

# CULTURA DIGITAL: 10 ANOS DE POLÍTICA PÚBLICA NO BRASIL

Thiago Oliveira da Silva Novaes<sup>1</sup>

## Resumo:

O artigo trata do conceito de Cultura Digital adotado no governo brasileiro desde 2004, pondo ênfase na participação de grupos da sociedade civil na elaboração e execução da política pública Pontos de Cultura. Aborda a importância da metodologia de iniciação técnica presente nos eventos de formação dos Pontos de Cultura, propondo-se a discutir a ontologia da relação humano-máquina na construção de sensibilidades. Assume a observação participante como recurso epistemológico privilegiado para compreensão e descrição do processo de ensino-aprendizagem, e aponta os limites de expansão do Programa Cultura Viva.

Palavras-chave: cultura digital, software livre, política cultural, iniciação técnica, epistemologia

## Introdução

Este breve artigo tem por objetivo celebrar os 10 anos de existência da assim chamada Cultura Digital no governo brasileiro, descrevendo, desde uma perspectiva engajada<sup>2</sup>, os principais conceitos que orientaram os primeiros anos de execução da Ação de Cultura Digital junto aos Pontos de Cultura do Ministério da Cultura.

Muitos trabalhos vêm sendo escritos sobre os Pontos de Cultura, sobre o Programa Cultura Viva, aportando reflexões de extremo interesse para o desenvolvimento de políticas culturais em nosso país. Não nos deteremos aqui a um levantamento exaustivo do que foi produzido de mais relevante, em nosso entender, sobre essa política pública. Nossa abordagem se volta mais especificamente para a emergência da Ação Cultura Digital que, de acordo com a pesquisa realizada para redação deste artigo, sustenta a hipótese de que a mesma não foi suficientemente compreendida em seu potencial pedagógico, nem tampouco teve ainda reconhecida sua importância na formulação e execução do Programa Cultura Viva.

Partindo de uma perspectiva teórica calcada na Antropologia, pretendo apresentar o conceito de cultura digital desmembrando a expressão em um duplo mergulho: primeiramente, operaremos com o conceito de *bricoleur*, desenvolvido por Lévi-Strauss em seu clássico livro *O Pensamento*

---

1 Doutorando em Antropologia Social na Universidade de Brasília. [novaes@riseup.net](mailto:novaes@riseup.net).

2 Durante o ano de 2005, fui Coordenador Nacional de Implementação do Kit Multimídia alocado nos Pontos de Cultura selecionados por edital público pelo Ministério da Cultura.

*Selvagem*, de 1966, traduzido para o português e publicado no Brasil em 1970. A noção de *bricoleur* nos parece oportuna por permitir compreender a dimensão do que se entende por cultura, como dispositivo lógico de produção de sentido, em oposição à noção de cultura substantiva que até então predominava na disciplina. Em um segundo momento, sobre o digital, versaremos não apenas sobre a influência da prática hacker em computadores, mas sobre a chegada dos novos dispositivos móveis de comunicação, como celulares que filmam, fotografam e possuem acesso à Internet, relacionando-os à passagem da televisão e rádio analógicos para sistemas digitais. Elaborado na esteira dos movimentos de *software livre*, *metareciclagem*, *estúdio livre* e *rádios livres*, a cultura digital a que nos referiremos não parte da concepção genial de quaisquer indivíduos do governo, mas responde, então, a uma criação colaborativa e responsável que se faz no cotidiano de luta de grupos engajados da própria sociedade civil.

Uma vez contextualizado o alcance ao que nos referimos como Cultura Digital, o artigo enfatizará o trabalho da equipe que organizou e ministrou as oficinas de capacitação dos Pontos de Cultura, em eventos que foram chamados de Encontros de Conhecimentos Livres. Pretendo argumentar que, a despeito da parca produção intelectual sobre essa formação, trata-se de uma metodologia de iniciação técnica que obteve reconhecimento internacional e, embora bem sucedida nos dois primeiros anos do Programa, foi abandonada com o crescimento exponencial do número de Pontos de Cultura. A razão mais evidente é o fato de a viabilidade da expansão do Programa vir atrelada à descentralização e burocratização do acesso ao Programa, sem, contudo, haver a compreensão do alcance conceitual e da necessidade de formação para uso e desenvolvimento de tecnologias livres em cultura digital.

