

Políticas culturais & ciência da informação: diálogos e desafios

Marco Antônio de Almeida

Doutor em Ciências Sociais pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp) - Campinas, SP - Brasil.

Professor da Universidade de São Paulo (USP) - Ribeirão Preto, SP – Brasil.

<http://lattes.cnpq.br/1950508075947990>

E-mail: marcoaa@ffclrp.usp.br

Recebido em: 15/08/2014. Aprovado em: 22/04/2015. Publicado em: 19/02/2016.

RESUMO

O trabalho reflete sobre as políticas culturais e sua relação com a ciência da informação. Usa revisão da literatura e pesquisa empírica e de dados. Discute conceitos como “cultura”, “mediação” e “política cultural”. Examina as experiências de políticas culturais no Brasil, e faz um contraste com as experiências em Madrid (Espanha) e Medellín (Colômbia). A análise valoriza os aspectos emancipatórios das políticas e seu potencial de empoderamento dos indivíduos. Assinala o papel das TICs (tecnologias de informação e comunicação) nesses processos. Conclui que há necessidade de desenvolver o aspecto formativo da mediação tecnológica no campo das políticas culturais para fazer valer o seu papel emancipatório. Finaliza com algumas considerações sobre as possibilidades de investigação nesta área na ciência da informação.

Palavras-chave: Políticas culturais. Mediação. Cultura. Tecnologias de informação e comunicação.

Cultural policies & information science: dialogues and challenges

ABSTRACT

The paper reflects on cultural policies and their relation to information science. Uses literature review and empirical and data research. Discusses concepts such as “culture”, “mediation” and “cultural policy”. Examines the experiences of cultural policies in Brazil, and makes a contrast with the experiences in Madrid (Spain) and Medellín (Colombia). The analysis values the emancipatory aspects of policies and their potential for empowerment of individuals. Notes the role of ICTs (Information and Communication Technologies) in these processes. Concludes that there is a need to develop the formative aspect of technological mediation in the field of cultural policies to enforce its emancipatory role. Concludes with considerations on possibilities for research in this area in Information Science.

Keywords: Cultural policies. Mediation. Culture. Information and communication technologies.

Políticas culturales & ciencia de la información: diálogos y desafíos

RESUMEN

La obra reflexiona sobre las políticas culturales y su relación con la ciencia de la información. Utiliza revisión de literatura y investigación empírica y de datos. Discute conceptos como “cultura”, “mediación” y “política cultural”. Examina las experiencias de políticas culturales en Brasil, y las contrasta con las de Madrid (España) y Medellín (Colombia). El análisis valora los aspectos emancipadores de las políticas y su potencial de empoderamiento de los individuos. Señala el papel de las TICs (tecnologías de información y comunicación) en esos procesos. Concluye sobre la necesidad de desarrollar el aspecto formativo de la mediación tecnológica en el campo de las políticas culturales para hacer cumplir su papel emancipador. Termina con algunas consideraciones sobre las posibilidades de investigación en esta área de la ciencia de la información.

Palabras clave: Políticas culturales. Mediación. Cultura. Tecnologías de información y comunicación.

POR QUE ESTUDAR AÇÕES E POLÍTICAS CULTURAIS NO ÂMBITO DA CI?

Eu me fiz a pergunta que dá título a esta seção pela primeira vez há alguns anos. Inicialmente, por minha própria formação e por estar inserido num programa de pós-graduação que possuía um histórico nessa área, pareceu-me procedente estabelecer uma agenda de reflexões e pesquisas em torno dessa temática. Entretanto, ao me debruçar sobre a literatura da área de ciência da informação (CI), pude perceber que esse tópico e as questões correlacionadas não possuíam a presença que eu havia imaginado. O território da cultura, cada vez mais dinâmico e promissor, tem sido pouco explorado pelos profissionais e pesquisadores da área de CI. Primeiramente, por não se apresentar como um “destino natural”, como os ambientes clássica e historicamente ligados ao campo (bibliotecas, arquivos, museus). Em seguida, porque em geral os currículos dos cursos carecem de elementos formativos que predisponham e capacitem os futuros egressos a pesquisar e, principalmente, atuar nessa área.

