



Representação  
da UNESCO  
no Brasil

Organização  
das Nações Unidas  
para a Educação,  
a Ciência e a Cultura

TECNOLOGIA,  
INFORMAÇÃO  
e INCLUSÃO

TICs nas ESCOLAS  
V. 4, n. 2, 2008

JUVENTUDE E INTERNET

BR/2008/PI/H/14

## Do maracatu atômico ao hip-hop digital

A UNESCO apresenta *Tecnologia, Informação e Inclusão*, uma série de folhetos destinada a jornalistas atuantes na mídia comunitária, estudantes e ao público em geral. Seu objetivo é estimular a disseminação de informação e o debate sobre a contribuição das novas tecnologias de informação e comunicação para o desenvolvimento social no Brasil. A série é composta por vários volumes temáticos apresentados em folhetos que tratam, em linguagem jornalística, de aspectos específicos de cada tema. Os volumes e seus respectivos folhetos são descritos abaixo.

A jornalista *Thais de Mendonça* elaborou os folhetos das primeiras quatro séries. Os folhetos foram revisados pela equipe da Coordenação de Comunicação e Informação e pela Assessoria de Comunicação da UNESCO no Brasil.

Comentários e sugestões poderão ser enviados a [http://www.unesco.org.br/faleconosco/form\\_fconosco](http://www.unesco.org.br/faleconosco/form_fconosco)

Arte erudita, teatro, hip hop, cultura digital. Juntar as manifestações da cultura brasileira em centros de produção e difusão é a ideia dos Pontos de Cultura, que fazem parte do programa Cultura Viva do governo federal. O plano do Ministério da Cultura (MinC) era instalar entre 10 e 12 mil “espaços de recepção e irradiação” de conhecimentos populares, a R\$ 185 mil cada um. Mas apenas 500 pontos foram montados até agora e 203 estão ultimando convênios. Um total de 60 são diretamente ligados ao audiovisual.

Foto: Thais de Mendonça



### VOLUME 1 Acesso às Novas Tecnologias

- 1.1: Brasil no rumo da inclusão
- 1.2: O papel das ONGs
- 1.3: O papel do governo
- 1.4: Telecentros no país

### VOLUME 2 Informação para Todos

- 2.1: Acesso do portador de necessidade especial
- 2.2: Telecentros acessíveis
- 2.3: Acesso muda a vida das pessoas

### VOLUME 3 Computador na Escola

- 3.1: A dura realidade das escolas
- 3.2: O futuro anunciado
- 3.3: Tecnologia e aprendizagem

### VOLUME 4 Juventude e Internet

- 4.1: Sonho de jovem inclui emprego e um computador
- 4.2: Do maracatu atômico ao hip hop digital
- 4.3: Indígenas recriam a própria imagem em vídeo
- 4.4: O caso de três jovens brasileiros
- 4.5: Ameaça na rede

O ponto de cultura Vídeo nas Aldeias produziu o DVD *Xinã Bena – Novos Tempos*, que narra o dia-a-dia da aldeia Hunikui (AC). Foi escrito e dirigido por Zezinho Yube, cineasta local, e é falado em kaxinawá. Já o ponto de cultura Multivisual.net, mantido pela ONG Para'iwa, já produziu dois vídeos – *A encomenda* do Bicho Medonho, de André Costa Pinto e *O reencontro*, de Ismael de Azevedo Moura – com os jovens dos núcleos do bairro São José, em João Pessoa (PB). Os filmes foram selecionados para integrar uma mostra nacional do Canal Futura.

“Nossa busca tem sido a de estimular e reconhecer que todos são produtores de cultura”, afirma o secretário de Projetos Especiais do MinC, Célio Turino, ressaltando a importância do programa *Cultura Digital*, que é parte do Cultura Viva. Para Turino, o registro da própria imagem, sons e expressões de um povo, são vitais no processo de protagonismo, empoderamento e autonomia das comunidades: “Não é mais a história do índio ou do favelado contada por um olhar externo, mas a história contada por eles mesmos. Vamos beber na fonte e, junto com o maracatu, a escola de samba, o choro, o fandango – que são referências, patrimônio, pontos de partida –, produzimos cultura digital.”

O Cultura Digital começou produzindo os programas em *software* livre para edição de áudio e vídeo. Ao mesmo tempo, mapeava informação para formar uma grande teia de conhecimentos livres em vários estados brasileiros. Ao fazer isso, o projeto reuniu um conjunto de articuladores, jovens que trabalham no campo das tecnologias da comunicação e da informação (TICs), e os aproximou dos pontos de cultura. Depois, formou uma plataforma – a Conversê – para troca de dados entre os pontos, e definiu um site, o Estúdio Livre, como espaço de depósito das produções dos pontos de cultura (música, audiovisual) e diversos conhecimentos na área da cultura digital.

