

Políticas públicas de cultura digital: dos Pontos de Cultura à reinvenção do Estado

Adriano Belisário¹

Juliana Lopes²

Resumo: O presente artigo descreve o papel central da cultura digital teve no desenvolvimento do Programa Cultura Viva, pelo Ministério da Cultura, bem como a importância do tema hoje para políticas públicas em prol da diversidade cultural. Partindo de um esforço para definição do conceito de cultura digital, o trabalho aponta também para desafios futuros na articulação entre o uso das novas tecnologias da informação e comunicação no âmbito das políticas públicas.

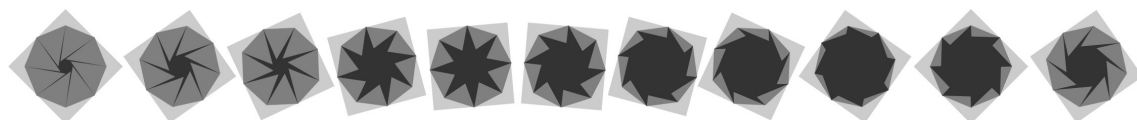
Palavras-chave: cultura digital, políticas públicas, Cultura Viva, diversidade cultural

Atualmente, a cultura está no centro dos debates sobre identidade e coesão social. Conforme a Declaração Universal da UNESCO sobre a Diversidade Cultural, o conceito é entendido como o “conjunto de traços distintivos espirituais e materiais, intelectuais e afetivos que caracterizam uma sociedade ou um grupo social e que compreende, além das artes e das letras, os modos de vida, as formas de convivência, os sistemas de valores, as tradições e as crenças (UNESCO, 2001, p.5).

Dentre estes traços materiais que caracterizam os modos de vida dos diversos grupos sociais, estão as tecnologias e técnicas que mediam a relação do homem com o mundo e com seus pares. Assim, cultura e tecnologia são aspectos indissociáveis da vida humana. Toda produção cultural envolve em si uma técnica específica e, na maior parte

¹ Bacharel em Comunicação Social (Jornalismo) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro e formando em Filosofia pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Desenvolve pesquisas autônomas na área de produção cultural com tecnologias livres. Entre 2010 e 2012, esteve coordenou as ações de cultura digital na Secretaria de Estado de Cultura do Rio Janeiro. E-mail: adrianobf@gmail.com

² Mestre em Bens Culturais e Projetos Sociais pelo Programa de Pós-Graduação em História, Política e Bens Culturais – CPDOC - Fundação Getúlio Vargas e Bacharel em Produção Cultural pela Universidade Federal Fluminense. Atua nas áreas de política e produção cultural. E-mail: lopesju_rj@yahoo.com.br



dos casos, também o manejo de uma tecnologia. Não se trata, portanto, de adotar uma postura de tecnofilia ingênua ou tecnofobia paranóica, pois as tecnologias em si não são boas ou ruins. São os usos e apropriações destas (influenciados por condições histórico-culturais) que irão determinar seus valores ou significados.

Compreendida assim, a cultura não se encontra restrita às linguagens artísticas e às belas-artes. Este entendimento ampliado envolve necessariamente o desenvolvimento de políticas de valorização de direitos e práticas cidadãs, efetivadas não somente pelos meios jurídicos ou institucionais, mas principalmente pelas interações sociais cotidianas. Neste contexto, é importante a valorização do processo cultural e não apenas de seu produto, fruto da razão econômica do mercado e da indústria. Esta compreensão é fundamental para garantir uma cultura política potencializadora dos direitos culturais, em que todo cidadão tem o direito de produzir, participar, usufruir e experimentar os bens culturais.

A cultura digital se insere neste âmbito denotando não apenas as criações multimídias em ambientes eletrônicos, mas também as mudanças que as novas tecnologias de informações operam dentro de saberes e fazeres tradicionais. Indo além do tempo (cada vez maior) que passamos utilizando computadores ou celulares conectados à Internet, por exemplo, a premissa aqui é a de que tais tecnologias possuem um forte impacto no modo como experimentamos e produzimos a realidade como um todo, alterando inclusive a experiência humana de tempo e espaço. Ou seja, a dita revolução tecnológica implica também uma revolução cultural e cognitiva.

