



# Softwares livres e políticas culturais no Brasil:

## *o caso do Mapa Cultural*

*Claudio Luis Camargo Penteado<sup>1</sup>*

*Luana Hanae Gabriel Homma<sup>2</sup>*

*Lucca Amaral Tori<sup>3</sup>*

*Jana Tiemi Gabriel Homma<sup>4</sup>*

- .....
- 1 Doutor em Ciências Sociais pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Professor no Centro de Engenharia, Modelagem e Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal do ABC (Cecs-UFABC). E-mail: claudio.penteado@ufabc.edu.br.
  - 2 Doutoranda e bolsista pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências Humanas e Sociais da UFABC. E-mail: luana.homma@ufabc.edu.br.
  - 3 Mestrando no Programa de Pós Graduação em Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades do Núcleo de Estudos das Diversidades, Intolerâncias e Conflitos da Universidade de São Paulo (Diversitas-USP). Bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). E-mail: lucca.tori@gmail.com.
  - 4 Bacharelanda em Ciências e Humanidades na UFABC. E-mail: janatghomma@gmail.com.

## RESUMO

Neste artigo apresentamos uma discussão da importância estrutural e da estratégia do uso de *softwares* livres na gestão de políticas culturais por meio do estudo de caso do Mapas Culturais, *software* de gestão cultural de mapeamento cultural colaborativo. Para produzir este estudo, foram utilizados dados coletados em entrevistas com agentes e gestores de diferentes regiões do país, realizadas pelo LabLivre da Universidade Federal do ABC (UFABC). A partir da análise de três exemplos (Mapa Cultural do Ceará, o Mapa nas Nuvens, do Distrito Federal, e o Londrina Cultura). Pôde-se identificar que o Mapa Cultural, enquanto plataforma de código aberto, permite que estados e municípios tenham uma plataforma versátil, possibilitando o uso e adaptações sem necessidade de desembolso de grandes verbas e pagamento para licenças de uso.

**Palavras chave:** *Software livre. Gestão cultural. Mapas Culturais. Software cultural.*

## ABSTRACT

In this paper, we discuss the structural and strategic importance of using free software in cultural policy management through the case study of the cultural management software Mapas Culturais, a collaborative cultural mapping platform. The data were collected by interviews with agents and managers from different regions of the country and was conducted by LabLivre/UFABC. By analyzing three examples (Mapa Cultural do Ceará, Mapa nas Nuvens (DF), and Londrina Cultura), it was possible to identify that Mapa Cultural as open source software allows states and cities to have a versatile platform, enabling its use and adaptation without the need for disbursement of large amounts and payment for licenses.

**Keywords:** *Free software. Cultural management. Mapas Culturais. Cultural software.*

## INTRODUÇÃO

Com o rápido avanço tecnológico da sociedade contemporânea, principalmente das tecnologias de informação e comunicação (TIC), pode-se dizer que vivemos em uma sociedade cada vez mais baseada na cultura do software (MANOVICH, 2013). Por mais importante que seja, o software mantém sua relevância pouco reconhecida, muitas vezes permanecendo oculto para seus usuários. Em uma sociedade em que a informação passa a ser matéria-prima (CASTELLS, 2016), o uso de *softwares* se torna elemento estrutural em diversas atividades humanas, estando presente também na área da cultura, em sua produção, criação, difusão, compartilhamento ou, ainda, na gestão de políticas culturais, sendo estes fatores estratégicos para a produção e gestão cultural. A escolha de determinados *softwares* pode trazer diversos impactos para os agentes e gestores públicos de cultura. Observando a complexidade dos usos dos *softwares*, tanto de forma estrutural quanto estratégica nos campos da cultura, nota-se um importante debate entre as diferenças de uso do software proprietário e do software livre. A partir da discussão sobre softwares livres, gestão pública e produção cultural, este artigo busca compreender como os softwares livres podem contribuir para as políticas

culturais, tendo em conta especificamente o Mapas Culturais, um software livre desenvolvido com base em uma parceria entre gestão pública e o Instituto Tim, apropriado por diversos municípios e estados. Busca-se compreender como essa apropriação se dá pelos diferentes níveis governamentais e quais as implicações e potencialidades da utilização de uma ferramenta livre para a gestão pública de cultura.

O Mapas Culturais foi desenvolvido em 2013 pelo Instituto TIM com a Secretaria Municipal de São Paulo como ferramenta de gestão cultural: uma plataforma de mapeamento cultural colaborativo, em que qualquer pessoa pode cadastrar espaços, agentes, eventos, entre outros. Sendo um software livre, pode ser apropriado por qualquer pessoa com conhecimento de programação, possibilitando alterações no código-fonte de acordo com as próprias necessidades e realidades, sem custo de aquisição de permissão. O Mapas é colaborativo desde seu desenvolvimento até sua utilização, inclusive no modo como se alimenta a ferramenta, uma vez que possibilita que qualquer pessoa envolvida em atividades culturais da localidade se cadastre autonomamente no mapa enquanto agente cultural.