Por fim, a metodologia empregada na redação deste texto tem igualmente sua dívida para com a Antropologia, pois que se vale da observação participante, e não da postura de um terceiro excluído, na análise e construção do objeto deste artigo. Com isso, além de tentar lançar luz sobre processos pedagógicos pouco conhecidos da mais importante política pública de cultura de nosso país, pretendo prestar alguma contribuição à reflexão sobre a relação humano-máquina, que nos remete ao debate contemporâneo sobre ontologias, realizado, aqui, desde um enfoque epistemológico pouco convencional: assumindo uma perspectiva interessada, participante, gostaria de dar destaque a “detalhes” pouco conhecidos que compuseram o escopo da promoção e execução do Programa Cultura Viva, dentro e fora do governo, e que levaram ao encontro da pedagogia libertadora de Paulo Freire à prática ativista da Mídia Tática<sup>3</sup>.

---

<sup>3</sup> “Paulo Freire meets tactical media in Brazil”: este foi o título dado por Geert Lovink, teórico de mídia, ao convite feito para participação na Conferência Internacional “Pedagogical Faultlines”, realizado em Amsterdam em setembro de 2007, onde tratamos, entre outros, das oficinas de capacitação do Cultura Digital, envolvendo metareciclagem e rádio livre na metodologia.

## A Cultura no Governo Lula

A gestão de Gilberto Gil no Ministério da Cultura é aceita, quase unanimemente, como um divisor de águas na história do país. Na maioria dos trabalhos consultados, ecoa a máxima de que, antes de Gil, “cultura” era uma palavra que mobilizava um balcão de negócios, sobretudo entre Rio de Janeiro e São Paulo. Após Gil, a cultura passa a ter três dimensões fundamentais<sup>4</sup>: simbólica, cidadã e econômica.

A ruptura com as gestões anteriores, que proporcionou uma nova visada sobre as políticas culturais análoga talvez à importância adquirida pela pasta durante a ditadura<sup>5</sup>, certamente inspirou toda uma reflexão sobre os modos de fazer política antes desprezados, que impunham ao Estado uma subserviência aos ditames do mercado<sup>6</sup>. A escolha de Gilberto Gil, uma estrela da música popular, filiado ao Partido Verde, e não ao Partido dos Trabalhadores, também demonstrava esse ineditismo, com ressalvas internas de membros do próprio governo. No entanto, como pretendo demonstrar, uma das mais importantes virtudes desta nova gestão não estava, em si, no conteúdo do que propunham as três dimensões da cultura defendidas, mas sim na forma como se construíam e se articulavam as novas políticas públicas de cultura do Brasil.

O texto mais interessante que encontrei para referenciar a chegada da Cultura Digital<sup>7</sup> ao governo brasileiro foi o trabalho de conclusão de curso de Eliane Costa (2011)<sup>8</sup>, que registrou em

---

4“Cultura em três dimensões”, onde identifica, no foco de sua atuação, três perspectivas que se sobrepõem: a dimensão simbólica, traduzida nos valores, crenças e práticas que caracterizam a expressão humana; a cidadã, que parte do princípio de que os direitos culturais estão incluídos no âmbito dos direitos humanos e, como tal, devem ser considerados como base na concepção das políticas culturais; e a econômica, que compreende que a cultura é um elemento estratégico e dinâmico na economia dos países, gerando trabalho e riqueza em um ambiente que, crescentemente, valoriza a informação, a criatividade e o conhecimento. O conceito de “cultura em três dimensões” passou, a partir da gestão Gil, a identificar a ação do Ministério, tendo sido o título da publicação em que este faz um balanço de suas políticas públicas de 2003 a 2010” (Costa 2011: 57).

5“Assim, a política cultural tem seu ápice no governo Geisel (1974 a 1978), quando é criada a Política Nacional de Cultura, em 1975, com o objetivo de fortalecer e consolidar a nacionalidade e originalidade, defendendo e valorizando a cultura brasileira, opera sobre o signo da não conflitualidade e da preservação. A gestão de Ney Braga no ministério cria uma série de instituições culturais, fortalecendo a área cultural e imprimindo um sentido de racionalização e institucionalização maior ao campo. Entre importantes órgãos estatais criados estão a Fundação Nacional das Artes (FUNARTE), a Embrafilme, o Conselho Nacional de Cinema (CONCINE), o Conselho Nacional de Direito Autoral (CNDA), Fundação Pró-Memória, entre outros.” (Mattos 2010).