Na dinâmica das sociedades contemporâneas, a cultura tornou-se um dos elementos centrais – movimento particularmente perceptível a partir de sua ligação cada vez mais estreita com as tecnologias de informação e comunicação (TICs). Na denominada “sociedade da informação”, graças às TICs, a produção simbólica cresce exponencialmente, tanto por parte dos grandes conglomerados de mídia, como 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. Um elemento de fundamental importância para o sucesso dessas iniciativas passa a ser a presença de recursos humanos capacitados tanto no plano dos processos culturais, como no domínio de habilidades tecnológicas. Nessa perspectiva, parece clara a importância estratégica das políticas e ações culturais.

Como ponto de partida da reflexão, considerarei 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, inscrevendo-se num quadro de conjunto construído pelas representações dos problemas que constituem uma agenda pública. 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, não se constituindo de ações isoladas ou fragmentadas. As TICs possibilitam novas perspectivas nesse campo, mas, ao mesmo tempo, acrescentam mais camadas de complexidade ao processo.

Embora desempenhem importante papel em nosso foco de análise, não pretendo fazer uma apologia ao universo digital e às TICs, mas sim considerar que sua presença estruturante, mesmo que problemática, oferece novos meios e recursos para a criação cultural e para a dinamização das relações sociais. Essas considerações sinalizam que o grau de autonomia e as condições socioculturais dadas para a apropriação da informação e dos usos das tecnologias variam contextualmente. Daí a importância de estudar as ações e políticas culturais – e, nesse aspecto, temas caros à CI, como a circulação, o uso e a apropriação da informação, os estudos de usuários, a construção e organização do conhecimento podem estabelecer uma entrada para um diálogo que me parece não só estratégico, mas fundamental.

A partir dessas considerações, elaborei dois projetos de pesquisa para iniciar a abordagem de algumas dessas questões¹. Os projetos buscavam compreender e avaliar alguns dos processos socioculturais de

¹ “Mediações socioculturais da informação: tecnologia, inclusão e políticas culturais”, projeto para Bolsa de Produtividade em Pesquisa-PQ (2011306951/2011-8) e “Políticas culturais, tecnologia e redes sociais: a apropriação social da informação a partir das bibliotecas”, projeto para a Chamada MCTI/CNPq/MEC/CAPES Nº 18/2012 - Ciências Humanas, Sociais e Sociais Aplicadas (406623/2012-0). Alguns resultados e considerações preliminares foram apresentados em ALMEIDA (2013, 2014), sendo parcialmente retomados e aprofundados nesse texto, juntamente com o material inédito.

mediação que objetivam o acesso e a apropriação da informação por parte dos sujeitos. Concentraram-se nas mediações decorrentes de ações do poder público na forma de políticas culturais, estruturando-se a partir de unidades de informação já existentes ou constituindo novas. Uma questão que mereceu especial reflexão é a de como as políticas culturais, associadas às tecnologias de informação e comunicação (TICs), têm possibilitado a emergência de novos ambientes de informação/comunicação conectados a redes sociais, e redimensionado a relação dos indivíduos com a produção, a prática e a própria construção de identidades e memórias culturais. Esses ambientes surgem a partir de iniciativas do Estado ou, quando são decorrentes de iniciativas da sociedade civil, recebem o apoio dele.

A constituição de redes sociais a partir das unidades de informação que alocam essas políticas culturais de acesso e apropriação da informação e do conhecimento tem sido uma das consequências desse processo, nem sempre prevista, entretanto, no escopo inicial dessas políticas. As pesquisas envolveram além da clássica revisão bibliográfica, estudos de casos empíricos de mediação cultural e da informação a partir da seleção de algumas experiências de ações e políticas culturais principalmente no Brasil, mas também em Madrid (Espanha) e Medellín (Colômbia).

Procuro apresentar neste texto alguns dos resultados alcançados até agora, iniciando com pontuações teóricas para em seguida debruçar-me sobre as experiências concretas de políticas e ações culturais, buscando, ao final, estabelecer algumas sínteses provisórias e apontar possíveis desdobramentos das pesquisas.

