. In: F.B.A. SILVA; L. CALABRE (orgs.), *Pontos de Cultura: olhares sobre o programa Cultura Viva*. Brasília, IPEA, p. 13-59.
- SILVA, F.A.B.; ARAÚJO, H.E. 2010. *Cultura Viva: avaliação do Programa Arte Educação e Cidadania*. Brasília, IPEA, 148 p.
- TOLILA, P. 2007. *Cultura e economia*. São Paulo, Itaú Cultural/Illuminuras, 144 p.
- VIANNA, H. 2011. Internet e inclusão digital: apropriando e traduzindo tecnologias. In: L.M. SCHWARCZ; A. BOTELHO (orgs.), *Agenda brasileira: temas de uma sociedade em mudança*. São Paulo, Companhia das Letras, p. 314-323.
- WARSCHAUER, M. 2006. *Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate*. São Paulo, Senac, 320 p.
- WEBER, M. 1992. *Metodologia das Ciências Sociais: parte 2*. São Paulo/Campinas, Cortez/Ed. da Unicamp, 454 p.
- WILLIAMS, R. 1979. *Marxismo e literatura*. Rio de Janeiro, Zahar, 216 p.
- WILLIAMS, R. 2007. *Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade*. São Paulo, Boitempo, 464 p.
- YÚDICE, G. 2006. *A conveniência da cultura: usos da cultura na era global*. Belo Horizonte, Editora da UFMG, 615 p.

Submetido: 10/12/2013

Aceito: 03/01/2014