Este artigo é resultado das pesquisas referentes a softwares e cultura no Brasil realizadas pelo Laboratório de Tecnologias Livres da Universidade Federal do ABC (LabLivre-UFABC) e pelo Ministério da Cultura (MinC)/Secretaria Especial de Cultura do Ministério da Cidadania.<sup>5</sup> A primeira etapa, realizada em 2016 e 2017, consistiu em um mapeamento dos softwares usados por produtores culturais, por meio de um levantamento on-line via sites de download, questionários e entrevistas semiestruturadas com produtores culturais. Foram realizadas 110 entrevistas com produtores, realizadores, artistas e agentes públicos e privados do campo da cultura, em dez capitais e no Distrito Federal, distribuídas entre as cinco macrorregiões brasileiras, que buscaram compreender a influência

.....  
5 Desde 2019 a Secretaria Especial de Cultura está vinculada ao Ministério do Turismo, e não mais ao Ministério da Cidadania.

dos softwares na gestão, produção e divulgação, e indicaram a relevância “invisível” do software no cotidiano da produção cultural (apesar de quase todos usarem softwares em suas atividades, poucos citaram seu uso antes das perguntas diretas sobre eles). Outro tema relevante nas entrevistas com os agentes foi a importância dos editais de fomento, sendo pontuada a dificuldade de participar destes, principalmente pela burocracia e pelos custos da documentação. Essas informações e um estudo da produção acadêmica no campo de políticas culturais (BITTENCOURT; SOUZA, 2019) evidenciaram questões para uma segunda etapa da pesquisa realizada em 2018. Por meio de diversas frentes se buscou chegar a uma tipologia de concepções, modelos e normas de criação, desenvolvimento e uso das TIC voltadas à gestão cultural nas três esferas de governo (federal, estadual e municipal), bem como do aprimoramento das tecnologias de software de gestão cultural usadas pelo MinC. As entrevistas realizadas nessa segunda etapa com gestores de cultura de nove estados e quinze municípios brasileiros buscaram traçar um panorama sobre a gestão cultural no Brasil e serviram de base para a realização deste artigo. Foram contempladas as cinco regiões do Brasil em entrevistas semiestruturadas, realizadas presencialmente, gravadas em áudio e transcritas integralmente. O artigo está dividido em quatro partes: após esta breve introdução, o texto apresenta uma discussão sobre a relação entre software livre e política cultural; o funcionamento do Mapas Culturais e a identificação do uso pelas gestões de cultura são discutidos na terceira seção. Em sequência são apresentados três exemplos de usos e alterações da plataforma: o Mapa Cultural do Ceará (Secretaria de Cultura do Ceará), o Mapa nas Nuvens (Secretaria de Cultura do Distrito Federal) e o Londrina Cultura (Secretaria Municipal de Cultura do município). Por fim, apresentam-se as considerações finais sobre a importância do uso de softwares livres para a gestão de políticas culturais.

## SOFTWARE LIVRE E POLÍTICA CULTURAL

Elemento sociotécnico fundamental para a intensificação da globalização como um todo e na perspectiva cultural em específico, o desenvolvimento das novas tecnologias digitais, principalmente com o computador e as redes digitais, alterou a dinâmica e as práticas sociais. Na década de 1990 a internet (baseada na cultura da liberdade) começou a se popularizar com o advento de novos aplicativos organizados por remissões horizontais e assim, com o tempo, o número de navegadores foi aumentando, resultando em uma quantidade crescente de usuários e criando uma teia mundial (CASTELLS, 2016).

No início dos anos 2000 a maioria das mídias haviam se tornado “novas mídias” e, nesse sentido, disseminou-se para milhões de pessoas a possibilidade de escreverem seus próprios blogs, colocarem suas fotos e vídeos nas redes, compartilharem diferentes sites, além de usarem ferramentas gratuitas de edição de mídias que em um período anterior teriam custado dezenas de milhares de dólares (MANOVICH, 2013). Em relação a essas inovações, Manovich (2013) diz que estamos em um mundo de permanente transformação, não mais definido pelas máquinas das indústrias pesadas, mas pelo software, que está sempre se transformando. A sociedade contemporânea pode ser considerada como a sociedade de software, e nossa cultura pode ser denominada cultura de software, “porque o software, hoje, desempenha um papel central na formação de ambas e muitas das suas estruturas imateriais que formam a ‘cultura’” (MANOVICH, 2008 apud SILVEIRA, 2012, p. 68).

Uma das mais importantes noções nos estudos de software está no chamado software cultural, ou seja, aqueles que fazem parte de um subconjunto que permite a publicação, a criação, o acesso, o compartilhamento e a remixagem tanto de textos quanto de sons e imagens: “São utilizados profissionalmente, mas estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas. A maioria das pessoas

do Ocidente utilizam todos os dias um software cultural para realizar algo de seu interesse ou necessidade” (SILVEIRA, 2012, p. 68), embora possam não perceber. Manovich (2013, p. 2) diz que as humanidades deveriam dar mais atenção a essa questão, pois: “salvo algumas áreas culturais de trabalhos manuais ou belas artes, o software substitui uma vasta matriz de tecnologias de aspectos físicos, mecânicos e eletrônicos utilizados antes do século XXI para criar, armazenar, distribuir e acessar artefatos culturais”.

O termo software cultural foi cunhado por Balkin em 1998, que o considera uma ferramenta de ferramentas, mas, “Ao contrário de martelos e pregos, as ferramentas de compreensão tornam-se parte do nosso aparelho de entendimento, o que para Balkin pode torná-las parte daquele que as utiliza” (SILVEIRA, 2012, p. 68). O software cultural seria uma ferramenta de compreensão, uma vez que acaba nos constituindo, moldando não só nosso modo de fazer, mas também nossa visão e compreensão (SILVEIRA, 2012).