AS CAMBIANTES CONCEPÇÕES DE CULTURA

Uma das dificuldades iniciais da pesquisa foi o próprio conceito de “cultura”, talvez um dos mais polissêmicos das ciências sociais, tão cambiante em suas acepções quanto as transformações sociais ao longo da história. Stuart Hall (2005)

aponta algumas das transformações, vinculadas aos processos de globalização, às mudanças na vida cotidiana e às novas formas de construção da subjetividade: crescimento do setor de serviços, novos estilos de vida relacionados ao empoderamento das mulheres, às mudanças nas estruturas familiares e às relações intergeracionais, etc. Em 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, da dissolução gradual das fronteiras entre o social e o psíquico. Hall atenta especialmente para o papel dos meios de comunicação tradicionais e das TICs na disseminação de informação e conteúdos simbólicos. As TICs estabeleceram uma rede global na qual sociedades com distintos modos de vida e histórias se enredam, gerando novo ambiente que causa profundos impactos nos modos de vida dos indivíduos, provocando fortes choques entre as culturas locais e os fluxos culturais globalizados. (ALMEIDA, 2014)

Entretanto, 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. Uma das consequências da mudança de paradigmas 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 o próprio universo distinto de significados, gerando assim a própria “cultura” (da cultura da empresa à cultura do gueto, da cultura dos *hooligans* à cultura dos militares, etc.). 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).

Desse modo, a cultura passou a ser encarada como um recurso para os sujeitos (YÚDICE, 2006). A cultura considerada como recurso, nesse caso, não se limitaria ao simples papel de mercadoria: administrar esses recursos visando atingir distintos objetivos tornou-se um desafio para Estados, empresas e movimentos sociais. A configuração contemporânea do sistema cultural, em toda sua complexidade, implica crescentemente o desenvolvimento de aparatos de informação cada vez mais sofisticados, envolvendo recursos físicos e humanos. Tornam-se centrais as preocupações com o gerenciamento, a conservação, o acesso, a distribuição e o investimento em cultura. A cultura passa a assumir o papel de poder público, com funções pedagógicas e disciplinares. Yúdice enxerga na arte e na cultura um potencial para estimular o crescimento econômico e melhorar as condições sociais de determinadas comunidades.

A arte e a cultura acabam por cobrir espaços não preenchidos pelo Estado, que, pressionado pelas políticas de inspiração neoliberal, transfere progressivamente para a sociedade civil a responsabilidade pela assistência social da população. 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. Como observa Paul Tolila (2007), é a economia cultural valendo-se da cultura como recurso para outros fins.

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 arregimentem 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 auto estima 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, sendo que em países tão diversificados culturalmente como os da América Latina, em particular o Brasil, os investimentos em cultura se fazem apenas em relação a algumas 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. A ideia de que as necessidades decorrentes das diferenças culturais de um povo deveriam ser reconhecidas transformou-se 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 reconhecer as diferenças e os contextos pelos quais são estabelecidas as noções de responsabilidade e direitos desenvolvidos na comunidade. Assim, a cultura “se aproxima da comunidade, expressa a busca da justiça social e os direitos do cidadão, além de ser sobredeterminada pela penetração da lógica do capital nos recessos ainda recônditos da vida.” (YÚDICE, 2006, p. 44)

As questões relacionadas à mediação da informação e da tecnologia, no sentido de sua apropriação social, tornam-se estratégicas nesse processo (ALMEIDA, 2014). No entanto, é importante não esquecer que vivemos em sociedades extremamente desiguais — e hoje, um dos elementos de divisão social mais importante talvez seja a capacidade educativa e cultural de utilizar a internet, a divisória digital apontada por Castells (2003, p. 266):

“trata-se antes de saber onde está a informação, como buscá-la, transformá-la em conhecimento específico para fazer aquilo que se quer fazer”. Do ponto de vista das políticas culturais, o desafio consiste em estabelecer mediações educativas e formadoras contínuas, capazes de possibilitar aos sujeitos a apropriação desses saberes. As TICs mudam de forma rápida e profunda a maneira 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 modo constante.

POLÍTICAS E AÇÕES CULTURAIS: DAS CONCEPÇÕES ÀS EFETIVAÇÕES

Por sua vez, o conceito de mediação também apresenta uma polissemia bastante complexa. De um ponto de vista geral, ocupa papel central nas explicações das ciências sociais em relação aos processos gerais de sociabilidade e construção do conhecimento. Do ponto de vista especializados, recobre semanticamente um rol de atividades bastante díspares entre si, circulando das tradicionais concepções de “atendimento ao usuário” às atividade dos mediadores culturais nas instituições (museu, biblioteca, arquivo, centro cultural, etc.) ou à construção de produtos e de políticas de capacitação e formação.

Desse modo, trataremos de assumir a plasticidade do conceito, sem buscar encapsulá-lo numa definição consensual, mas problematizando-o contextualmente (ALMEIDA, 2008; DAVALLON, 2007).