6“[A] subsunção do Estado pelo mercado era o princípio básico de funcionamento da política cultural do governo nacional do PSDB” (Mattos 2010: 55)

7“Os valores de liberdade, colaboração e compartilhamento em rede encontrados na cultura hacker são estimulados e incorporados às práticas culturais e educacionais desenvolvidas nos Pontos de Cultura, desencadeando um novo modo de pensar a tecnologia, envolvendo generosidade intelectual e trabalho colaborativo.” (Andries 2010: 37)

8 Assim consta no resumo do trabalho da autora: “A proposta dá centralidade, não à infraestrutura tecnológica, mas ao potencial de transformação suscitado pelos novos paradigmas de produção, circulação e consumo cultural do contexto das redes”.

entrevistas a perspectiva dos principais atores, assim eleitos pela autora, na criação e execução do Programa Cultura Viva. Tendo o mérito de organizar os eventos que antecederam e marcaram a construção do Cultura Digital no governo, relacionando-os ao discurso inovador não só de Gil, mas de pessoas de seu círculo pessoal, o texto apresenta uma versão um tanto quanto vertical, de cima para baixo, da criação das políticas culturais do Ministério da Cultura. Ainda que bem organizada e sustentada em material empírico, o caminho que perseguiremos aqui visa apresentar uma outra versão para a construção do Cultura Digital, demonstrando os pontos cegos de uma abordagem que não se deteve a examinar o que de mais significativo essas políticas herdaram da prática já existente entre grupos da sociedade civil. Mais profundamente, está na forma “de baixo para cima” o que entendemos como conceito de cultura, que, associado ao digital, fornecerá as bases de uma expressão de Cultura Digital de fato inovadora, politizada<sup>9</sup>, especialmente se acompanhada de uma metodologia de ensino-aprendizagem adequada à iniciação técnica dos Pontos de Cultura. Essa iniciação, prevista na lista de discussão “articuladores”<sup>10</sup>, e parte constituinte da metodologia praticada pela a equipe de Cultura Digital, longe de algo complementar ou setorizado para uma Ação, era algo imprescindível para dar consequência aos objetivos do Programa Cultura Viva<sup>11</sup>: protagonismo, empoderamento e autonomia.

Tal como entendemos, a principal transformação da gestão de Gilberto Gil está na já citada concepção ampliada de cultura, por assim dizer, em três dimensões. Muitos trabalhos vêm se dedicando a explicar detalhadamente essas dimensões, suas potencialidades e diferenças (Vilutis 2009; Mattos 2010; Andries 2010). Para nosso interesse, optamos por descrever o entendimento proposto por Claude Lévi-Strauss para a noção de *bricoleur*, que o autor irá comparar à noção de

---

9 O termo aqui faz referência ao conjunto de ensaios escritos pelo Sociólogo da Tecnologia, Laymert Garcia dos Santos em seu “Politizar as Novas Tecnologias”, São Paulo: Ed. 34.

10 “Articuladores” foi o nome da lista de discussão pela Internet onde se formulou colaborativamente a metodologia a ser empregada junto ao projeto das Bases de Apoio à Cultura, quando ainda estava à frente da Secretaria de Programas e Projetos Culturais o sr. Roberto Pinho. Com a ascensão de Célio Turino à secretaria, o projeto foi reformulado para Pontos de Cultura, e contou com uma parcela expressiva dos “articuladores” não apenas na concepção do projeto, mas em sua execução.

11 “Com os dados disponíveis em 2010, é possível afirmar que o Programa Cultura Viva é, hoje, o maior programa de cultura do Brasil, no que tange tanto à sua abrangência quanto ao número de pessoas envolvidas. Os dados levantados pelas últimas pesquisas encomendadas pelo MinC, apontam para a criação de cerca de 2.500 Pontos de Cultura (entre organizações e membros da rede) em todos os estados brasileiros (e também o Distrito Federal).” (Mattos 2010: 94)

“O Programa Cultura Viva passou o investimento de R\$ 4 milhões em 2004 para R\$ 49,4 milhões em 2005. Em 2006 foram alocados ao Cultura Viva, R\$ 45,6 milhões; no ano seguinte, 2007, os recursos triplicaram chegando a R\$ 126,6 milhões. Em 2008, chegaram a R\$ 130 milhões, o que correspondia a cerca de 10% do orçamento geral do MinC estimado em R\$ 1.277 bilhões. Em 2004, quando do lançamento do Programa, esse percentual correspondia a 1% do orçamento geral”. (Andries 2010: 31).