Como a cultura está em tudo, em uma perspectiva antropológica, ela não poderia estar fora disso, desde as culturas tidas como mais tradicionais até principalmente a cultura digital, audiovisual e da música, que tem os softwares culturais como imprescindíveis. Pode-se dizer que os softwares, nos seus mais diversos formatos e aplicações, condicionam a cultura, assim como também são condicionados por ela (LABLIVRE, 2019). Para muitos, o software continua invisível, mesmo sendo a base de sustentação para se conseguir realizar boa parte das possibilidades que o digital nos dá. Pode-se então dizer que: “todos os sistemas sociais, econômicos e culturais da sociedade moderna funcionam com o software. O software é a cola invisível que une tudo” (MANOVICH, 2013, p. 8). Considerando a importância do software na sociedade contemporânea, é possível diferenciar duas grandes bases de software: livres e proprietários. Os livres se caracterizam pela livre apropriação do código de programação, sendo possível identificar quatro liberdades que o caracterizam: de uso, de cópia, de modificação e de

redistribuição (SILVEIRA, 2004). O presidente da Free Software Foundation, Richard Stallman, parte de uma comparação com uma receita de bolo para explicar os softwares: estes são conjuntos de instruções, enquanto o computador seguiria tais instruções (SILVEIRA, 2004). Silveira (2004, p. 9) faz uma provocação: “Imagine se as pessoas fossem impedidas de trocar receitas? Ou se fossem proibidas de melhorar a receita que conseguiram de sua mãe e do seu vizinho?”. Tais questionamentos podem parecer exagerados, mas deve-se observar que tanto uma receita quanto um software são, em essência, um conjunto de informações para se executar uma função.

Nesse sentido, um software proprietário tem seu modelo de desenvolvimento e de distribuição fundamentados em licenças restritivas de uso. Ainda tendo como base a analogia da receita, seria como se um bolo fosse entregue ao consumidor sem ter sua receita revelada, “pois as pessoas estariam impedidas de modificar e redistribuir aquela receita” (SILVEIRA, 2004, p. 10).

O modelo do software proprietário é aquele que esconde os algoritmos (as informações) que o compõem, mesmo que estes sejam compostos por conhecimentos que foram acumulados pela humanidade. Assim: “a indústria de software proprietário se direcionou para tentar bloquear e evitar que o caminho de seu desenvolvimento fosse semelhante ao desenvolvimento do conhecimento científico” (SILVEIRA, 2004, p. 10). Quando um usuário compra um software proprietário, ele não adquiriu o produto em si, mas sua licença de uso, uma vez que “a propriedade do software continua com a empresa que o desenvolveu” (SILVEIRA, 2004, p. 10). Este é, então, o modelo econômico de base comercial em relação ao software e que se tornou hegemônico (apesar da vastidão de softwares livres existentes).

Os softwares estão em constantes atualizações para atender às mudanças sociais e tecnológicas. O software proprietário, ao controlar o código-fonte, deixa os usuários reféns das empresas



detentoras das licenças. Já os softwares livres, que são desenvolvidos constantemente de forma descentralizadas pelas comunidades de desenvolvedores, permitem que os usuários sempre possam usar as versões mais atualizadas e, caso tenham conhecimento técnico, fazer eles mesmos uma adaptação ou melhoria para atender as suas demandas (SILVEIRA, 2004).

Considerando que vivemos em um momento em que os programas de computador se tornaram indispensáveis ao nosso cotidiano cultural, observou-se também o surgimento dos softwares culturais (LABLIVRE, 2019). Conforme citado, tais programas podem estar em um modelo fechado e controlado (proprietário), ou aberto (livre), tendo desenvolvimento a partir de interesses e tendências culturais específicas, podendo ser adaptados, a depender dos agentes culturais (LABLIVRE, 2019). Nesse sentido,

em um contexto dominado por softwares proprietários, os softwares culturais livres surgem como alternativas que contribuem para a ampliação da nossa diversidade cultural e criativa, produzindo alternativas tecnológicas que possibilitam o livre acesso e um constante processo de desenvolvimento e democratização da cultura. (LABLIVRE, 2019, p. 15)

No caso da administração pública também identificam-se vantagens no uso de softwares livres. Do ponto de vista macroeconômico, os ganhos são notáveis, uma vez que se reduz o envio de *royalties* pelo pagamento de licenças de software, inclusive sendo mais viável e sustentável para uma informatização genuína do país; outro ponto é a questão da segurança, uma vez que os softwares de código aberto permitem uma análise mais profunda e ampla, evitando rotinas duvidosas, o que não é possível com os softwares proprietários, com os quais os usuários não controlam o uso das informações inseridas nos sistemas (SILVEIRA, 2004).

Outras questões fundamentais do uso do software livre em administração pública dizem respeito à independência em relação a

fornecedores, não se aprisionando aos modelos dos softwares proprietários (SILVEIRA, 2004). Em muitos casos, uma gestão contrata a licença de uso de um software, por exemplo, para a gestão de acervo de bibliotecas públicas e, em geral, quando termina o contrato, caso não seja renovado, a gestão pública perde os dados inseridos ou precisa pagar novamente para ter acesso a eles.