No caso das mediações tecnológicas, proporcionadas por ferramentas informacionais (portais, *sites*, *weblogs*), procuraremos entendê-las dentro das dinâmicas próprias das redes sociotécnicas. As redes sociotécnicas instalam uma forma comunicativa constituída de fluxos e trocas de informações “de todos para todos” – são redes sociais nas quais as plataformas disponibilizadas pelas TICs desempenham papel importante, mas cuja interação não se resume, necessariamente, a esse suporte. O que nos interessa destacar é que subjaz, na opção por esta terminologia, uma concepção de internet como *artefato cultural*, no qual ocorre uma interação entre as relações *on line/off line* que são determinantes para os usos e configurações dessa tecnologia. 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 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 oposições:

Quadro 1 – Sentidos do termo cultura e âmbitos das políticas culturais

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: corpus 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.

Fonte: ALMEIDA, 2014.

Essas oposições não existiriam em “estado puro” na realidade empírica concreta das experiências, servindo mais como parâmetros modelares para indicar a dinâmica complexa dos contextos locais. Elas oscilariam de um polo representado por ações emancipatórias (no sentido habermasiano do termo, relacionado ao desenvolvimento da autonomia dos sujeitos) a outro polo, de ações atreladas aos interesses do sistema capitalista hegemônico. Nosso objetivo foi o de estabelecer algumas reflexões 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.

No âmbito das iniciativas recentes do Ministério da Cultura (MinC) 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 em seus diferentes níveis de incidência. O outro ponto relativo às questões que envolvem as políticas culturais e os processos de mediação é a presença, bastante marcante em alguns casos, de processos de acesso/divulgação-circulação da informação e de processos de acesso/apropriação-formação de competências técnico-culturais. Em outras palavras: a preocupação de fazer circular a informação e torná-la pública, especialmente a informação cultural; além da preocupação em capacitar e formar os atores envolvidos (individuais e coletivos), traduzida numa oferta de cursos, oficinas, seminários, projetos abertos, etc. Aqui se pode perceber melhor a sintonia com algumas das ideias de Habermas. Devemos lembrar que, para ele, a “competência comunicativa” 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. Os atores são, portanto, portadores de processos de aprendizado, produtos de um processo de formação de sujeitos. (ALMEIDA, 2012) Trataremos a seguir de algumas experiências concretas para balizar melhor a discussão.

POLÍTICAS E AÇÕES CULTURAIS: MEDIAÇÕES, DESVIOS, APROPRIAÇÕES

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”. No *folder* do evento a opção pelo *software* livre² era explicada porque 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 se tratava de 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 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), estavam em perfeita consonância

² *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, o último enfatizando apenas a forma de produção do *software*.

com o “espírito *hacker*”³ que impregnou a opção pelo *software* livre. Gilberto Gil, como artista, já era conhecido por sua “cibermilitância”, pela simpatia e proximidade a alguns pressupostos da cibercultura⁴. 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). Assim, 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, com esse 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. Até 2013, o MinC havia investido no total de 3.663 pontos e pontões espalhados pelo país (BRASIL, 2014).

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 elas 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.

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. 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

³ 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. 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. O termo foi criado em 1985 por *hackers* em reação contra o uso jornalístico equivocando do termo *hacker*.

⁴ 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 “Pela internet”, 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, 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 *copyleft*.

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 diferenciações 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 indicados 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. Enfatize-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 dos 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. Em dois microestudos de caso realizados com dois Pontões, em São Paulo e em Ribeirão Preto (SP), observamos dinâmicas diferentes. 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. Já no caso do Pontão de Ribeirão Preto, foi percebida a dificuldade tecnológica com o *software* livre mencionada anteriormente, como veremos a seguir.

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). 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 do Pontão em Ribeirão Preto 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 item 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.

