

POLÍTICAS CULTURAIS DE CÓDIGO ABERTO: DA URGÊNCIA DE OUTRAS CONEXÕES

Simone Zárate¹

RESUMO: Políticas de âmbito local e urbano possuem maior potencialidade e liberdade para identificar, responder e provocar novas dinâmicas culturais. No entanto, apesar de reconhecidos avanços ocorridos na última década, as políticas culturais municipais - raras exceções - continuam presas ao modelo e lógica da democratização cultural; ao insistir em tal lógica perderão cada vez mais espaço no conjunto de políticas públicas e com seus supostos beneficiários, considerando uma sociedade em constante devir. O artigo traça um breve panorama de políticas e documentos orientadores de políticas culturais e ressalta a urgência de novos traçados das mesmas no sentido de contemplarem as territorialidades conformadas pelo cruzamento de linguagens e práticas de ambientes físicos e digitais.

PALAVRAS CHAVE: políticas culturais, cidades, tecnologia digital

Políticas culturais & políticas e documentos de referência

São Paulo, 1935: a criação do Departamento de Cultura e Recreação da cidade de São Paulo sob a gestão de Mário de Andrade e equipe fundamentou a política cultural em um conceito amplo de cultura – não limitado às belas artes e ao patrimônio -, cujo conjunto de ações articuladas e subsidiadas por diagnósticos locais incluía esportes, turismo, culinária e cultura popular. Ainda que no contexto político dos anos 1930 prevalecessem ideais nacionalistas e que a ideia de cultura fosse um tanto homogeneizante, não podemos negar que a ampliação desta para além das artes, da “alta cultura” e do patrimônio material tenha sido aberta e visionária. No entanto, apesar do pioneirismo, a gestão de Mário de Andrade foi encerrada em 1938 e com ela sua proposta original.

França, 1959: no contexto pós-segunda guerra mundial foi criado o Ministério de Assuntos Culturais, origem das políticas de democratização cultural reproduzidas em vários países iberoamericanos no decorrer de anos subsequentes. A democratização cultural visava à ampliação do acesso da população às grandes obras da humanidade, a valorização do patrimônio e o apoio à criação artística. Transposta ao Brasil como uma solução adaptada criou contornos de “levar cultura ao povo”, no mais das vezes permeados por concepções estritamente pessoais de cultura e de gosto. Ao longo dos anos a política de democratização cultural foi questionada por diversos pesquisadores especialmente por conta de sua noção

¹ Mestre em Cultura e Informação pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo | Agente Cultural na Prefeitura de Santo André | E-mail: simonezarate@gmail.com

hierarquizada e universal de cultura e da desconsideração da heterogeneidade dos públicos. Em entrevista recente, García Canclini coloca em xeque a política de democratização cultural, considerando que:

[...] “se piensa en ‘democratización’ como una distribución igualitaria de los bienes culturales para ponerlos al alcance de la totalidad de la población. Hay varias razones para que esta noción de democratización haya entrado en crisis. Algunas son razones poco apreciables como el crecimiento de la mercantilización de los bienes culturales y el acceso diferencial indiscriminado. Otras tienen que ver con la simple constatación de que los públicos son muy diversos: en casi todas las sociedades hay multietnicidad, multilinguas, gustos muy heterogéneos y no hay por qué ofrecer un paquete cultural para que todos accedan de manera igualitaria a los mismos bienes, de la misma manera.” (GARCÍA CANCLINI, 2013)

Porém, ainda em que pesem críticas, é fato que a democratização cultural contribuiu, e muito, para a institucionalização e fortalecimento do direito à cultura enquanto política pública. Para Fleury (2009, p.130), há de se considerar que as instituições culturais provocam efeitos sociais e políticos que, por vezes, ficam escondidos: “efeitos quantitativos de renovação dos públicos e efeitos qualitativos em termos de identificação individual e coletiva, de sociabilidade e de socialização”.