Por fim, há a dimensão democrática, expressa de duas formas: a primeira se relaciona com a consolidação das tecnologias digitais como meios de expressão cultural, comunicação e transações econômicas. A limitação de acesso passa a ser vista como uma violação dos direitos fundamentais: “em uma sociedade em rede, baseada na comunicação mediada por computador, não é possível concordar que as linguagens básicas dessa comunicação sejam propriedade privada de alguns poucos grupos econômicos” (SILVEIRA, 2004, p. 42). O segundo argumento está associado ao uso inovador, criativo, interativo e cooperativo dos softwares culturais, que deixam de ser apenas terminais para inserção de informações e passam a criar canais de interação nos quais os usuários participam das dinâmicas do próprio software, como o caso do Mapas Culturais, tornando os processos mais abertos e participativos.

Sobre o uso das tecnologias digitais na administração pública voltada à cultura, a gestão do ex-ministro Gilberto Gil (2003–2008) é vista como fundamental, uma vez que foi o momento em que ocorreu uma preocupação explícita em relação à chamada cultura digital no MinC. Nesse sentido, deu-se relevância às possibilidades dos softwares livres e de ativistas da cultura digital, possibilitando a criação de projetos fundamentais como os Blogs de Cultura, a Rede Cultura Viva e os Laboratórios Experimentais de Cultura Digital (LABLIVRE, 2019). Assim, é visível a localização do Mapas Culturais em um trajeto de políticas culturais que buscam maior acesso e divulgação de dados relacionados à cultura no Brasil, bem como o desenvolvimento de uma cultura colaborativa e transparente.

Um importante instrumento baseado em software livre e usado em algumas das secretarias de cultura (municipais, estaduais e até mesmo no âmbito federal) é a plataforma Mapas Culturais, ferramenta que pode ser alimentada tanto pela gestão pública quanto pelos próprios agentes de cultura. Seu uso tem se mostrado crescente pelos gestores públicos, sendo uma de suas qualidades o fato de ser um software livre e facilitar na adaptação da ferramenta a depender dos diferentes contextos (HOMMA; TORI; HOMMA, 2019). Essa plataforma será analisada nas seções a seguir.

## **POLÍTICAS CULTURAIS E O USO DO MAPAS CULTURAIS**

O Mapas Culturais foi desenvolvido pelo instituto TIM em conjunto com a Secretaria Municipal de São Paulo, na gestão do prefeito Fernando Haddad, e incluído mais tarde pelo MinC no Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais (SNIIC).

Sendo o Mapas Culturais uma plataforma em software livre, ele deve se manter a partir da noção das quatro liberdades já descritas anteriormente. Para isso, o(s) criador(es) evidencia(m) um conjunto de regras que condicionam o uso e a distribuição do software da maneira desejada – as licenças. O Mapas Culturais está sob licença AGLP (*Affero General Public License*), o que significa que, além de permitir o compartilhamento e a alteração do código e de todas as suas versões posteriores (que devem estar sob mesma licença), garante a liberdade do uso do software por meio de uma rede em que se disponibilize ao público o código fonte dos programas em questão (GNU OPERATING SYSTEM, 2007).

A plataforma Mapas Culturais tem como objetivo possibilitar que gestores, agentes culturais e pessoas interessadas em cultura possam “conhecer, compartilhar e participar da produção cultural de um território” (INSTITUTO TIM, [201–], não paginado). Ou seja, além de disseminar informações sobre a produção cultural naquele território, a plataforma permite a inserção de dados pelos usuários que realizam o cadastro, aumentando a quantidade de

informação disponível. Possibilita-se não apenas uma maior divulgação das produções culturais, mas também a criação de indicadores, o monitoramento e um planejamento melhor das políticas públicas de cultura, como pontua uma das gestoras entrevistadas: “*um dos principais benefícios dos Mapas é esse, de conseguir estruturar a informação, que é uma coisa que sempre foi muito falha na área de cultura, que é conseguir pensar indicadores, economia da cultura e tudo mais*” (Gestora 1, informação verbal, 2018).<sup>6</sup>

Além disso, o fato de a plataforma ser um software livre possibilita que qualquer pessoa com conhecimentos de programação utilize e modifique as funcionalidades com base nas próprias necessidades e particularidades. Estando sob visão cooperativa de produção de tecnologias, a noção de software livre permite um maior desenvolvimento de ferramentas, uma vez que disponibiliza soluções encontradas por outros programadores do mesmo software, sendo ainda vantajoso financeiramente para o poder público, que não gera gastos em resoluções de problemas já pensadas por outros desenvolvedores:

*A ideia do sistema foi tão fomentado de forma a ser software livre, de ter a ideia de redes, que o cara que tenta fechar o código ali, para ele vai ser prejudicial porque acaba, porque, por exemplo, [...] com a ideia do software livre e todo mundo colaborando, a galera do Ceará faz uma melhoria bastante interessante, injetaram recurso, a galera de Pernambuco também faz, então, todo mundo une. (Gestor 2, informação verbal, 2018)*

O código-fonte<sup>7</sup> e as instruções para desenvolvedores estão disponíveis no GitHub, permitindo que não apenas seja utilizada por diversos municípios, estados ou instituições, mas que ainda seja

6 Entrevista concedida por gestores da Secretaria de Cultura do Estado do Ceará. Entrevistadores: Debora Machado; Luana Homma; Marcus Casasco. Fortaleza, maio 2018. 1 arquivo mp3 (88 min).