Mas o Pontão teve atuação destacada na articulação entre atores do campo cultural de Ribeirão Preto que levaram à constituição do “Se Vira Ribeirão Preto”. Este é um evento cultural independente do interior paulista, realizado desde 2012. Iniciou como uma articulação da sociedade civil local, congregando artistas profissionais e amadores, bem como voluntários, para a realização de uma atividade cultural que substituísse a “Virada Cultural” do estado de São Paulo. Em 2012, o evento estava programado para ser realizado, mas a prefeitura local não assinou o convênio com a Secretaria Estadual de Cultura, alegando falta de locais públicos para a realização das atividades. Esse 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 feitas várias reuniões abertas, e diversas ações foram realizadas desde 2012, que acabaram por constituir um fórum permanente de discussão política, especialmente no que tange às políticas culturais e à apropriação do espaço urbano pelos grupos culturais da cidade. Esse processo fomentou mudanças e novas conexões no cenário cultural de Ribeirão Preto. O Sibipiruna foi um dos eixos articuladores dessa rede, já que muitos dos grupos culturais a ele vinculados participaram do processo, embora o Pontão tenha contribuído também para a incorporação de novos atores. 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 colaboram 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, 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, com destaque para o centro antigo (e relativamente degradado) da cidade, onde estima-se que circulou um público em torno de 15 mil pessoas.

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.

CONTRAPONTO: MADRID E MEDELLÍN

Em Madrid, duas experiências merecem nossa atenção. A primeira, pelo seu caráter de inovação tecnológica, é a Casa do Leitor, uma unidade de informação e cultura voltada para os leitores e a leitura, organizando exposições, conferências, cursos formativos, oficinas de criação, ciclos de música, cinema e artes cênicas, junto a pesquisas aplicadas. O conceito de leitura é central, pois parte-se do pressuposto de que não há manifestação cultural que, para seu conhecimento e desfrute, não requeira um exercício pleno de leitura. Desse modo, a Casa do Leitor proporciona o encontro do público em geral com o mundo dos profissionais e pesquisadores, assim como do público jovem e infantil com o público adulto e sênior.

O aspecto que mais chama a atenção nas atividades da Casa do Leitor é a perspectiva radical de atuação institucional focada na leitura, mas que subverte a discussão ao privilegiar o suporte dos *e-readers* e das redes em relação ao tradicional suporte do livro. O suporte impresso continua ocupando espaço dentro das discussões, exposições e pesquisas que são realizadas, mas na relação com os usuários o foco é na utilização de outros suportes de leitura. As implicações desse giro radical afetaram desde a cultura administrativa-institucional da instituição, que teve de requalificar seus trabalhadores e contratar outros com perfis bastante diferenciados, modificando também as concepções de acervo, de curadoria e de ação cultural utilizadas até então, quando as atividades de mediação da leitura centravam-se no suporte livro. O processo implicou a incorporação de novos modelos de gestão e organização, novas atividades (envolvendo processos de qualificação e formação de mediadores e de usuários), como também mantendo e adaptando atividades já existentes (como os círculos de leitura, agora desenvolvidos de forma híbrida, presencial-virtual, utilizando ferramentas de redes sociais).

A outra experiência madrilenha de política e ação cultural que merece destaque, pelo seu caráter formativo e empoderador dos sujeitos, é a do Medialab-Prado. Trata-se de um “laboratório cidadão” de produção, investigação e difusão de projetos culturais que explora as formas de experimentação e aprendizagem colaborativa que surgiram com as redes digitais. Assim, o Medialab-Prado habilitou uma plataforma aberta que acolhe e permite aos usuários configurar, alterar e modificar os processos de investigação e produção. Dessa forma, procura oferecer sustentação a uma comunidade ativa de usuários por meio do desenvolvimento de projetos colaborativos, além de oferecer distintas maneiras de participação que permitem a colaboração de pessoas com perfis diversos (científico, artístico, técnico), níveis de especialização (principiantes e experientes) e graus de implicação com as propostas.

O espírito que anima essa iniciativa é o de colocar em contato pessoas com pessoas, pessoas com projetos, e projetos com projetos. Para tanto, o Medialab-Prado oferece um espaço de informação, escuta e encontro, atendido por mediadores culturais. As atividades, em sua maioria, são registradas e retransmitidas em vídeo, e posteriormente podem ser consultadas e descarregadas pela Web. São realizadas convocatórias abertas para a apresentação de propostas e participação ativa no desenvolvimento desses projetos⁵. Há um programa de atividades composto por oficinas de produção e formação, seminários e debates, reuniões de diferentes grupos de trabalho, mostras de projetos, conferências e outros eventos, como concertos e performances.