Os documentos internacionais de referência elaborados pela Unesco e outros organismos internacionais exercem forte influência sobre as políticas culturais, a exemplo da Conferência Mundial de Políticas Culturais – Mondiacult realizada em 1982 (UNESCO, 1982), cujo relatório recomendava a ampliação do conceito de cultura e lançava o paradigma da democracia cultural, reconhecendo o direito à “participação do indivíduo e da sociedade no processo de criação de bens culturais e nas tomadas de decisões relativas à vida cultural”. Em 1998, a Conferência de Estocolmo (UNESCO, 1998) reconheceu a dimensão cultural do desenvolvimento e estabeleceu uma série de princípios e finalidades das políticas culturais, incluindo a importância da relação entre a sociedade da informação e as políticas culturais. Já nos anos 2000, como consequência da intensificação da globalização, da tentativa de extensão dos bens culturais ao livre comércio e do atentado de 11 de setembro de 2001, a preocupação com a diversidade cultural pautou as discussões do organismo resultando na Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural (UNESCO, 2002) e posteriormente na Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade de Expressões Culturais (UNESCO, 2007).

Também como consequência da globalização as políticas locais adquiriram mais importância e, durante o Fórum Mundial das Culturas realizado em Barcelona em 2004, foi aprovada a Agenda 21 da Cultura, carta de princípios, compromissos e recomendações permeada pela relação entre cultura, cidadania, convivência e participação e orientadora de

políticas culturais locais; dentre seus princípios norteadores constam desafios da contemporaneidade comuns aos governos locais de todo o mundo, tais como diversidade cultural, centralidade da cultura, sustentabilidade, convivência, importância da cultura como fator de geração de riqueza e desenvolvimento econômico.

Em âmbito regional, a Carta Cultural organizada pela Organização dos Estados Iberoamericanos para a Educação, Ciência e Cultura - OEI aponta valores e desafios semelhantes aos citados anteriormente, tais como: diversidade cultural, centralidade e transversalidade da cultura e direitos culturais, e reconhece “a presença de culturas emergentes resultantes de fenômenos econômicos e sociais, como o deslocamento interno, as migrações, as dinâmicas urbanas, o desenvolvimento das tecnologias; culturas que estimulam o surgimento de novas narrativas e estéticas e reforçam o diálogo intercultural” (OEI, 2006).

Coincidem com os valores e/ou vetores fundamentais que devem balizar as políticas culturais propostos pelos documentos internacionais, Teixeira Coelho e Albino Rubim:

“[...] indicadores ou vetores, [que] também são valores, aquilo em nome do que uma política é feita [...]”: direitos culturais [...]; diversidade cultural [...]; sociedade civil [...]; iniciativa pública [...]; mercado da cultura [...]; cidade [...]; centralidade da cultura [...]; educação e cultura [...]; formação para a cultura [...]; sustentabilidade da cultura [...]; inovação [...]” (COELHO, 2012, p. 436-445)

“ [...] Políticas que, de modo cristalino e corajoso, tenham compromisso com uma constelação de valores – dentre eles: diversidade cultural; respeito à alteridade; pluralidade; equidade e justiça sociais – que orienta de modo deliberado suas intervenções, que nada têm, nem desejam ter de neutras.” (RUBIM, 2011, p.24)

Alguns valores acima descritos foram traduzidos em práticas do Ministério da Cultura do Brasil a partir da gestão de Gilberto Gil, em 2003. O Programa Mais Cultura subverteu a lógica de “levar cultura ao povo” reconhecendo e fomentando ações já desenvolvidas nas cidades do país; diversas instâncias de participação foram criadas e apropriadas pela população, como Conferências, Seminários, Fóruns e Câmaras Setoriais; ao mesmo tempo, os meios digitais foram contemplados pelo Programa Cultura Viva – através da obrigatoriedade de aquisição de kits multimídia e da Ação Cultura Digital-, pela Secretaria do Audiovisual e pelo Programa de Fomento à Produção e Exportação do Jogo Eletrônico Brasileiro, esta última considerada uma iniciativa polêmica por reconhecer os jogos eletrônicos no escopo de atuação do Ministério. Enfim, quase 70 anos depois, a proposta de Mário de Andrade fora ressignificada e balizada pela cultura e sociedade do século 21: ampliação do conceito de cultura para além das artes, da “alta cultura” e do patrimônio material, reconhecimento dos “fazedores de cultura” das diversas regiões do país, participação social na elaboração das

políticas e atenção destinada aos meios digitais. Apesar das idas, paradas e recuos característicos do serviço público, reconhecemos que as ações iniciadas pelo Ministério da Cultura muito avançaram e induziram um pensamento mais rigoroso sobre a importância das políticas culturais, porém, ainda insuficiente para que a atenção às necessidades contemporâneas fosse apropriada pela maior parte das gestões públicas locais.