Por vezes, a grande abrangência do conceito de cultura digital faz com que o mesmo seja visto como “impreciso” (FERNANDES, 2010, p.163) e “carente de alguma configuração” (BARBOSA, 2011, p.13). Entendemos que a ideia de cultura digital corre o risco de homogeneizar práticas distintas e que não se define através da simples oposição a algum tipo de “cultura analógica”. Sabemos que em seu âmbito também se inscrevem práticas negativas de vigilância, agressão ao meio ambiente através do desenvolvimento de produtos com obsolescência programada, invasão de privacidade, controle e mercantilização da informação e das relações humanas, entre outras. De fato, pode-se pensar que não existe apenas uma, senão várias culturas digitais. No entanto, neste artigo, utilizaremos o termo para identificar especificamente ações de produção de cultura livre com tecnologias abertas, através de processos colaborativos de apropriação das novas mídias.

Das Bases de Apoio aos Pontos de Cultura: a contribuição da cultura digital

À época da Constituição de 1988, houve no Brasil uma fermentação das Organizações Não Governamentais, das fundações e do voluntariado laico e religioso. Nesta linha, surgem novos projetos socioculturais e educativos desenvolvidos por organizações da sociedade civil, que ganham destaque ao dialogar diretamente com crianças e jovens buscando a afirmação de seus direitos, especialmente em comunidades de baixa renda. Apesar das diferenças internas, esses projetos compartilham a premissa de que a arte e a cultura são fatores importantes para a promoção da cidadania, promovendo a melhoria da qualidade de vida de crianças, adolescentes e jovens.

Essas organizações, em parceria com empresas estatais e privadas, ou com instituições municipais, estaduais e federais, têm-se destacado no cenário nacional pelo desenvolvimento de ações socioculturais em regiões de vulnerabilidade social, procurando construir processos participativos baseados no diálogo e na troca. Em sua grande maioria, essas iniciativas são desenvolvidas com foco na participação de crianças e jovens, pretendendo contribuir com o Estado para a formação de uma rede de proteção social, bem como na afirmação e garantia de direitos.

Utilizada por tais instituições, a noção de desenvolvimento humano e social está de uma forma geral relacionada à ampliação das possibilidades, oportunidades e opções desses atores sociais. Cultura e desenvolvimento aparecem como processos e conceitos necessariamente interligados e compartilhados, enquanto responsabilidade de governos, instituições públicas e privadas. Porém, se por um lado é notável o aumento da participação de instituições do terceiro setor na implementação de políticas públicas, por outro sua atuação se vê muitas vezes ameaçada pela ausência de credibilidade de certas entidades, pela falta de apoio da grande mídia e de um marco regulatório satisfatório.

De acordo com o Relatório da Comissão Mundial de Cultura e Desenvolvimento da UNESCO, toda política de desenvolvimento deve ser profundamente sensível à cultura e inspirada por ela, com aplicação na educação e no desenvolvimento social e comunitário, assim como na possibilidade de oferecer às crianças e aos jovens um lugar melhor como portadores de uma nova cultura mundial em formação (UNESCO,1997). Nessa perspectiva, a noção hegemônica de cultura tem sido ressignificada e utilizada por diversas organizações da sociedade civil e órgãos governamentais como uma importante ferramenta para o fortalecimento das instituições de ensino brasileiras,

extrapolando o conhecimento formal dos currículos escolares e propondo o conhecimento que vem do território, do saber-fazer do cotidiano, das tradições culturais e das histórias pessoais.

A primeira gestão do governo Lula e do Ministro da Cultura Gilberto Gil (2003-2006) traz para a cena das políticas públicas de cultura no Brasil novas perspectivas e questões. Dentre as novidades, perceptíveis nos discursos do Ministro, estava este entendimento alargado do conceito de cultura – resgatando seu sentido antropológico. Nessas falas, toda sociedade brasileira aparece como público e parceiro privilegiado das ações do Ministério, e não apenas artistas e criadores já legitimados. Ressalta-se também a retomada do papel ativo do Estado nas políticas culturais, adotando estratégias de distribuição direta de recursos através de chamadas públicas de projetos e empreendendo reformas no âmbito das regulamentações sobre incentivos indiretos, regidos pela lógica do mercado.