### A cultura que liberta

O Cultura Viva parte do princípio de que “não há hierarquias entre alta ou baixa cultura, cultura erudita, popular ou de massa”, como diz o secretário de Projetos Especiais do MinC, Célio Turino, pois é por intermédio da cultura e da arte que as pessoas poderão se ver “como sujeitos em si e não para si”. Cada ponto de

cultura recebe um kit multimídia. Com três computadores funcionando como ilhas de edição, duas impressoras, escaner, filmadora e máquina fotográfica digitais, microfones, além de cabos, cartuchos e estabilizadores, a rede está em plena atuação seduzindo principalmente os jovens que, graças à tecnologia, se tornam realizadores.

A Casa de Cultura Tainã é uma das precursoras de todo esse movimento. Começou em 1989 – quando ainda nem se falava em ponto de cultura – com a ideia de uma professora de violão de Campinas (SP), de oferecer oficinas para crianças pobres. Evoluiu para um pontão de cultura que congrega a rede Mocambos: 12 pontos de cultura em 15 áreas quilombolas, onde foram instaladas antenas para conexão a satélite, e hoje tem uma rede de implementadores que ensinam tecnologia digital pelo Brasil afora.

Uma oficina de metarreciclagem de computadores está se iniciando na periferia de Campinas, sede da Tainã – que quer dizer “caminho das estrelas” na língua guarani. Com a doação de 60 velhos computadores do Banco do Brasil, o que se pretende é “dar formação em tecnologias da informação a fim de que a própria comunidade se aproprie de sua cultura”, como explica o coordenador Antônio Carlos Santos Silva, o TC.

Hoje a Casa de Cultura tem em seu currículo uma série de vídeos produzidos pelos jovens que povoam a Tainã durante todo o dia. O telecentro da instituição vive cheio. “Não queremos incentivar isso, diz TC, porque constatamos que uma sala de informática leva muito para o uso individual dos computadores. Não achamos saudável que um jovem passe cinco horas no Orkut. Ao contrário, queremos incentivar o uso coletivo das TICs: que ele faça estudos sobre edição de vídeo ou sobre programação, isto é muito mais importante para sua formação social.”

Depois de ganhar a Ordem do Mérito Cultural, em 2006, a Casa de Cultura Tainã já exporta sua experiência. Um grupo italiano se interessou pela forma como é feita a integração cultural e vai aproveitar a ideia das redes comunitárias assim como o contato que a Tainã tem com Moçambique e Congo para aplicar e tentar solucionar os problemas de intolerância e racismo na Europa.

Cada ponto de cultura atende em média, segundo o MinC, a 5 mil pessoas, entre público direto e indireto.

“É preciso criar mecanismos para que cada comunidade se expresse por si mesma e da forma como quer ser vista, e não com o olhar do outro. Mesmo quando esse olhar externo é benevolente ou de cumplicidade, continua sendo o olhar do outro”, lembra o secretário Célio Turino. A clientela dos pontos de cultura seria um público “de oito a 80 anos, mas o grande fluxo acabou sendo as pessoas de 16 a 30 anos”, reconhece.

### Religando as pessoas

A ONG Para’iwa oferece cursos regulares de informática e capacitação em TICs, na capital paraibana João Pessoa e na cidade de Bananeiras (PB). Wendell Soares Santos e Clarice Carla de A. Silva, 17, frequentaram as aulas. “Acho que este projeto educativo é interessante para dar aos jovens uma vida melhor, longe da violência e das drogas”, diz Wendell. Clarice complementa: “O contato com as TICs é um incentivo aos adolescentes para que vejam um horizonte melhor e saibam como enfrentar as dificuldades. O curso nos dá formação, não só na área tecnológica, como também na cultural”.

Em Brasília, o projeto Anticrime trabalha com jovens que moraram na rua, em torno da rodoviária da cidade, e que se tornaram agentes multiplicadores do conhecimento adquirido em sua trajetória de vida. “É fundamental que esses jovens se percebam como membros da estrutura social desconstruindo a percepção de que são excluídos, criando uma postura proativa dentro da sociedade”, explica a coordenadora, Célia Matsunaga, que é professora da Universidade de Brasília (UnB). Com oficinas de fotografia digital, *design* e rádio comunitária, o Anticrime já levou sua experiência até Londres, onde o trabalho foi apresentado em um congresso.