engenheiro. Seu objetivo, que nos atende tanto para pensarmos cultura como cultura digital, é desconstruir a ideia de que o conhecimento, ou a cultura, possui uma hierarquia, combatendo a existência de uma cultura ocidental civilizada mais evoluída que a cultura dos indígenas. Ambas partem da capacidade de classificação da mente humana, estando o engenheiro referenciado nos conhecimentos gerados e registrados em livros, e o *bricoleur* na capacidade intuitiva de gerar soluções, sobretudo estéticas, para os problemas que lhe surgem. Partindo de uma mesma fonte, a mente humana, não há razão para supor que uma cultura seja superior à outra, estando ambas as práticas legitimadas por sua eficácia e funcionamento compartilhados.

Assim resumida a comparação, a noção de cultura proposta realiza um passo fundamental, pois deixa de ser percebida como representável como uma mala de signos e passa a compor o amplo espectro de possibilidades humanas de atribuição de sentido: a cultura é, portanto, processo. Reconhecer os modos de fazer tem então destacada função na nova gestão do MinC, e atender às populações que experienciam sua cultura fora dos regimes de incentivo e renúncia fiscal se torna prioridade no governo popular.

A comparação entre o engenheiro e o *bricoleur* terá ainda novo rendimento quanto tratarmos da metodologia empregada nos Encontros de Conhecimentos Livres, mas foi aqui trazida para realçar um entendimento que difere enormemente da situação, que até então vigorava, de distinção entre alta e baixa cultura, ou que entendia a cultura como conjunto de símbolos de identificação de minorias sociais, ou mesmo para apontar pessoas mais ou menos cultas. Não sendo algo que se possui, mas que todos produzimos, é deste reconhecimento que trata a nova gestão do MinC, e todo o trabalho de capacitação de Cultura Digital realizado junto aos Pontos Cultura<sup>12</sup> esteve atento e promoveu em campo esta concepção. Muito além de hackers e experts em tecnologias, a equipe de capacitação das Oficinas de Implementação do Kit Multimídia se empenhava em promover um ambiente de troca de conhecimentos, de maneira livre e horizontal, combinando os saberes tradicionais, como sobre sementes e ritos religiosos ao ensino da linguagem dos computadores. Evitando os jargões consolidados de inclusão social e, no caso das tecnologias, de inclusão digital, a proposta metodológica se voltava para a valorização da auto-estima, de compartilhamento, convidando a todos os participantes da Oficina cultural a livre manifestação do pensamento, tornando o discurso radical do ministro músico uma realidade vivenciada por onde passava a Cultura Digital do MinC.

---

12 “Segundo Célio Turino, o conceito de ponto de cultura surgiu há mais de vinte anos, com denominação dada pelo antropólogo Antonio Augusto Arantes. Desde a criação da idéia, percebe-se a vinculação antropológica e fenomenológica dos pontos de cultura, pois Arantes é um especialista em cultura popular. O do-in antropológico que propõe Gilberto Gil tem essas características, revisitadas a partir dessa ideia da acupuntura social dos pontos pulsantes já existentes na sociedade brasileira”. (Mattos 2010: 73).

## A Ação e o Conceito de Cultura Digital

A Ação Cultura Digital<sup>13</sup> era responsável pela instalação e capacitação para uso do Kit Multimídia que acompanhou os 100 primeiros Pontos de Cultura conveniados com o governo federal. Composto de equipamentos digitais capazes de por em funcionamento um estúdio multimídia<sup>14</sup>, o kit possuía computadores onde seria instalado *software livre*, e a gravação histórica da música “Máquina de Ritmo” de Gilberto Gil, realizada em São Paulo por parte do grupo dos articuladores, servia de inspiração<sup>15</sup>.

Muito além da responsabilidade sobre os kits, a Cultura Digital se tornou um campo de conhecimento transversal no MinC, e também no governo, tomado como referência para instalação e capacitação no uso de *software livre* em vários ministérios. Não se tratava, contudo, de uma iniciativa isolada, mas que vinha acompanhada de um movimento mais amplo de adoção do sistemas livres, liderado em grande parte na figura carismática de Sérgio Amadeu da Silveira, militante do *software livre* e doutor em Ciência Política pela Universidade de São Paulo, onde defendeu sua tese sobre a mobilização colaborativa que envolve a produção e distribuição deste tipo de *software*.