A partir desta nova abordagem, o Ministério da Cultura incorpora expressões culturais que até então não possuíam grande destaque na agenda oficial, tais como: culturas populares, afro-brasileiras, indígenas, de gênero, de orientações sexuais, das periferias, cultura digital etc. (RUBIM, 2007, p. 29; RUBIM, 2008, p. 64). Outra marca da gestão Gilberto Gil foi a construção de políticas públicas a partir do debate com a sociedade, através do acionamento de grupos e agentes culturais por meio de seminários, conferências, câmaras setoriais e encontros, tendo como desafio a democratização das políticas públicas de cultura (RUBIM, 2008, p. 65).

A própria concepção do programa dos Pontos de Cultura foi beneficiada pelo acúmulo de práticas de cultura digital já realizadas pela sociedade civil no âmbito da produção de mídia e cultura independente. O artigo “O Impacto da Sociedade Civil (des)Organizada: Cultura Digital, os Articuladores e Software Livre no Projeto dos Pontos de Cultura do MinC”³ fornece uma análise desta aproximação entre Estado e sociedade. Mais especificamente, o texto trata do diálogo dos interlocutores próximos a Gilberto Gil com artistas, comunicadores e ativistas de mídia tática para a definição de algumas linhas de ação iniciais do Ministério.

³ Disponível em <http://www.cultura.gov.br/site/2006/02/22/o-impacto-da-sociedade-civil-desorganizada-cultura-digital-os-articuladores-e-software-livre-no-projeto-dos-pontos-de-cultura-do-minc/>. Acessado em 22 de novembro de 2011.

Nele, é descrita a transformação da proposta governamental das Bases de Apoio à Cultura na política dos Pontos de Cultura, a partir da colaboração dos assim chamados articuladores: pessoas com trabalhos na área de cultura e tecnologia reunidas para discutir o programa das Bases de Apoio à Cultura (BACs). Elaborado pela Secretaria de Desenvolvimento de Programas e Projetos Culturais do Ministério, este projeto previa a construção de grandes equipamentos de produção e divulgação de mídia e cultura em territórios populares. De certa maneira, o debate acabou por subverter a própria lógica subjacente à proposta. "De uma maneira informal, a sociedade civil apropriou-se do projeto das BACs e o reescreveu. A princípio, o objetivo das BACs era muito mais voltado à divulgação cultural: "levar cultura para a periferia". A atuação dos articuladores inverteu essa lógica: cada ponta seria um elo produtor de cultura e mídia, em vez de mera audiência"⁴.

Após denúncias de irregularidades no projeto de construção das Bases de Apoio à Cultura, a ideia de trabalhar formas de produção de mídia e cultura com tecnologias livres para estes espaços somou-se com o desejo da Secretaria de Programas e Projetos Culturais de estruturar no Ministério um modelo descentralizado de política cultural. Passa-se a pensar não mais na construção de novas infra-estruturas para difusão da cultura, mas em apoiar ou estimular iniciativas culturais já existentes a realizarem suas atividades, criarem conexões entre si, participarem de processos colaborativos em rede e difundir suas ações utilizando tecnologias abertas. Agora sob a égide o Programa Cultura Viva, que será discutido mais adiante, as Bases de Apoio à Cultura transfiguram-se em uma rede de Pontos de Cultura e parte dos articuladores formam a equipe da Ação Cultura Digital, um grupo nacional responsável pela formação dos Pontos de Cultura na utilização de software livre para produções multimídia e pelo aprofundamento das questões relacionadas à produção em rede.

Como se vê, a aproximação dos gestores do Ministério da Cultura com grupos ligados à comunicação contra-hegemônica foi fundamental para o desenvolvimento futuro das políticas públicas em prol da cultura digital. Neste contexto, vale ainda destacar a abertura do Festival Mídia Tática Brasil, em 2003, um desdobramento do

⁴ [FREIRE, Alexandre; FOINA, Ariel; FONSECA, Felipe. O Impacto da Sociedade Civil \(des\)Organizada: Cultura Digital, os Articuladores e Software Livre no Projeto dos Pontos de Cultura do MinC. Disponível em: http://www.cultura.gov.br/site/2006/02/22/o-impacto-da-sociedade-civil-desorganizada-cultura-digital-os-articuladores-e-software-livre-no-projeto-dos-pontos-de-cultura-do-minc/](http://www.cultura.gov.br/site/2006/02/22/o-impacto-da-sociedade-civil-desorganizada-cultura-digital-os-articuladores-e-software-livre-no-projeto-dos-pontos-de-cultura-do-minc/)

evento holandês Next Five Minutes. Além de Gilberto Gil, participaram do encontro o diretor regional do SESC-SP, Danilo Santos de Miranda; John Perry Barlow, co-fundador da Electronic Frontier Foundation; Richard Barbrook, coordenador do Hypermedia Research Centre da University of Westminster e autor do Manifesto Cyber-Comunista; e Ricardo Rosas, do coletivo Mídia Tática Brasil. Como se vê, além dos coletivos e produtores brasileiros, Gilberto Gil estava cercado também por importantes pensadores da cibercultura no contexto internacional.