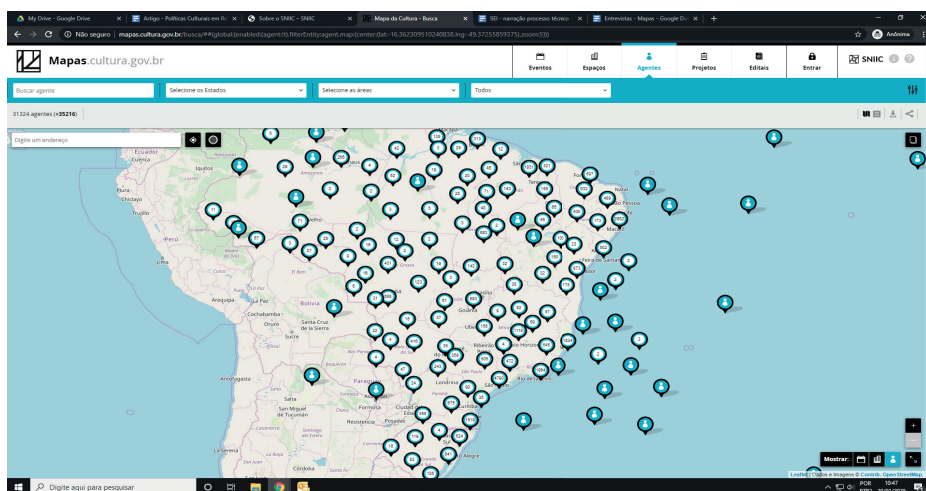
7 Disponível em: <<https://bit.ly/33XJqaP>>. Acesso em: 31 jan. 2020.

modificada de acordo com suas necessidades e possibilidades. O GitHub é uma plataforma de colaboração de códigos abertos que “permite que os desenvolvedores e organizações publiquem seus códigos e colaborem nos códigos publicados pelos outros desenvolvedores” (ROCHA; MARTINS, 2019, p. 162).

O Mapas Culturais passou a ser utilizado em diversos estados e municípios, ajudando-os a alcançar algumas das metas do Plano Nacional de Cultura, criado em 2005 para “orientar o desenvolvimento de programas, projetos e ações culturais que garantam a valorização, o reconhecimento, a promoção e a preservação da diversidade cultural existente no Brasil” (BRASIL, [201-]).

O Mapa de Cultura Federal é composto por cinco seções: eventos, espaços, agentes, projetos e editais. Em cada uma delas é possível utilizar da ferramenta de pesquisa a partir de palavras-chave específicas para cada forma de expressão cultural ou grupo envolvido (audiovisual, cultura digital ou cultura indígena, por exemplo). A partir disso, pode-se navegar pelas regiões do Brasil, observando onde existem resultados que encaixam em determinada busca, ou apenas ver todos os resultados disponíveis na plataforma.

**Figura 1 – Apresentação georreferenciada dos agentes cadastrados no Mapa da Cultura federal<sup>8</sup>**



8 Disponível em: <<https://bit.ly/39piUYQ>>. Acesso em: 31 jan. 2020.

O primeiro Mapa Cultural, a plataforma SP Cultura, é um dos que possui o maior número de cadastros de eventos (11), espaços (3.278), agentes (55.308) e projetos (2.603).<sup>9</sup> Inicialmente, vinte bolsistas da Agência Popular Solano Trindade ficaram responsáveis pela coleta de dados para o lançamento da plataforma em 2013, tendo feito “pesquisas e testes preliminares do software no distrito do Campo Limpo, zona sul de São Paulo, possibilitando a primeira leva de inserção de dados na ferramenta” (RIGOLON et al., 2018, p. 25). O Mapas possibilitou ainda que, a partir de 2018, a Secretaria Municipal de Cultura da cidade de São Paulo conseguisse digitalizar a inscrição em editais (RIGOLON et al., 2018).

Além do Mapa da Cultura Federal e do SP Cultura, foram identificados outros 43 mapas de estados, municípios e associações de municípios brasileiros, bem como mapas temáticos do próprio MinC: Museu BR, Mapa das Bibliotecas, Rede Cultura Viva e Pontos de Memória, além do Mapa IberCultura Viva, do programa IberCultura Viva. Algumas das plataformas utilizadas (Mapa da Cultura RS; Mapa Cultural do Tocantins; Lugares da Cultura, do Município de São José dos Campos, SP; O Mapa Cultural SC Amunesc etc.) não estão mais disponíveis ou estão com links quebrados, impossibilitando o acesso.

No geral, os mapas de municípios e estados seguem o mesmo modelo: iniciam-se com a apresentação da plataforma, passando pela exibição da quantidade de Eventos, Agentes, Espaços, Projetos, Oportunidades (havendo variações quanto à existência ou não de alguns destes ou a ordem em que são apresentados) e, por fim, a sessão Desenvolvedores, com um texto-padrão que evidencia as maneiras de interação com o Mapas Culturais (a partir da API/GitHub). Pode-se notar que são poucas as mudanças no código disponibilizado pelo Instituto, o que se condiciona por não haver interesses ou necessidades em realizar alterações e pela falta de equipe técnica qualificada, como indicado em entrevistas.