Políticas culturais & novas territorialidades

Políticas culturais implicam em processos de mediações de projetos políticos, de informações e de suas apropriações; como afirma Rubim (2011, p.24), não são e não devem desejar ser neutras. De acordo com Rey (2010, p. 32-37), as políticas culturais apresentam as seguintes características básicas: atendem diferentes campos ou âmbitos da cultura; são integrais; combinam o geral com o diferencial; são públicas; buscam a descentralização e as autonomias regionais e locais; são construídas e executadas participativamente (a partir de baixo); combinam antecedentes, contexto, conceitualização, objetivos, linhas de ação, atores e critérios de avaliação; o autor também cita a existência de políticas culturais setoriais, transversais e territoriais.

Embora exercidas em diversos níveis, instâncias e contextos – internacional, regional, federal, estadual e municipal; públicas, privadas e mistas; megalópoles, cidades médias e pequenas -, as políticas de âmbito local e urbano possuem maior potencialidade e liberdade para identificar, responder e provocar novas dinâmicas. Ainda que estejamos longe do esgotamento do debate a respeito da eficácia ou eficiência da democratização do acesso a equipamentos e bens culturais em sua forma material, não é mais possível ignorar as formas de acesso pelos meios digitais à criação, produção, distribuição e fruição cultural, bem como à produção, circulação e apropriação crítica de informações e conhecimentos e ainda, a necessidade de apropriação de linguagens de programação, como bem afirma Ronaldo Lemos:

“Assim como o analfabetismo foi tolerado por muito tempo, vivemos o momento em que ainda se aceita que a maioria das pessoas não saibam nada de programação. A consequência disso é que nosso modo de vida, cada vez mais dependente de códigos, está sendo ‘desenhado’ por uma minoria. Sem entender ao menos o básico, não dá sequer para opinar se um sistema deveria ser feito de um jeito ou de outro. Resta apenas o papel de ‘usuário’, desprotegido e desinformado quanto às decisões que são tomadas sobre sua vida.” (NÃO SABER programar..., 2013)

As relações entre transformações comunicativas e transformações culturais e sociais são diretas: assim como a formação das cidades precedidas pelo advento da escrita e os cenários da Nação Moderna precedidos pela tecnologia impressa, a tecnologia digital está provocando novos formatos de sociedade e, conseqüentemente, a necessidade de novos formatos de relações políticas e de políticas públicas. Para Rifkin (2000), na era do capitalismo cultural a cultura alcançou a centralidade dos processos sociais e passou a ser utilizada como recurso para diversas finalidades; para Yúdice (2004), o princípio da cultura como recurso para a economia, bem como seu uso por atores da esfera cultural como estratégia de permanência/sobrevivência pôs fim ao seu caráter transcendental. Dentre outros exemplos, é por sua utilidade que a cultura fundamenta planos de turismo visando à possibilidade de melhoria da qualidade de vida das pessoas através da criação de empregos e ambientes urbanos renovados e agradáveis ao mesmo tempo em que visa à atração de investimentos internacionais e novos habitantes. Neste sentido, vários governos têm recorrido e experimentado os usos da cultura travestidos de distintas roupagens, tais como cidades do conhecimento, cidades digitais e cidades criativas. No entanto, embora o discurso corrente seja o da potencialização econômica, social e cultural local, muitas vezes a prática evidencia tentativas de neutralização das diferenças a serviço do capital, instauração de políticas de gentrificação e “una concepción restringida de innovación: la novedad, la creatividad y el talento a menudo se conciben centrados en productos y objetos, antes que en procesos y sujetos” (GARCÍA CANCLINI, CRUCES y CASTRO POZO, 2012, p.161). Em um contexto de aceleradas transformações comunicacionais, a promoção da participação e da autonomia da população, base para a cidadania, passa necessariamente por habilidades de acesso, apropriação crítica e uso estratégico de informações em circulação, seja em ambientes presenciais, virtuais ou híbridos.