Um ano depois, o Festival Digitofagia retoma algumas das discussões ali travadas. Realizado em 2004 no Rio de Janeiro em São Paulo, o evento pretendia "repensar a prática antropofágica na era dos computadores e das novas mídias através de uma antropofagia das práticas de mídia tática atuais⁵". Marcante no movimento tropicalista, do qual Gilberto Gil é um dos maiores expoentes, a herança antropofágica volta agora aliada não só à deglutição das influências estrangeiras que chegavam pelas mídias digitais, mas também a se devorar e resignificar estas próprias ferramentas. O conceito de digitofagia não alcançou tanto destaque quanto a noção de "cultura digital", hoje institucionalizada, mas permanece como um importante caminho para compreender as ações espontâneas de mídia, cultura e tecnologia no país.

Outra experiência importante para a elaboração do conceito de cultura digital que seria incorporado na pauta oficial do Ministério da Cultura foi o AutoLabs, considerado como uma das primeiras experiências "de um laboratório de mídia reciclado todo em software livre produzindo rádio, notícias independentes, histórias de vida em formatos digitais, fanzines, etc. Outras experiências similares surgiram em ocupas [ocupações urbanas] no centro de São Paulo no mesmo ano. E assim, criaram-se os protótipos do que veio a ser transformado em política pública progressista, produção não da massa, mas para a massa, via ONGs, com o projeto governamental "pontos de cultura".⁶

Um dos eixos fundamentais da atuação da Ação Cultura Digital remete diretamente à herança destes movimentos autônomos de produção de mídia independente com ferramentas livres. Trata-se da MetaReciclagem, um conceito e uma

⁵ Disponível em: <http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2004/10/292165.shtml>. Acesso em 02 de Novembro de 2011.

⁶ SISA, Bartolina. Manifesto para a engenharia reversa das redes. Disponível em: <http://www.outraspalavras.net/2011/03/10/manifesto-para-a-engenharia-reversa-de-nossas-redes/>. Acesso em 02 de Novembro de 2011.

rede que "propõe a desconstrução da tecnologia para a transformação social"⁷. Além de ser incorporada nas ações de inclusão digital do programa Casa Brasil e pela Fundação Banco do Brasil, a MetaReciclagem alcançou repercussão internacional, recebendo em 2006 menção honrosa no prêmio austríaco Prix Ars Electronica e sendo uma referência reconhecida pela UNESCO na área de apropriações tecnológicas.

Com forte atuação junto aos Pontos de Cultura desde 2004, a equipe nacional da Ação Cultura Digital foi desativada em 2007, devido às dificuldades de um grupo reduzido de agentes atender todas as demandas de formação e suporte da rede de Pontos de Cultura no Brasil. Neste momento, o Ministério opta por transferir esta responsabilidade aos Pontos de Cultura Digital, iniciativas que serviriam como nós de articulação e capacitação dos demais Pontos de Cultura nesta área.

No entanto, segundo Gilberto Gil, “a Ação Cultura Digital, antes de ser uma iniciativa governamental viabilizada pelo MinC, já era uma cultura/conceito difundido entre os vários atores, coletivos e grupos. A Cultura Digital não foi criada “verticalmente”, mas foi fruto da aproximação e simbiose entre os diversos atores sociais, incluindo o Estado, interessados nas possibilidades da cibercultura para democratizar o acesso à informação e a comunicação”⁸.

A partir destes acúmulos de experiências anteriores da sociedade civil, a política dos Pontos de Cultura estimula que os contemplados consolidem práticas de colaboração e produção coletiva, fortalecendo-os como múltiplas redes solidárias e não agentes individuais que competem entre si pelos recursos públicos. Neste sentido, as ações na área de cultura digital cumprem um papel fundamental de conscientização e instrumentalização para que estas redes sejam articuladas de fato. Se por vezes iniciativas de inclusão digital se resumem ao fornecimento de computadores e conexão à Internet, a política pública de cultura digital tem seu foco não em uma infra-estrutura material, mas na apropriação da tecnologia através de relações colaborativas. Estimular esta postura pró-ativa frente às tecnologias de comunicação é um dos principais desafios das ações de cultura digital. Fornecer máquinas e conectividade à Internet é apenas um passo. Inclusão digital não se faz apenas com computadores, mas com pessoas. Sem uma reflexão crítica e um empoderamento destas ferramentas de comunicação não é possível aproveitar o máximo potencial das mesmas.