Mesmo não sendo numerosa, a equipe de Cultura Digital ocupava cada vez mais espaço e, capitaneada por Cláudio Prado, amigo de Gil desde os tempos do exílio em Londres, esbanjava vigor em ambientes de serviço público muitas vezes desgastados, impondo um novo ritmo de trabalho, necessário para acompanhar tantas novas demandas. Idealizada como mais uma ação

---

13 “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”, foi fruto da aproximação e simbiose entre os diversos atores sociais, incluindo o Estado, que estão interessados nas possibilidades da cibercultura e das Novas Tecnologias da Informação e Conhecimento para democratizar o acesso à informação e a comunicação, evidenciando ou criando novas formas de expressão”. Disponíveis em <http://www2.cultura.gov.br/culturaviva/category/cultura-e-cidadania/cultura-digital/> Acesso dezembro de 2013.

14 O conceito de estúdio multimídia operando em software livre em uma comunidade foi desenvolvido por Giseli Vasconcelos em 2003, no projeto Autolabs. “Autolabs was initiated by artist Giseli Vasconcelos who moved swiftly to capitalize on the success of the first Brazilian tactical media lab of 2003. formed an alliance of artists, hackers and activists to apply tactical media principles to the Favelas of São Paulo. By the end of June 2004 were new three media centers have been established not only based not only on open free software but also on autonomous beliefs and practices. The fact that we are not simply witnessing another NGO exercise in community education was evident by the fact that some of the instructors were winding up the project, with a live practical demonstration of how to make pirate television. From February 2004 Autolabs have been teaching the principles and practices of tactical media, where it most matters, and teaching it tactically”. Disponível em <http://archive.is/UEdZ8> Acesso em dezembro de 2013.

15 “Neste último sábado (20/11/2004) a galera dos articuladores xemelentos esteve reunida com o Ministro Gilberto Gil para demonstrar as possibilidades dos aplicativos que comporão a ilha de edição de áudio e vídeo totalmente equipada com softwares livres, os quais farão parte dos kits a serem distribuídos nos mais de 100 Pontos de Cultura do Brasil. Na cadência da exploração das infinitas possibilidades o Ministro sacou seu violão e apresentou (canalizou?) uma composição inédita, absurdamente sintonizada com o que vai na cabeça da galera, e que já sai do forno como conteúdo licenciado pela Creative Commons. Pode ripar, mixar, samplear, queimar...”. Disponível em <http://www2.cultura.gov.br/site/2004/11/23/no-ritmo-da-maquina-do-gil/> Acesso dezembro de 2013.

dentro de uma política cultural ampla, a Cultura Digital se configurou, nas palavras do chefe de gabinete de Célio Turino, sr. Elder Vieira, como “DNA do Programa Cultura Viva”<sup>16</sup>.

A simples afirmação de que a Cultura Digital teve uma importância muito maior do que a geralmente descrita no crescimento exponencial dos investimentos sobre os Pontos de Cultura de 2004 para 2005 já justificaria o empenho na redação deste artigo. Antes mesmo da realização do 1 Encontro de Conhecimentos Livres, quando se iniciaria de fato a capacitação para a qual a equipe fora contratada, a presença dos pesquisadores em reuniões sobre tecnologia, produção multimídia, novos formatos audiovisuais, digitalização das comunicações, e tantos outros temas emergentes, tudo isso nutria a confiança de que o Cultura Viva estava amparado por pesquisa de ponta, e iria mesmo decolar. Porém, a compreensão sobre o expertise trazido de anos de prática colaborativa, de ensino-aprendizagem e promoção, de fato, da diversidade cultural, é ainda hoje pouco reconhecido e explorado como recurso genuíno de produção de políticas culturais colaborativas.

### **A Iniciação Técnica nos Pontos de Cultura**

Para compreender o trabalho realizado nos Encontros de Conhecimentos Livres, a primeira tarefa a cumprir é desfazer-se de todo mobiliário intelectual que entende a técnica a partir de um uso meramente instrumental. Ou seja, ao invés de separarmos as pessoas da tecnologia, criticando o advento das indústrias culturais sobre a produção de identidade, ou mesmo assumindo o caráter dominador da técnica sobre o humano, nosso investimento será descrever como o trabalho manual e refletido com a técnica é produtor de sensibilidades muitas vezes desprezadas em uma formação tipicamente racional-ocidental.