No caso de Medellín, o que desperta a reflexão é a conexão das políticas culturais com outras políticas setoriais, além da busca de integração da cultura e dos conhecimentos locais com as formas consagradas de conhecimento cultural. Um dos pilares dessa política cultural, o Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín compreende a Biblioteca Pública Piloto,

⁵ A programação se estrutura em linhas estáveis de trabalho: Interativas (usos criativos da eletrônica e da programação); Inclusiva.net (pesquisa e reflexão acerca da cultura das redes); Visualizar (estratégias e ferramentas de visualização da informação); Laboratório do Pró-Comum (discussão transdisciplinar sobre os bens comuns); AVLAB (criação sonora e audiovisual).

os parques-biblioteca, o Arquivo Histórico e as bibliotecas de bairro⁶. O sistema possui um modelo de gestão cooperativo, coordenado pela Biblioteca Pública Piloto e administrado diretamente pela prefeitura ou por meio de convênios de associação, administração delegada e cooperação. O uso das TICs já se manifesta aqui, na busca de facilitar trocas e proporcionar o diálogo entre os diversos atores e saberes envolvidos, conectando em particular o sistema Municipal à Rede Metropolitana, buscando um desenvolvimento harmônico com os demais programas sociais, em especial os de educação.

Vale destacar que, em relação ao desenvolvimento urbano, os parques biblioteca vêm desempenhando importante papel na recuperação do tecido urbano e no fortalecimento do capital social. As unidades são geoestrategicamente localizadas, outorgando-lhes um papel detonador de processos de desenvolvimento de territórios com altas densidades populacionais caracterizados por condições de habitação precárias, déficits de equipamentos públicos e zonas de risco socioambiental. São regiões que concentram elevada população em idade escolar e grande número de estabelecimentos educativos, mas sem a contrapartida de equipamentos culturais, desportivos e recreativos, além de barreiras de comunicação, mobilidade e limitado acesso a ferramentas tecnológicas. (MEDELLÍN, 2012) No âmbito instrumental, portanto, os parques biblioteca, com suas associações e conexões, além do impacto sociocultural positivo, vêm colaborando ativamente na redução da brecha digital na cidade de Medellín. Além da agenda cultural e das oficinas de formação e encontro da comunidade, são oferecidos, entre outros: a) serviços de informação, com consulta e empréstimo de material; b) serviços tecnológicos como salas virtuais, bases de dados, oficinas de formação e cadernos digitais (respaldados por 1050 computadores e portal web); c) salas de leitura e estudo com acesso a livros, CDs e DVDs; d) salas “Mi Barrio” (Meu Bairro), cenários para a promoção da história e da memória local.

As salas “Meu Bairro” são uma iniciativa de conectar o conhecimento local (através de registros de história oral, entre outros), assim como a produção de informações de interesse da comunidade (jornais e impressos locais, ou outras formas de produção dos moradores da região), aos demais serviços das bibliotecas parque. Sintonizam-se, assim, a um objetivo mais amplo, que é o de fortalecimento do tecido social e do aumento da auto estima dos cidadãos pela modificação dos imaginários coletivos⁷ e empoderamento local. Em estudo realizado em 2010 para a Rede Metropolitana de Medellín, constatou-se que 81% dos usuários eram de estratos socioeconômicos baixo e médio baixo, sendo que o primeiro representava 49% dos usuários. (MEDELLÍN, 2012)

CONSIDERAÇÕES FINAIS: POLÍTICAS CULTURAIS, TECNOLOGIAS E ENREDAMENTOS SOCIAIS

O contexto de cada uma das experiências culturais aqui descritas é bastante específico, mas em sua diversidade é possível alinhar algumas questões de fundo que são comuns.

No caso dos Pontos de Cultura, sua realidade 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”.

⁷ A localização dos parques biblioteca em territórios cujo imaginário da coletividade estava relacionado a fatos ou episódios socialmente conflituos, como antigos aparatos de repressão (cadeias, quartéis), zonas de conflito com o narcotráfico ou regiões sujeitas a desastres naturais, visava, segundo a administração municipal, reescrever a cidade sobre espaços que outrora foram de dor e morte.

⁶ Por associação, também compõem o sistema a Biblioteca das Empresas Públicas de Medellín e os centros de documentação.

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. Isto sinaliza também que para garantir a valorização do sentido emancipatório dessas políticas é necessário estar atento para o desenvolvimento paralelo das mediações educativas e formativas. A convergência de perfis diversos e do papel jogado pelas atividades de formação no empoderamento dos sujeitos pode ser ilustrada pela experiência de Medellín. Outro aspecto importante presente nesse exemplo foi a equalização de perfis inter e multidisciplinares na efetivação dessas ações, perceptível no quadro funcional das bibliotecas-parque, composto não só por bibliotecários, mas também por antropólogos, historiadores, pedagogos, informáticos, arte-educadores, e outros profissionais.