⁷ Disponível em: <http://www.metareciclagem.org>. Acesso em 02 de Novembro de 2011.

⁸ Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/culturaviva/category/cultura-e-cidadania/cultura-digital/>

Também merece reflexão o conceito e as práticas de diversidade cultural adotado pelo Ministério da Cultura no mesmo período. Alexandre Barbalho aponta que neste momento a questão identitária se pluraliza, uma vez que seria recorrente nos documentos e falas oficiais do governo o uso do plural de palavras como política, identidade e cultura: as políticas públicas, as identidades nacionais e as culturas brasileiras. A preocupação da gestão estaria em revelar os brasis, trabalhando com as múltiplas manifestações culturais, em suas variadas matrizes étnicas, religiosas, de gênero, regionais e etc (BARBALHO, 2007, p. 52,54).

A categoria de cultura popular é importante para a discussão aqui proposta. Conforme nos apresenta Nestor Garcia Canclini (1997), as culturas populares seriam híbridas, prósperas e atuariam sob uma nova perspectiva de análise do tradicional-popular, devido às suas interações com a cultura de elite e com as indústrias culturais. O autor ressalta algumas características importantes, tais como: a continuidade da produção das culturas populares no processo de modernização, muitos interessados em manter a sua herança e em renová-la; e o fato do popular não se concentrar em objetos, mas sim em interações e práticas sociais coletivas, sendo constituído por processos híbridos e complexos. Nesta perspectiva, haveria uma preocupação do Ministério com os setores historicamente pouco ou nada contemplados pelas políticas culturais, o que acabou por gerar um dos programas mais importantes da gestão Gilberto Gil, o já mencionado Programa Nacional de Cultura, Educação e Cidadania – Cultura Viva.

Criado pelo Ministério da Cultura em julho de 2004, o Programa tem entre seus objetivos a promoção do acesso aos meios de fruição, produção e difusão cultural e a valorização de processos sociais e culturais, visando à construção de novos valores de cooperação e solidariedade. Dentre seu público prioritário estariam as populações de baixa renda; estudantes da rede básica de ensino; comunidades indígenas, rurais e quilombolas; agentes culturais, artistas, professores e militantes que desenvolvem ações ao combate da exclusão social e cultural⁹.

Do ponto de vista da promoção das políticas públicas de cultura, a internet e as práticas em rede são assim grandes aliadas na construção e afirmação da diversidade cultural. Ao possibilitarem a emergência de discursos e manifestações historicamente

⁹ (Programa Cultura Viva – Programa Nacional de Arte, Educação, Cidadania. 3ª edição. Brasília, Ministério da Cultura, 2004).

ignoradas ou marginalizadas pela grande mídia, a cultura digital contribui decisivamente para a valorização da diferença e a convivência colaborativa entre pessoas oriundas de distintos grupos culturais. Mais do que as mídias eletrônicas por elas mesmas, o que está em jogo é um novo paradigma comunicacional capaz de alterar decisivamente a forma como a sociedade se organiza política e culturalmente.

Porém, para além das linhas de ação dos Pontos de Cultura e da Cultura Digital, o Programa Cultura Viva comporta outros dois eixos fundamentais: a Escola Viva e a Ação Griô Nacional. O primeiro tem por objetivo integrar os Pontos de Cultura às instituições públicas de ensino, resgatando a interação entre cultura e educação. Oficialmente, esta ação foi lançada em maio de 2007 através do Prêmio Escola Viva, que contemplou 110 projetos de parcerias entre Pontos de Cultura e escolas. Já a Ação Griô Nacional tem como missão “fortalecer a ancestralidade e a identidade do povo brasileiro por meio do reconhecimento do lugar político sociocultural e econômico de griôs e mestres de tradição oral na educação” (*Nação Griô – O Parto Mítico da Identidade do Povo Brasileiro*, 2009)¹⁰. Esta linha de ação apresenta como proposta a integração dos saberes de tradição oral a espaços formais da educação pública (escolas/universidades) com o objetivo de fomentar uma rede de transmissão das tradições orais no país. Esta integração é estruturada em um tripé: a comunidade representada pelos griôs e mestres de tradição oral, as escolas públicas e ONGs (pontos de cultura).