Com o apoio da UnB e de outras entidades, começou a funcionar a Casa Brasil da Ceilândia, cidade-satélite de Brasília. O movimento de jovens, no prédio de dois andares, dá uma idéia do intenso fervilhar das novas oficinas. Somente na fila do curso de informática há 220 interessados. O coordenador Maxwell Pinto, 19 anos, conta que muitos chegam pensando em acessar o Orkut de graça. Mas o monitor Nilson Chagas, 21 anos, afirma que quer fazer seus alunos “falarem, crescerem juntos”. Raphael Barros, 25 anos, dá aulas de montagem e manutenção de micros e afirma que

o objetivo da Casa é produzir material sobre e para a região: “Queremos usar a comunicação como um meio libertador do direito humano de cada um se exprimir, manifestar-se politicamente seja com uma música, seja com um vídeo”.

Na cidade mineira de Cataguases, onde se respira cinema por causa do precursor do cine brasileiro, Humberto Mauro, a Fábrica do Futuro, ONG que se intitula “Incubadora Cultural e Social”, incentiva jovens a se tornarem produtores de mídia. A 300 km de Belo Horizonte, Cataguases tem uma forte tradição têxtil e foi vítima dos altos e baixos do algodão no mercado internacional. “A idéia é que a história seja contada pelas famílias, pelos operários, antigos funcionários e empresários das fábricas”, diz o gestor cultural César Piva, do Instituto Cidade de Cataguases, que mantém a ONG.

A Fábrica do Futuro, que é um dos pontos de cultura do MinC, integra um movimento de valorização dos traços culturais e históricos da cidade do sudeste de Minas Gerais. “No mundo midiático, a produção de conteúdo audiovisual é a resposta para a sobrevivência da diversidade, a expansão da democracia e o exercício da cidadania.” Junto com o Museu da Pessoa de São Paulo e o Instituto Cataguases, a organização trabalha para criar o Museu da Indústria Têxtil. Um filme feito pelos jovens será parte do acervo histórico. “Tudo isso é bom para o museu, mas tem um valor maior ainda no aprendizado dos garotos envolvidos na formação do olhar, na valorização da auto-estima, da história e da cultura locais”, diz Piva.

### Teatro de bonecos e memória popular

De Centro de Culturas Livres, um espaço criado há 20 anos, tomou o nome de Invenção Brasileira quando se integrou à rede dos pontos de cultura do MinC. Tudo começou com o teatro de bonecos – o Mamulengo Presepada – em Taguatinga, outra cidade-satélite de Brasília. O diretor da companhia, Chico Simões, diz que a intenção era apenas promover a inserção social das pequenas comunidades por meio da arte.

“Mas, com o tempo e o incentivo do governo, começamos a agregar cultura digital. Agora queremos colocar tudo o que fazemos em vídeo a fim de preservar a memória popular e, além disso, divulgar o

esforço do grupo, comunicar e possibilitar a geração de trabalho e renda.” O ponto de cultura Invenção Brasileira atende a jovens de 14 a 26 anos e também ajuda a entrar no programa Primeiro Emprego do governo federal. Oitenta deles estão inscritos como agentes do Cultura Viva.

O MinC pretendia convencer as prefeituras das grandes cidades e o governo dos estados a repartir a responsabilidade e investir entre R\$ 0,50 e R\$ 1 por real disponibilizado pelo governo federal. Assim foram firmados convênios com 40 prefeituras Osasco, Guarulhos, Campinas (SP); Nova Iguaçu (RJ); Salvador (BA), e os governos do Piauí, Ceará e Acre. No Piauí,

conseguiu-se implantar 17 pontos de cultura, e em Guarulhos, 16, com um único convênio. Mas o processo está indo mais lentamente que o esperado pelo ministro da Cultura, Gilberto Gil.

No primeiro edital, em julho de 2004, o MinC recebeu 850 propostas; no segundo, em 2005, mais de 2.000. Para chegar à meta inicial de 10 mil pontos de cultura no Brasil em cinco anos seria necessário colocar em operação 2.000 por ano. O investimento absorveria um total de R\$ 800 milhões em recursos. Atualmente, cada ponto de cultura recebe R\$ 5 mil/mês e a previsão é que essa dotação se mantenha constante nos 30 meses do programa.

### Questões para discussão (para leitores e jornalistas)

Os jovens têm livre expressão nos espaços de acesso à tecnologia da informação e da comunicação que a comunidade oferece?

De que maneira sua comunidade pode ter participação mais ativa nas iniciativas que reúnem tecnologias e cultura?

O que pode ser feito para aumentar a oferta de computador e acesso à internet para a população jovem em sua comunidade?

### Para saber mais

<<http://www.culturadigital.org.br>>

<<http://www.overmundo.com.br>>

<<http://www.estudiolivre.org.br>>

<<http://www.fabricadofuturo.org.br>>