.....  
9 Disponível em: <<https://bit.ly/39pjHZO>>. Acesso em: 31 jan. 2020.

Três exemplos de maiores usos e alterações na plataforma Mapas Culturais a partir das necessidades/possibilidades locais foram identificados neste mapeamento: o Mapa Cultural do Ceará,<sup>10</sup> o Mapa nas Nuvens,<sup>11</sup> do Distrito Federal, e o Londrina Cultura.<sup>12</sup> Esses casos serão apresentados com mais detalhes nas seções seguintes.

### O Mapa Cultural do Ceará

O Mapa Cultural do Ceará surgiu em 2015 com alterações na plataforma original, sendo feitos também diversos manuais de uso para os agentes culturais (RIGOLON et al., 2018). Nas entrevistas realizadas com gestores de cultura no Brasil, o caso do Mapa Cultural do Ceará foi indicado como exemplo a ser seguido por ao menos duas outras secretarias (do estado de Pernambuco e do município de Londrina). Sua relevância se dá pela centralidade da plataforma nas políticas da Secretaria do Estado, isto é, para participar dos editais os produtores de cultura devem se inscrever no Mapa Cultural do Ceará e, por esta mesma plataforma, realizar a inscrição para o edital em questão. Assim, alguns problemas identificados pelos gestores, como as dificuldades dos agentes de cultura se inscreverem nos editais, são resolvidos pela inscrição diretamente na plataforma, atendendo a um entrave reportado por alguns produtores culturais da dificuldade no processo de participação em editais, por envolver gastos com impressão e envio de documentos. Outra vantagem reportada é a que a inscrição pelo Mapas, de forma digital e simplificada, torna o processo de edital mais eficiente e eficaz, como apontou a gestora da Secretaria de Cultura do Estado do Ceará: *“A gente já viu, só nesse processo de passar para o digital, o ganho de tempo, também de benefício para o cidadão de conseguir se inscrever, de não precisar de cinco vias de papel e várias coisas.*

.....  
10 Disponível em: <<https://bit.ly/3aGCote>>. Acesso em: 31 jan. 2020.

11 Disponível em: <<https://bit.ly/33WNFdi>>. Acesso em: 31 jan. 2020.

12 Disponível em: <<https://bit.ly/2wPgbun>>. Acesso em 31 jan. 2020.

*Gastava uma média R\$ 200 para fazer uma inscrição, agora é tudo gratuito” (Gestora 3, informação verbal, 2018).*

Contudo a exclusão digital ou dificuldade de acesso, principalmente da parcela mais pobre dos agentes de cultura, é um importante dilema. De qualquer forma, políticas de ampliação de acesso às redes devem acompanhar as políticas voltadas para a cultura digital. A preocupação com a digitalização aparece como fundamental na Secretaria de Cultura do Ceará, uma vez que o órgão possui um setor de governança digital que, desde 2016, se volta para tais questões, trazendo as tecnologias para o planejamento e gestão cultural:

*Em 2016, a gente conseguiu minimamente estruturar uma área de governança digital [...] e a gente tem, na medida do possível, todas as dificuldades que uma Secretaria tem, de orçamento, de estrutura, implantar uma política de governança digital. Acho que o primeiro salto que a gente deu, assim mais concreto, foi dar uso aos Mapas Culturais, estruturar [...]. A gente acha o Mapas muito quadrado, mas [...], por exemplo, a gente criou um site de entrada com tutoriais, com vídeos, fazer um pouquinho do processo para deixar mais claro, entendível dentro do Mapas. (Gestora 3, informação verbal, 2018)*

A partir dessa preocupação com a chamada governança digital, a Secretaria de Cultura do Estado do Ceará encabeça outros projetos que englobam outras pastas no estado e segue pensando em necessidades no uso do Mapa Cultural, o que é facilitado por este ser um software livre, de código aberto:

*Nosso desafio hoje é aprimorar esse ambiente digital e fazer melhor, melhor uso da experiência e tudo. Mas essa parte é só uma dimensão das possibilidades de uso e das possibilidades de qualificar as políticas a partir desse mapa cultural. [...] Nosso próximo desafio agora é criar um portal muito parecido com o que MinC faz hoje, de incentivo, de colocar ali toda a parte de relacionamento*



*entre os proponentes do projeto, que são apoiados pelo mecenato estadual, que é como se fosse a nossa Lei Rouanet estadual, junto às empresas, a relação da sociedade com o Fundo Estadual de Cultura e as empresas que apoiam. (Gestora 3, informação verbal, 2018)*

Apesar da preocupação com a adaptação das plataformas, ainda notam-se algumas questões problemáticas por parte dos produtores culturais. Nas entrevistas realizadas durante o projeto, estes relataram ter o cadastro no Mapa Cultural apenas pela obrigatoriedade apresentada em edital, sendo que, apesar de a entenderem como uma boa plataforma, a utilizam pouco ou acreditam que existam limitações:

*[...] eu só participei do Mapa Cultural do Ceará porque foi uma premissa, foi uma exigência para a gente participar do Edital de Cultura e Artes daqui, antes a gente se inscrevia no Sinf, que era Sistema de Informação Cultural, [...] esse ano eles criaram o Mapa Cultural do Ceará [...]. Sendo bem sincero, eu odeio essa burocracia toda, acho ela toda um saco! Mas eu entendo que o governo cobra caro para poder te dar dinheiro, e o que ele cobra é tua paciência, o teu tempo [...]. E no caso do Mapa Cultural do Ceará, eu achei ele incrivelmente melhor do que o Sinf, certo? Porque ele traz realmente um mapa, porque ele traz a possibilidade de você inserir o teu histórico mesmo. (Produtor 1, informação verbal, 2018)<sup>13</sup>*

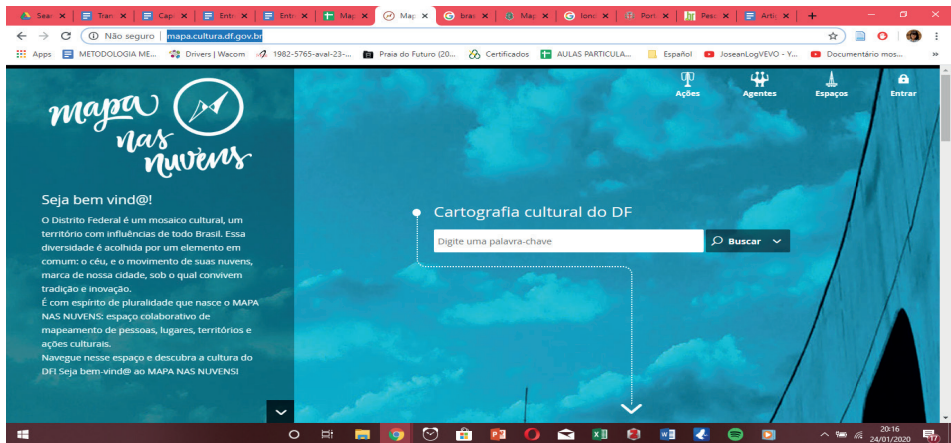
### **O Mapa nas Nuvens**

O Mapa nas Nuvens do Distrito Federal surgiu em 2016, incluindo alterações visuais na plataforma original: a página de entrada possui uma barra lateral fixa com a explicação acerca da plataforma, além disso os ícones foram modificados por ícones relacionados à

.....  
13 Entrevista cedida por produtor cultural 1 na área de Livro, Escrita e Leitura. [mar. 2017]. Entrevistadores: Giuliana Fiacadori; Marcus Casasco. Fortaleza, 2017. 1 áudio mp3 (46min.)

Brasília: em “agentes”, o ícone utilizado faz referência ao monumento Dois Candangos, localizado na Praça dos Três Poderes, enquanto o ícone utilizado para “espaços” diz respeito à Torre de TV de Brasília.

Figura 2 – Página inicial do Mapa nas Nuvens<sup>14</sup>



Em entrevista realizada com gestora de cultura do governo do DF em 2017, a plataforma foi citada, sendo compreendida no âmbito das outras existentes e pontuando-se como inovação a questão da customização da plataforma, realizada em parceria com o Observatório de Economia Criativa da UnB: “Então a gente pegou o projeto do Mapa e fez a cara do DF nele para que a gente pudesse ter uma atratividade para o nosso público, que são as pessoas do DF” (Gestora 5, informação verbal, 2017).<sup>15</sup> A compreensão dos gestores foi de que a representação gráfica dos Mapas poderia ser alterada para que se tornasse mais atrativa para os usuários. Nesse sentido, a customização se relaciona com o principal objetivo de uso da plataforma, segundo a gestora, que seria o de conhecer os produtores culturais do DF. Ou seja:

14 Disponível em: <<https://bit.ly/2UPUQJc>>. Acesso em: 31 jan. 2020.

15 Entrevista concedida por gestora da Secretaria de Cultura do DF. Entrevistadores: Luana Homma; Lucca Tori; Paulo Souza. Brasília, 2017. 1 arquivo mp3 (26 min).

*A gente precisa saber quem a gente é, que a gente não tem isso mapeado fora uma tabela em Excel por conta do sistema de editais da gente, que gera uma tabela de Excel dos projetos que são enviados. Então agora a gente está tentando informatizar um pouco mais esses processos da secretaria. (Gestora 4, informação verbal, 2017)*

Apesar de não ter novas funcionalidades, o Mapa nas Nuvens inova ao modificar a apresentação visual da plataforma, o que pode alterar a aderência e a facilidade de uso, especialmente dos cidadãos do DF. Portanto o fato de ser um software livre, que permite tais modificações, é fundamental.

## **O LONDRINA CULTURA**

O Londrina Cultura também surge no ano de 2016 e sua grande diferença em relação aos outros mapas é a criação do aplicativo Londrina Cultura, lançado em novembro de 2018 para dispositivos Android e atualizado pela última vez uma semana depois de seu lançamento. Com mais de 500 downloads, segundo a Google Play,<sup>16</sup> este aplicativo traz informações de eventos e locais (os mesmos cadastrados na interface web).