Antes de comentar sobre as distintas oficinas que ocorriam nos Encontros de Conhecimentos Livres, citaremos algumas contribuições do filósofo da técnica, Gilbert Simondon, que em 1953 descrevia em cadernos de pedagogia franceses sua experiência no ensino técnico para crianças e adolescentes. O artigo em questão antecede a publicação da tese de doutorado do autor, em 1958, intitulada *Du Mode d'Existence des Objets Techniques*, ainda sem tradução para o português, mas obra obrigatória para interessados na relação humano-máquina. Preocupado com uma formação humana completa, Simondon critica a concepção de cultura técnica vigente que teme a insurreição dos robôs contra os humanos, seus senhores, construindo uma outra relação entre humanos e máquinas que não meramente utilitarista. Assim descreve seu objetivo:

---

16 Fala registrada no vídeo Guerrilha Digital, disponível em [http://www.estudiolivres.org/repo/3675/3675\\_240-guerra.ogg](http://www.estudiolivres.org/repo/3675/3675_240-guerra.ogg) Acesso em dezembro de 2013.

“Apresentei aos meus alunos uma concepção da máquina fundada em três tipos de presença: 1) a operação de construção, por meio da qual se pensa a finalidade da máquina a fim de convertê-la em seguida em estrutura; 2) a contemplação da máquina construída, compreendendo seu mecanismo e sua organização interna, em um sentimento estético de beleza técnica; 3) a operação e funcionamento previsto pra a máquina. Afirmei que a máquina não é nem um escravo nem um instrumento utilitário, válido somente por seus resultados. Ensinei o respeito a esse ser que é a máquina, intermediário substancial entre a natureza e o homem; ensinei a tratá-la não como servo, mas como uma criança. Eu defini sua dignidade e exigi respeito desinteressado contra sua existência imperfeita. (Simondon 1953: 115).

Quando se fala em metareciclagem, ou na reciclagem de computadores, não é sobre o resultado de reutilização de lixo eletrônico que nos debruçamos. Antes, é todo o complexo sensorial mobilizado na desconstrução e construção dos computadores que nos interessamos, onde o aprendizado sobre elementos e conjuntos técnicos, tal como descrito por Simondon, ganha rendimento pedagógico. Não existindo apenas para servir ao humanos, a máquina possui uma dignidade, participa da sociedade como pensamento humano concretizado, e não pode ter como fim o descarte programado por uma obsolescência que interessa apenas à indústria de venda de computadores.

Além das oficinas de metareciclagem, outro aprendizado diferenciado se deu junto à instalação de rádios livres nas Oficinas. Mães das rádios comunitárias, interessa-nos destacar na relação de uso de transmissores o caráter experimental e sensível de construção e manutenção de equipamentos, gerando ao mesmo tempo autonomia e um desvio de função pouco explorado em uma relação instrumental de uso da técnica: não se tratando de separar o conteúdo do que é veiculado do meio em que se propaga a informação, é a buscando de liberação de sensibilidades pós-mediáticas que o ensino-aprendizado proposto visa ao curto-circuito do sistema de difusão proposto pela indústria cultural. Diferente das abordagens hegemônicas ou contra-hegemônicas, seu propósito é rejeitar no devir comunicativo qualquer ordem pré-formatada ou estabelecida, assumindo a técnica como um dispositivo e não como um automatismo.

Em ambos os casos, a maneira mais eficaz de perceber o fenômeno proposto de continuidade entre humano e técnica é compreender o que chamaremos de tecnomagia<sup>17</sup>: a criação de um campo expressivo e problemático na relação direta de construção sensível. É neste sentido que retomamos a proposta de Lévi-Strauss para o conceito de *bricoleur*: ao invés de se limitar a transmitir conhecimentos formais para o uso racional da tecnologia, os Encontros de Conhecimentos Livres se configuraram como um espaço de retomada da prática manual, analógica,

---

17 Sobre o conceito de tecnomagia, ver o artigo “Tecnomagia: metareciclagem e rádios livres no front de uma guerra ontológica”. Disponível em <http://www.forumpermanente.org/revista/numero-2/textos/tecmagia> Acesso em dezembro de 2013.