Embora algumas gestões municipais no início da década de 1990 (FARIA e SOUZA, 1993) tenham desenvolvido políticas culturais de proximidade e/ou de cidadania cultural, estas acabaram esquecidas ou perdendo prioridade, ao tempo em que o espaço urbano foi sendo cada vez mais percebido como bem comum e as redes sociotécnicas se mostrando como lugares de articulação e de produção de novas subjetividades, fato evidenciado pelos diversos movimentos sociais ocorridos nos últimos anos, a exemplo dos *Indignados* na

Espanha, do *Occupy Wall Street* nos EUA, das “Jornadas de Junho” e dos recentes “rolezinhos” em *Shoppings Centers*², os dois últimos ocorridos no Brasil.

O advento e desenvolvimento da internet vêm estimulando a transposição e hibridação de linguagens e práticas do mundo virtual e real: compartilhamento de informações, processos colaborativos, cultura livre, *copyleft*, *prossumidor*, *software* livre e *software* de código aberto fazem parte de conceitos, valores e princípios que buscam proporcionar liberdade, customização de recursos, sustentabilidade e, de certa forma, possibilitam que indivíduos e coletivos inventem e reinventem seus próprios fins, função primeira da ação cultural, segundo Teixeira Coelho (2008, p.22). Ao mesmo tempo, a conscientização da finitude de recursos naturais e da falência do atual modelo de capitalismo levou à retomada da discussão e prática do *procomum*.

As discussões em torno do *procomum* tiveram início a partir de preocupações ambientais e, com o desenvolvimento acelerado das tecnologias de informação e comunicação, se expandiram para outros âmbitos, dentre os quais os recursos culturais. Em linhas gerais o *procomum* remete à noção de recursos compartilhados por coletivos de distintas dimensões; do valor de uso acima do valor de troca. De acordo com Lafuente (s/d, p.6), a cidade constitui um dos âmbitos do *procomum*: “incluye las calles de nuestras ciudades, pero también las fiestas, las leyes, las semillas y el conocimiento, bienes que han sido producidos por la humanidad a lo largo del tiempo y que no pueden ser privatizados”. Para Lefèbvre (1969, p.97) um dos princípios do direito à cidade reside em seu valor de uso e não em seu valor de consumo, reside na obra e não no produto: “as necessidades urbanas específicas não seriam necessidades de lugares qualificados, lugares de simultaneidade e de encontros, lugares onde a troca não seria tomada pelo valor de troca, pelo comércio e pelo lucro?”. Todavia, o ambiente virtual também se constitui em espaço de encontros e trocas e, assim sendo, cabe às municipalidades o desenvolvimento de políticas de proximidade e de cidadania que considerem as novas territorialidades presentes no ambiente urbano.

Pesquisa realizada em 2012 sobre o uso das TICs aponta que 60 % de indivíduos moradores de áreas urbanas acima de 10 anos já acessaram a internet; destes, 54% o fez nos últimos três meses; 83% dos moradores de áreas urbanas possuem telefone celular e destes

² Em junho de 2013 várias manifestações organizadas através da rede social *Facebook* eclodiram no Brasil após protesto do Movimento Passe Livre (MPL) contra o aumento das tarifas de transporte público; em dezembro de 2013 e janeiro de 2014, *shopping centers* de São Paulo foram palco dos “Rolezinhos” - evento no qual jovens promovem grandes encontros através do *Facebook* para “zoar, dar uns beijos, rolar umas paqueras, pegar geral e se divertir” (ROLEZINHOS..., 2014). Tanto as Jornadas de Junho como os “rolezinhos” foram violentamente reprimidos pela Polícia Militar e originaram debates sobre a ocupação das cidades; as redes sociotécnicas exerceram papel fundamental para a articulação e a descentralização da comunicação dos eventos.