O exemplo proporcionado pelo Pontão Sibipiruna, brevemente mencionado neste texto, ilustra algumas das potencialidades do 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.

As práticas e políticas culturais de mediação brevemente discutidas apontam para essa complexidade, ilustrando como a construção de processos de mediação cultural voltados para o empoderamento dos atores enfrenta dificuldades de distintas naturezas para tentar se enraizar socialmente. A existência da cultura popular demanda uma sensibilidade diferente: seus modos de produção do sentido e de articulação no simbólico a partir de uma pluralidade de experiências estéticas e dos modos de fazer e usar socialmente a cultura e a arte são contradições presentes nesse cotidiano. Políticas culturais fundadas numa perspectiva esquemática e instrumental de “acesso”, “transmissão” ou “disseminação” de conhecimentos e valores institucionalmente legitimados não são a melhor opção para se pensar essas situações.

A questão das mediações sociais nos contextos formativos das políticas e ações culturais mereceria maior reflexão. Trata-se do desafio de incorporar uma cultura pedagógica apoiada em formas de experiência que não se restringem à mediação escrita, ligadas a modos de negociação entre conteúdos e significados historicamente muitas vezes estigmatizados, discriminados e deslegitimizados. A *construção* do conhecimento é aqui um fenômeno ao mesmo tempo individual e social, e o *saber*, um “produto” da construção ativa dos sujeitos, mediada técnica, artística e culturalmente. Os exemplos do MídiaLab Prado, em Madrid, assim como os das salas “Meu Bairro” nas bibliotecas-parque de Medellín nos permitem verificar que iniciativas dessa natureza são possíveis.

Os aspectos educativos da mediação – a capacitação dos sujeitos envolvidos no uso das tecnologias – mostraram-se, em larga medida, o calcanhar de Aquiles das iniciativas brasileiras. Na já mencionada avaliação realizada pelo Ipea (SILVA; ARAÚJO, 2010) esta dificuldade aparece como um desafio a ser superado. No caso das iniciativas espanholas do MídiaLab e da Casa do Leitor, embora os processos de mediação educativa pareçam ter atingido maior grau de maturidade, foi possível perceber dificuldades relacionadas ao contexto econômico, que apontavam para a dificuldade de obtenção de recursos necessários à preservação e continuidade dessas iniciativas. Idem para o caso brasileiro, que sofreu desgaste semelhante na transição de governo. No período da gestão da ministra Ana de Hollanda (2011/2012),

além dos cortes nos repasses financeiros, 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. Mesmo com a substituição da ministra em questão pela senadora Marta Suplicy, a retomada do programa, especialmente no que tange aos repasses de verba que viabilizam essas iniciativas, ainda não foi plenamente cumprida.

A efetividade dessas ações, todavia, depende de muito mais do que o simples voluntarismo ou o potencial democrático das políticas. A atuação em rede, e não a estritamente tecnológica, mas especialmente a semântica e humana, é ao mesmo tempo uma possibilidade e um desafio. Manifestações culturais específicas, como o teatro popular ou as expressões musicais, por exemplo – cuja visibilidade costuma recair muitas vezes sobre artistas individuais ou pequenos grupos, contando com expressivo número nas cidades – , parecem apresentar maior facilidade neste tipo de atuação em subunidades institucionais com diferentes níveis de mediações – é o que se vê em muitos projetos dos Pontos de Cultura, assim como nos projetos do MidiaLab Prado, por exemplo. Experiências como a do Sibipiruna, em que pesem as dificuldades, ilustram a mobilização dessas relações para o empreendimento de ações sociopolíticas para reforçar as capacidades de atuação, compartilhamento, aprendizagem e captação de recursos, o que revela a centralidade do conhecimento e dos processos de apropriação de informações para a elaboração e implantação de ações e políticas públicas.

Diante dos atuais conflitos públicos nos modos de representar a vida social, em uma das vias promissoras nesse sentido, Yúdice (2006, p. 47) chamará atenção para a função *política* dos “mediadores” na elaboração e implementação de “políticas socioculturais” que criem espaços onde as distintas narrativas culturais possam ser “concebidas e tornadas compatíveis”. O encontro de indivíduos e de grupos com as instituições merece ser compreendido como um processo complexo povoado por práticas heterogêneas e não excludentes.