Transversal a todos os quatros eixos de atuação, está a compreensão do programa Cultura Viva do conceito de cultura a partir de três dimensões: simbólica, cultura como direito e cidadania e, por fim, a partir da perspectiva econômica. Deste modo, é possível articular as ações apoiadas com outras iniciativas da área de educação, saúde, meio ambiente, desenvolvimento social e humano etc. Permeando as linhas de ação há também os conceitos de autonomia, empoderamento, protagonismo e gestão em rede visando ao fortalecimento da sociedade civil.

A Cultura Digital e a reinvenção do Estado

¹⁰ Ver também: Lopes, Juliana. Experimentações em Cultura, Educação e Cidadania: O Caso da Associação Grãos de Luz e Griô. Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro, 2009. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/handle/10438/4160>

Se no século XX foi o modelo de *broadcast* (um para muitos) que prevaleceu, trata-se de agora de pensar as redes horizontais colaborativas (muitos para muitos), como aponta a proposta de gestão em rede adotada no Programa Cultura Viva. Ao incorporar as formas orais, visuais e auditivas de comunicação em um único ambiente de produção e distribuição colaborativa, a Web abre a possibilidade de superar o paradigma de receptor/emissor em prol da construção de inteligências coletivas, acervos e redes de troca distribuídas.

Mais do que máquinas e aparelhos de última geração, esta mudança exige uma outra postura frente às tecnologias de comunicação. Se não levarmos em conta esta necessidade de se apropriar das ferramentas de comunicação, mesmo as analógicas, corre-se o risco de apenas reproduzir velhas práticas em novos ambientes ou cair no fetichismo da corrida pelas tecnologias de ponta. Importa aqui as tecnologias nas pontas. Ou seja, entender e potencializar usos e apropriações feitas na periferia dos mercados, geralmente em condições de precariedade, através de recombinações criativas das ferramentas à disposição, tendo em vista obter o máximo de aproveitamento com o mínimo de recursos.

Outro aspecto importante da cultura digital é sua ênfase no compartilhamento do conhecimento e da cultura. Pensado a partir da herança da filosofia do software livre de respeito às liberdades dos usuários, o conceito de cultura livre compreende o conjunto de trabalhos intelectuais disponíveis para serem livremente acessados, estudados, modificados e redistribuídos. Dentro do universo das licenças jurídicas mais conhecidas, cumprem com os requisitos acima descritos apenas a Licença da Arte Livre¹¹ e apenas uma da suíte *Creative Commons*, a saber a com atribuição BY-SA¹². Porém, há uma generalização recorrente do conceito de cultura livre para designar os trabalhos disponibilizados sob qualquer licença flexível que não siga o modelo de “todos os direitos reservados”.

Não é possível conceber a criação de uma obra individual que se dê totalmente isolada de fatores externos ao “gênio-criador”. Toda produção cultural é fruto de um processo coletivo de construção de significados, ainda que realizada na mais estrita solidão. A livre reprodução e a livre modificação são características inatas do processo de disseminação dos bens intangíveis. A Internet apenas transpõe tais práticas para o

¹¹ Disponível em: <http://artlibre.org/licence/lal/pt>

¹² Disponível em: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/br/>

ambiente digital, não as inventa. A discussão sobre o direito autoral na era digital deve, portanto, partir de uma reflexão sobre políticas culturais, não sobre propriedades privadas. Deve-se pensar antes na sociedade e depois nos indivíduos particulares, pois seu bem estar depende do bem estar de todos.

O desafio atual para as políticas públicas de cultura digital é justamente explorar o potencial da comunicação em rede para reinventar o Estado e sua relação com a sociedade. Neste sentido, a experiência da consulta pública para a formulação do Marco Civil da Internet e seus desdobramentos são exemplos interessantes do que pode vir a ser a radicalização da democracia através das tecnologias de comunicação.