26% acessam ou acessaram a internet via telefonia móvel nos três meses anteriores à pesquisa (Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013, p. 471-472), indicando a circulação crescente da população no espaço virtual. Um exemplo de atuação em territórios híbridos é o Laboratório Experimental de Criatividade - LabE, iniciativa que propõe

“trabalhar o conceito de cultura em rede, através de debates teóricos e atividades práticas que envolvam fruição e acesso à cultura, por meio da rede. As oficinas propostas envolvem os seguintes eixos temáticos: 1- Modelos de organização: dos coletivos à democracia; 2- Ocupação do espaço público; 3- Mídia livre; 4- Remixologia³” (Laboratório Experimental de Criatividade - LabE, 2013)

Em fevereiro de 2014 o Laboratório abriu inscrições para o 3º Edital de Formação de Oficineiros LabE, que consiste em formação livre nas áreas de arte-educação, educomunicação e processos colaborativos, nas modalidades virtual e presencial, a serem aplicados posteriormente em escolas e centros culturais das regiões dos oficineiros objetivando o estímulo da construção de uma cultura de rede. Outro exemplo, este na Colômbia, é o Laboratório Comunitario de Medios Digitales y Contenidos Culturales – Comunlab: trata-se de jornadas de intercâmbio de conhecimentos envolvendo coletivos e indivíduos convidados e a população local como “un espacio donde las dinámicas de la libre cultura y los modelos de aprendizaje solidarios y colaborativos se hicieran relevantes” (AGUIRRE RAMOS e GÓMEZ MARÍN, 2012, p.108-109); a terceira edição do ComunLab Cali foi realizada em novembro de 2013 tendo como tema central o transporte sustentável. Ambas as iniciativas são balizadas por práticas colaborativas, de proximidade e de cultura livre, e atuam na relação entre meios digitais e cotidiano local potencializando inovações sociais e culturais.

Segundo Rey, as instituições e políticas culturais refletem a compreensão de cultura da sociedade em um processo lento que pode ocasionar “distanciamentos preocupantes entre realidad y modelos institucionales, hasta el punto de que las estructuras empiezan a ser anacrónicas y disfuncionales” (REY, 2010, p.32); embora constem das orientações de

³ “**1. Modelos de organização: dos coletivos à democracia** – Trabalhar a aproximação das pessoas e dos diferentes modelos de governança existentes. Como eixo trabalharemos processos autônomos de reflexão, atuação social e participação popular, diante dos papéis possíveis de atuação enquanto coletivo cultural jovem; **2. Relação com o espaço público** – Desenvolvemos uma metodologia de pesquisa de campo para o espaço da comunidade. Esta pesquisa, quando aplicada, deverá promover o mapeamento afetivo desse espaço, com foco na articulação dos artistas e parceiros da comunidade local; **3. Mídia livre** – Produção de debate e geração de conteúdos com mídias móveis. Construir a diferenciação entre mídia (a ferramenta tecnológica) e a sociedade (modo de organização); ilustrar a diferença entre site de rede e rede. Trabalhar também o conceito de midiativismo, mantendo a ponte com espaços públicos; **4. Remixologia** – Contextualizar a cultura livre – o que é licenciar de maneira livre, como convite para interação entre mundo prático e as ideias; a apropriação da produção simbólica do mundo para criação de outros produtos simbólicos. Estudos de casos de processos coletivos e colaborativos.” (Laboratório Experimental de Criatividade - LABE, 2013)

documentos de referência, tanto o exercício do direito à cidade como o espaço virtual de modo geral e especificamente as redes sociotécnicas têm recebido pouca atenção das políticas culturais municipais, raras exceções presas em modelos cujo eixo somente gira em torno das manifestações artísticas, não condizendo com a ampliação do conceito de cultura e não reverberando os fluxos constituídos pelo cruzamento dos diversos territórios geográficos e simbólicos, físicos e digitais.