Nesse sentido, vale lembrar a lição de Michel de Certeau (1994), ao apontar não as restrições impostas pelos aparatos aos indivíduos, mas a criatividade das práticas sociais, para voltarmos nosso olhar para a apropriação das tecnologias e das informações nos processos vivos de produção e circulação da cultura.

A consolidação de uma vertente de pesquisa brasileira em ciência da informação sensível a sua crucial inserção no campo da cultura requer uma abordagem dos fenômenos da informação e da construção do conhecimento com a mesma amplitude, repondo-os dentro dos contextos sociohistóricos e culturais que lhes conferem sentido. Nesse aspecto, é possível que o ponto central não seja focar em mais conhecimento, na lógica da pura acumulação e difusão quantitativa. Talvez o desafio agora recaia na necessidade de reformular as próprias “perguntas de informação”; ou, em outras palavras, de se refletir a partir das mediações culturais e políticas as questões relacionadas à formação de acervos, aos formatos informacionais, aos conteúdos das mensagens, às relações com os usuários. Os novos movimentos político-culturais, para citar apenas um exemplo, já estão abalando muitas das seguranças teóricas das ciências sociais como um todo. No caso da CI, valeria perguntar: em que medida as políticas de informação não seriam, hoje, também políticas culturais? Desse modo, os novos ambientes de informação seriam, na verdade, *ambientes culturais da informação*, aparatos, dispositivos e tecnologias mediadoras, capazes de comunicar conhecimento intercultural.

AGRADECIMENTOS

O autor agradece o apoio do CNPq e da Fapesp às diversas frentes da pesquisa.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M.A. Políticas culturais e redes sociotécnicas: reconfigurando o espaço público. Revista *Ciências Sociais Unisinos*, São Leopoldo, v. 50, n. 1, p. 54-64, jan./abr. 2014.
- _____. Cultura & Informação: perspectivas para a formação e a atuação do profissional da Ciência da Informação. In: CASTRO FILHO, C.M. de (Org.) *Olhares sobre a atuação do profissional da Ciência da Informação*. São Paulo: Todas as Musas, 2013. p. 31-55.
- _____. Habermas e as apropriações culturais das TIC: rumo a ciberesferas públicas? *Problemata Revista Internacional de Filosofia*. v. 3, n. 2, 2012. p. 127-156.
- _____. Mediações da cultura e da informação: perspectivas sociais, políticas e epistemológicas. *Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação* v. 1, n. 1, 2008.
- BRASIL. Ministério da Cultura (MinC) *Pontos de Cultura*. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/pontos-de-cultura1>>. Acesso em: 23 set. 2014.
- CASTELLS, M. Internet e sociedade em rede. In: MORAES, D. de (org.) *Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder*. Rio de Janeiro: Record, 2003. p. 255-287.
- CERTEAU, M. de. *A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.
- DAVALLON, J. A mediação: a comunicação em processo? Revista *Prisma Com*, n. 4, 2007, p. 3-36.
- HALL, S. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 22, n. 2, p. 15-46, jul./dez.1997.
- _____. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- MEDELLÍN, A. *Laboratorio Medellín*: catálogo de diez prácticas vivas. Medellín: Alcaldía de Medellín/Mesa Editores, 2012.
- SILVA, F.B.A. Cultura viva e o digital. In: SILVA, F.B.A.; CALABRE, L. (Org.) *Pontos de Cultura: olhares sobre o programa Cultura Viva*. Brasília: IPEA, 2011. p. 13-59.
- _____.; ARAÚJO, H.E. *Cultura Viva: avaliação do Programa Arte Educação e Cidadania*. Brasília: IPEA, 2010.
- TOLILA, P. Cultura e economia. São Paulo: Itaú Cultural: Iluminuras, 2007.
- VIANNA, H. Internet e inclusão digital: apropriando e traduzindo tecnologias. In: SCHWARCZ, L.M.; BOTELHO, A. (Org.) *Agenda brasileira: temas de uma sociedade em mudança*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011. p. 314-323.
- WARSCHAUER, M. *Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate*. São Paulo: Senac, 2006.
- WEBER, M. *Metodologia das Ciências Sociais, parte 2*. São Paulo: Cortez; Campinas: Ed. Da Unicamp, 1992.
- YÚDICE, G. *A conveniência da cultura: usos da cultura na era global*. Belo Horizonte: UFMG, 2006.