a partir da qual o digital podia ser incorporado por uma razão sensível, e não apenas consumista. Novamente nos auxilia o filósofo da técnica:

“Nós nos dirigimos aos estudantes das escolas. Fundadas no séc XIX para instruir os estudantes da burguesia, as escolas distribuíram uma cultura cuja dominante é um simbolismo, sobretudo verbal, deixando em seguida um lugar maior para o simbolismo matemático. Essa cultura secundária não tinha senão uma aparência desinteressada: de fato o lazer como condição da cultura entendida no sentido do séc XIX, é uma proibição que define um limite separando uma classe social de outra: a proibição do contato direto entre a mão e a matéria significa de fato um não lazer, mas sim recorrer a um intermediário a serviço, servo ou operário. O caráter desonroso do trabalho manual é expressão de um simbolismo social: manipular a matéria é se aventar membro de uma classe social dominada” (Simondon 1953: 117).

Assim, além de máquinas, as atividades das Oficinas envolviam práticas artísticas como xilogravura, desenho, pintura, escultura, plantio, ou o que estivesse no plano cultural da localidade onde a atividade se desenvolvia. Trabalhar a prática manual era um exercício compartilhado por todas as pessoas presentes, e punha em condições de igualdade atores antes separados pela atribuição de papéis como professores ou aprendizes. É no despertar de capacidades humanas, no compartilhamento de conhecimento diante de um problema experimentado coletivamente<sup>18</sup> que situamos a forma pedagógica privilegiada para o ensino-aprendizado técnico. Não havendo oposição entre humano e máquina, entre razão e sensibilidade, a vocação transformadora da capacitação do Cultura Digital pode ser resumida na construção de uma sociedade onde tomam parte não apenas humanos, mas toda sorte de seres inanimados e futuros imaginários possíveis porque compartilhados. Eis o sentido ecológico, plural e diverso que mobilizou o interesse nas Oficinas, cuja retomada é possível em qualquer tempo ou local, posto que se adapta e pressupõe a existência mesma da diferença como princípio articulador. Mas para ser perceber esse movimento, não há como ler, imaginar ou pensar sobre ele, sendo imprescindível vivenciá-lo, experimentá-lo para então compreendê-lo. A ontologia ganha enfim sentido se a epistemologia se abre à construção mais primitiva da sensibilidade. E a cultura ganha vida, pois que caminha junto com os processos não apenas mediadores, mas transformadores que nos trazem a técnica.

---

18 A esse processo, que não é nem dedutivo nem indutivo, Simondon deu o nome de “transdução”.

## **Bibliografia de Referência**

ANDRIES, André Luiz Fernandes [2010]. *Pontos de Cultura, uma experiência de política pública participativa*. Monografia para o título de Especialista em Democracia Participativa, República e Movimentos Sociais. Universidade Federal de Minas Gerais.

COSTA, Eliane Sarmiento [2011]. “*Com quantos gigabytes se faz uma jangada, um barco que veleje*”: o Ministério da Cultura, na gestão Gilberto Gil, diante do cenário das redes e tecnologias digitais. Trabalho de Conclusão de Curso. Mestrado Profissional em Bens Culturais e Projetos Sociais. Fundação Getúlio Vargas.

FREIRE, Paulo [1981]. *Ideologia e educação: reflexões sobre a não neutralidade da educação*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

\_\_\_\_\_ [2007]. *Ação cultural para a liberdade e outros escritos*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

LÉVI-STRAUSS, Claude [1970]. *O Pensamento Selvagem*. São Paulo: Cia Ed. Nacional.

MATTOS, Frabricio S. [2010]. *Os Traços da Rede - Pontos de Cultura e usos da Cultura na Amazônia Contemporânea*. Mestrado em Políticas Públicas e Sociedade. Universidade Estadual do Ceará.

SIMODON, Gilbert [1953]. “Place d'une initiation technique dans une formation humaine complète”. *Cahiers Pédagogiques*, n. 2. Centre Univesitaire d'Information Pédagogique.

\_\_\_\_\_ [1958]. *Du Mode d'Existence des Objets Techniques*. Paris: PUF.

VILUTIS, Luana [2009] *Cultura e Juventude - A formação dos jovens nos Pontos de Cultura*. Dissertação de Mestrado em Educação. Universidade de São Paulo.