Incertezas & inconclusões | políticas culturais de código aberto & livre

Ao insistir em manter relações *produto x consumidor* e/ou *emissor x receptor* e ancorar sua atuação apenas no âmbito artístico - lógica do modelo de democratização cultural - as políticas culturais perderão cada vez mais espaço, seja no conjunto de políticas públicas, seja com seus supostos beneficiários, considerando uma sociedade em constante devir e considerando ainda que tais modos de relações são realizados pelos conglomerados da indústria cultural com mais eficácia e competência do que pela gestão pública, porém com finalidades pura e explicitamente lucrativas. Assim como a inclusão digital não consiste apenas em acesso a equipamentos e infraestruturas, mas na ampliação e fomento à capacidade crítica de produção, apropriação e *remix* de conteúdos, a promoção da cidadania não consiste apenas em consumo ou em encenação de participação, mas em respeito, valorização e troca de saberes e fazeres no espaço comum. Eis a proximidade de nossos tempos: atuação em espaços híbridos constituídos por ambientes físicos e virtuais; eis algumas premissas de processos colaborativos: horizontalidade e agregação de habilidades individuais para objetivos comuns; eis algumas premissas de práticas de código aberto: transparência, abertura para novas conexões e compartilhamento de informações e conhecimentos.

Políticas culturais que se considerem em benefício do *comum* e cuja proposta gire em torno da sustentabilidade, da promoção da diversidade, dos direitos culturais e do direito à cidade - dentre outros valores descritos nos documentos internacionais – precisam se apropriar e estabelecer conexões mais incisivas entre os territórios locais e os conceitos, linguagens e práticas proporcionadas pelo ambiente virtual atuando, desta forma, nas novas territorialidades. No entanto, para que se aproximem de tais valores também serão necessários deslocamentos das políticas de mera distribuição e visibilidade para políticas promotoras de

cidadania crítica e de inteligência coletiva⁴ que, por sua vez, sempre colocarão à prova os rumos das políticas públicas.

Um dos elementos da teoria do ator-rede⁵ é a caixa-preta: quando uma rede se estabiliza transforma-se em caixa-preta e quando é questionada e colocada em crise, a caixa-preta é aberta, situação denominada controvérsia; uma caixa-preta é inconteste: dela “não importa saber nada, senão o que nela entra e o que dela sai” (LATOUR, 2000, p.14). Ao considerarmos a impossibilidade da adequação de dinâmicas culturais – instáveis e mutantes - a estruturas cristalizadas e fazendo uma tímida aproximação entre as políticas culturais e a definição de caixa-preta, concluímos que políticas culturais de código aberto tão somente poderão ser menos herméticas e mais estimuladoras de controvérsias e *hackeamentos*⁶.

REFERÊNCIAS:

Agenda 21 da Cultura. Instituto de Cultura de Barcelona. Barcelona, 2004. 7p.

AGUIRRE RAMOS, Javier; GÓMEZ MARÍN, Daniel. Comunlab (Laboratorio Comunitario de Medios Digitales y Contenidos Culturales. In: JARAMILLO VÉLEZ, Ana María; DUQUE, Alejo (Ed.). **LabSurlab + Co-Operaciones.** [S.l.]: La Especial, 2012. p.108-109.

Centro Internacional de Cultura Contemporánea Tabakalera. **Decálogo de prácticas culturales de código abierto v1.0.** San Sebastián: País Basco, 2012. Disponível em: <10penkult.cc>. Acesso em: 25.06.2012

COELHO, Teixeira. **A cultura e seu contrário: cultura, arte e política pós-2001.** São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2008.

_____. Política cultural, século XXI. In: **Dicionário crítico de política cultural: cultura e imaginário.** 2 ed., [rev. e ampl.]. São Paulo: Iluminuras, 2012. p.433-446.

Comitê Gestor da Internet no Brasil. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no Brasil: TIC domicílios e empresas 2012.** São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013. Disponível em: <www.cetic.br>. Acesso em: 21 jan. 2014.

⁴ “[...] el fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichizadas o hipóstaseadas.” (LÉVY, 2004)

⁵ A teoria do ator-rede (TAR) advém de estudos de estudos de Bruno Latour, Michel Callon e John Law; de acordo com tal teoria, os fenômenos sociais são compostos por associações de rastros deixados por atores-actantes humanos e não-humanos, que conformam redes heterogêneas e em constante mutação de acordo com as relações e conexões estabelecidas.

⁶ “Hackear (término adaptado del inglés "hacking") se refiere a la acción de explorar y buscar las limitantes de um código o de una máquina. Según el "Glosario del Argot Hacker" o "Jargon File", cuyo creador fue Eric S. Raymond, el término hackear también significa acción de irrumpir o entrar de manera forzada a un sistema de cómputo o a una red.” (Centro Internacional de Cultura Contemporánea Tabakalera, 2012, p.74)

FARIA, H.; SOUZA, V. de (Orgs.). **Experiências de gestão cultural democrática**. São Paulo: Pólis, 1993. (Publicações Pólis, 12).