Em 2009, o então Ministro da Justiça Tarso Genro disponibilizou para a sociedade a minuta do projeto de lei que determinava os direitos e deveres dos cidadãos no uso da Internet no país. De certa maneira, a iniciativa pode ser entendida como uma resposta a outro projeto de lei, que ficou popularmente conhecido como "AI-5 Digital". De autoria do senador Eduardo Azeredo (PSDB-MG), esta proposta foi acusada de ser vaga e imprecisa, além de ser bastante criticada por estabelecer somente um marco regulatório criminal para a Internet. O Ministério da Justiça lançou então para debate público uma proposta do que viria ser os parâmetros básicos para estabelecimentos do que foi considerado a Constituição da Internet brasileira pelo economista Luiz Paulo Barreto, sucessor de Tarso Genro no Ministério da Justiça¹³.

A experiência positiva com a construção colaborativa do Marco Civil contribuiu para o desenvolvimento do Gabinete Digital. Criado por Tarso Genro após vencer as eleições para o Governo do Estado do Rio Grande do Sul, a iniciativa busca estabelecer um canal direto da população com seu representante máximo no poder executivo estatal.

Incorporando nas equipes profissionais anteriormente ligados às ações de Cultura Digital da gestão de Gilberto Gil no Ministério da Cultura, a ação transporta o conceito de cultura digital para o campo da governança, trabalhando a partir de quatro eixos: a Agenda Colaborativa, que recebe contribuições online para formatar a pauta do Governador durante suas visitas ao interior; Governador Pergunta, onde a sociedade debate questões colocadas pelo Governador e os autores das contribuições mais votadas participam de um encontro com o próprio para debater os encaminhamentos das propostas levantadas; Governador Responde, onde são feitas perguntas ao Governador e

¹³ Disponível em: <http://g1.globo.com/brasil/noticia/2010/05/barreto-defende-criacao-de-constituicao-da-internet.html>. Acesso em 02 de novembro de 2011.

mensalmente a mais votada é respondida em vídeo; e, por fim, o Governo Escuta, que realiza audiências públicas transmitidas via Internet com participação por meio de bate papo e redes sociais.

Mais do que utilizar a Internet e outros mecanismos de comunicação em tempo real como formas de promover a transparência pública, disponibilizando de forma amigável e intuitiva as informações governamentais em dados abertos, é necessário propor modos que aproveitem a inteligência coletiva para influenciar diretamente a tomada de decisões no âmbito do poder público. Não se trata apenas de deixar o cidadão bem informado sobre o modo como os recursos públicos são geridos, mas de incentivar sua participação direta em prol de tomadas de decisões mais democráticas e uma gestão mais inteligente destes recursos. Não é a sociedade que precisa se qualificar para o diálogo com o Estado, mas o contrário. Traçando um comparativo com o Programa Cultura Viva, observamos esta mesma conclusão na avaliação do programa realizada pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada.

“Na verdade, constatou-se que o Estado brasileiro ainda não dispõe de instrumentos adequados para suportar, de maneira efetiva, políticas com o desenho e a forma de execução do “Programa Arte Cultura e Cidadania – Cultura Viva”, e que, portanto, faz-se necessário capacitá-lo, dotando-o de instrumentos jurídicos e de gestão adequados para que possa continuar a perseguir, de modo sempre mais eficaz, os objetivos da cidadania cultural.”

Assim, através de exemplos de implementação de políticas públicas de cultura de acordo com estes conceitos, buscamos mostrar como a cultura digital e a diversidade cultural são centrais hoje não só teoricamente. Enfatiza-se assim a necessidade do desenvolvimento de políticas públicas integradas e transversais, assim como a ampliação dos canais de comunicação entre Estado e sociedade. Por meio do relato da prática de implementação do Programa Cultura Viva e alguns de seus desdobramentos, procurou-se apontar alguns caminhos para novas estratégias e formulação de arranjos

entre Estado e sociedade civil, estimulando a reinvenção desta relação a partir da cultura digital.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBALHO, Alexandre. Políticas Culturais no Brasil: identidades e diversidades sem diferença. In: BARBALHO, Alexandre e RUBIM, Antonio (orgs). Políticas culturais no Brasil. Salvador: EDUFBA, 2007.

BARBOSA, Frederico. Cultura Viva e o Digital. In: BARBOSA, Frederico e CALABRE, Lia (orgs). Pontos de Cultura – Olhares sobre o Programa Cultura Viva. Ipea, 2011.

BARLOW, J. Perry. *Declaração de Independência do Ciberespaço*. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/2006/10/23/declaracao-de-independencia-do-ciberespaco/>. Acessado em: 01 de dezembro de 2010.

BELISÁRIO, Adriano; BARRETO, Gustavo; UCHOAS, Leandro; CASTRO, Oona; BENTES, Ivana. Midialivistas, uni-vos. In: *LUGAR COMUM 25 — Estudos de Mídia, Cultura e Democracia*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.

BELISÁRIO, Adriano; SOUZA, Jean; SANTOS, Giuliana e GUERIN, Dominique. Comunicação comunitária: Contexto e Produção em Núcleos de Estudo do Rio de Janeiro. In: PAIVA, Raquel e RIBERTO, Carlos Henrique (org.). *Comunidade e contra-hegemonia: Rotas de Comunicação Alternativa*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. Rio de Janeiro: Editora Abril, 1979.

CALABRE, Lia. Políticas culturais: diálogo indispensável. Rio de Janeiro: Edições Casa de Rui Barbosa, 2005.

CANCLINI, Nestor García. Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade. São Paulo: Edusp. 1997.

COLLECTIF D'ARTISTES. *Inventar a gratuidade*. In: BRUNET, Karla. (Org.) Apropriações tecnológicas – emergência de textos, ideias e imagens do submidialogia #3. Salvador: Editora UFBA, 2008.

FLUSSER, Vilém. *Filosofia da Caixa Preta – Ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. Rio de Janeiro: Editora Relumê Dumará, 2002.

FERNANDES, Taiane. Políticas para a Cultura Digital. In: RUBIM, Antonio (orgs). *Políticas Culturais no Governo Lula*. Salvador: EDUFBA, 2010.

FOUCAULT, Michel. *O que é um autor?* 3.ed. Lisboa: Vega, 1992.

FREEMAN, Jo. *A tirania das organizações sem estrutura*. Disponível em: <http://www.itcp.usp.br/drupal/node/367>. Acessado em: 14 de novembro de 2010.

GANDELMANN, Marisa. *Poder e Conhecimento na Economia Global*. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 2004.

HARDT, Michel e NEGRI, Antonio. *Império*. Rio de Janeiro: Record, 2004.

HALL, Stuart. *A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais de nosso tempo*. In: THOMPSON, Kenneth. *Media and Culture Regulation*. Inglaterra: The Open University, 1997. Disponível em: www.ufrgs.br/neccso/word/texto_stuart_centralidadecultura.doc. Acesso em: 04 de Outubro de 2010.

LESSIG, Lawrence. *Cultura Livre*. São Paulo: Trama, 2005

PACHECO, Lílían e CAÍRES, Marcio (Org.). *Nação Griô – O Parto Mítico da Identidade do Povo Brasileiro*. 1. ed., Grão de Luz e Griô, Lençóis/BA, 2009.

PASQUINELLI, Matteo. *Guerra Civil Imaterial: Protótipos de Conflito dentro do Capitalismo Cognitivo*. In: *LUGAR COMUM 25 — Estudos de Mídia, Cultura e Democracia*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.

[Pérez de Cuellar, Javier](#). *Nossa diversidade criadora: relatório da Comissão Mundial de Cultura e Desenvolvimento*. Campinas, UNESCO Brasília/Papirus, 1997.

PINHEIRO, Afonso. *Propriedade Intelectual e Ambientalismo Cultural*. Disponível em: www.conpedi.org.br/anais/36/01_1554.pdf

Programa Cultura Viva – Programa Nacional de Arte, Educação, Cidadania e Economia Solidária. 3. ed. Brasília, Ministério da Cultura, 2004.

RUBIM, Antonio. Políticas Culturais do Governo Lula/Gil. In: RUBIM, Antonio e BAYARDO, Rubens (orgs.). Políticas Culturais na Ibero-América. Salvador: EDUFBA, 2008.

RUBIM, Antonio. Políticas culturais no Brasil: tristes tradições, enormes desafios. In: BARBALHO, Alexandre e RUBIM, Antonio (orgs). Políticas Culturais no Brasil. Salvador: EDUFBA, 2007.

STALLMAN, Richard. *Você falou "Propriedade Intelectual"? É uma Miragem Sedutora*. Disponível em: <http://www.gnu.org/philosophy/not-ipr.pt-br.html>. Acessado em: 08 de novembro de 2011.

UNESCO, Declaração Universal da UNESCO sobre a Diversidade Cultural. UNESCO: Paris, 2001.