FLEURY, Laurent. **Sociologia da cultura e das práticas culturais**. Trad. de Marcelo Gomes. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

GARCIA CANCLINI, Nestor; CRUCES Francisco; CASTRO POZO, Maritza Urteaga (Coord.). **Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales**. Madrid: Fundación Telefonica: Editora Ariel, 2012.

Laboratorio Comunitario de Medios Digitales y Contenidos Culturales – ComunLab.
<comunlab.cc>. Acesso em: 11.fev.2014

Laboratório Experimental de Criatividade - LabE. <labexperimental.org>. Acesso em: 11 fev. 2014.

LAFUENTE, Antonio. **Los cuatro entornos del procomún**. Digital.CSIC – Ciencia en abierto. s/d. 9p. Disponível em: <http://digital.csic.es/bitstream/10261/2746/1/cuatro_entornos_procomun.pdf>. Acesso em: 13 out. 2013.

LATOURE, Bruno. **Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora**. Trad. de Ivone C. Benedetti. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

LEFÈBVRE, Henry. **O direito à cidade**. Trad. de T.C. Neto. São Paulo: Documentos, 1969.

LEMOES, Ronaldo. Não saber programar é o analfabetismo do futuro. **Folha de S. Paulo**. São Paulo, 04 nov. 2013, Colunas, Ronaldo Lemos. Disponível em: <www1.folha.uol.com.br/colunas/ronaldolemos/2013/11/1365651-nao-saber-programar-e-o-analfabetismo-dofuturo.shtml>. Acesso em: 06 jan. 2014.

LÉVY, Pierre. **Inteligencia colectiva: por una antropologia del ciberespacio**. Washington: Organización Panamericana de la Salud, 2004, Não paginado. Disponível em: <<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>>. Acesso em: 22 fev. 2014.

NESTOR García Canclini: “La cultura global fue una ficción”. **Clarín**. Buenos Aires, 23 set. 2013, Ñ Revista de Cultura.

Organização de Estados Iberoamericanos para a Educação, Ciência e Cultura (OEI). **Carta Cultural Iberoamericana**. 2006. Não paginado. Disponível em: <http://www.culturasiberoamericanas.org/carta_cultural.php>. Acesso em: 13 set. 2013.

REY, Germán. Las políticas culturales en Colombia: la progresiva transformación de sus comprensiones. In: **Compendio de políticas culturales**. Colombia: Ministerio de Cultura, 2010. p. 23-48.

RIFKIN, J. **La era del acceso: la revolución de la nueva economía**. Barcelona: Paidós, 2000.

‘ROLEZINHOS’ surgiram com jovens da periferia e seus fãs. **Folha de S. Paulo**. São Paulo, 15 jan. 2014, Cotidiano. Disponível em: <www1.folha.uol.com.br/cotidiano/>

2014/01/1397831-rolezinhos-surgiram-com-jovens-da-periferia-e-seus-faz.shtml>. Acesso em: 15 jan. 2014.

RUBIM, Antonio Albino Canelas. Crise e políticas culturais. In: BARBALHO...(et AL.), orgs. **Cultura e desenvolvimento: perspectivas políticas e econômicas**. Salvador: EDUFBA, 2011.

UNESCO. **Declaración de México sobre las políticas culturales**. 1982. Disponível em: <http://portal.unesco.org/culture/es/files/12762/11295424031mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf>. Acesso em: 13 set. 2013.

_____. **Conferencia Intergubernamental sobre Políticas Culturais para el Desarrollo**. 1998. 117p. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0011/001139/113935so.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2013.

_____. **Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural**. 2002. Não paginado. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127160por.pdf>>. Acesso em: 13 set. 2013.

_____. **Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade de Expressões Culturais**. Brasília: Unesco, 2007. 32p.

YÚDICE, George. **A conveniência da cultura: usos da cultura na era global**. Trad. de Marie-Anne Kremer. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2004