Neste sentido, o acesso da população é facilitado, uma vez que 56% dos usuários acessam a internet exclusivamente via *smartphone* (as outras versões também têm versão *mobile*, no entanto um aplicativo pode ser facilitador), 40% acessam a internet tanto por telefone celular quanto computador, enquanto apenas os 3% restantes acessam a internet exclusivamente de um computador (COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL, 2019). Assim, buscou-se resolver uma questão colocada em entrevista com gestor de cultura em Londrina: “*Há uma dificuldade muito grande com a plataforma*

.....  
16 Disponível em: <<https://bit.ly/2wGvI5o>>. Acesso em: 31 jan. 2020.

*porque ela não tem uma interface amigável para o usuário final” (Gestor 5, informação verbal, 2018).<sup>17</sup>*

Baseando-se na experiência já relatada do Ceará, a gestão de Londrina, apesar de ainda não realizar o processo via plataforma (o que colocam ser uma meta), coloca como condição para a participação de produtores a existência do cadastro do agente:

*nós pretendemos, no que se refere à questão da apresentação de propostas, acontecer por ali. [...] Ainda estão aquém da realidade, os editais que a gente tem lançado. A gente tem passado a colocar como requisito que o proponente esteja cadastrado no Londrina Cultura. (Gestor 5, informação verbal, 2018)*

Apesar de o código aberto permitir o uso e alterações de plataformas e funcionalidades, foi possível observar dificuldades estruturais de falta de recursos e de pessoal com conhecimento técnico adequado para efetivar tais possibilidades, ponto colocado por diversos entrevistados. Outra questão levantada é a dificuldade de acesso por parte dos cidadãos e produtores culturais: apesar da busca por ser uma plataforma simples e inteligível.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar de ter tido grande centralidade, especialmente nas gestões de Gilberto Gil (2003–2008) e Juca Ferreira (2008–2010), a cultura digital não aparece efetivamente nas preocupações dos gestores culturais dos estados e municípios, conforme verificado nas entrevistas durante a pesquisa. No geral, as tecnologias são pensadas enquanto ferramentas capazes de facilitar processos, mas são poucas as secretarias que têm na composição de suas equipes funcionários preocupados com a inovação digital e que participem efetivamente da elaboração das políticas culturais.

.....  
17 Entrevista concedida por gestor da Secretaria de Cultura de Londrina. Entrevistadores: Giuliana Fiacadori; Paulo Souza. Brasília, 2018. 1 arquivo mp3 (35 min).

Como se buscou apresentar neste artigo, o Mapa Cultural é um dos poucos exemplos de softwares livres de cultura que estão sendo integrados nas gestões de cultura, principalmente por meio de incentivos do antigo MinC;<sup>18</sup> enquanto software livre permite que estados e municípios tenham uma plataforma versátil, possibilitando o uso e adaptações sem necessidade de desembolso de grandes verbas e pagamento para licenças de uso. Entretanto ainda existem barreiras para os usuários, principalmente pela dificuldade da compreensão e utilização, e para os gestores, pela falta de pessoal técnico com conhecimento em programação para explorar as possibilidades de adaptações e melhorias da plataforma. Nos exemplos apresentados, todos eles tinham programadores responsáveis por fazer os ajustes no software, destacando-se o grande incentivo na Secretaria de Cultura do Ceará.

Em um país de dimensões continentais, com diversas expressões e identificações culturais, os softwares livres são importantes não apenas por reduzir gastos com licenças, mas por fornecer bases técnicas para que cada localidade ou organização possa adaptar a plataforma já existente às suas necessidades, além de criar possibilidades de desenvolver inovações na gestão. Contudo há necessidade de ampliar o acesso às tecnologias e à capacitação tecnológica dos servidores da cultura, principalmente na área de programação.

.....  
18 Com a transformação do Ministério em Secretaria de Cultura em 2019, ocorreu um processo de desincentivo do uso de softwares livres.

## REFERÊNCIAS

- BITTENCOURT, L.; SOUZA, P. R. Políticas públicas de cultura no Brasil: revisão e análise da produção acadêmica de 2010 a 2017. In: PELLEGRINI, J. et al. (Org.). *Software e cultura no Brasil: produção, gestão e políticas públicas*. São Bernardo do Campo: KMA, 2019. p. 76-103.
- BRASIL. Ministério da Cidadania. Secretaria Especial da Cultura. Entenda o Plano. *Plano Nacional de Cultura*, Brasília, DF, [201-]. Disponível em: <<https://bit.ly/2JkOL2d>>. Acesso em: 20 jan. 2020.
- CASTELLS, M. *A sociedade em rede*. 17. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016.
- COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL. TIC Domicílios – 2018: indivíduos. *Cetic.br*, São Paulo, 2018. Disponível em: <<https://bit.ly/2wwaVMI>>. Acesso em: 28 jan. 2020.
- GNU Operating System. GNU Affero General Public License. *Free Software Foundation*, Boston, 2007. Disponível em: <<https://bit.ly/2WP4DIK>>. Acesso em: 20 jan. 2020.
- HOMMA, L. H. G.; TORI, L. A.; HOMMA, J. T. G. Cultura, TICs e gestão pública: percepções e perspectivas dos gestores de estados e municípios brasileiros. In: PELLEGRINI, J. et al. (Org.). *Software e cultura no Brasil: produção, gestão e políticas públicas*. São Bernardo do Campo: KMA, 2019. p. 104-127.
- INSTITUTO TIM. Mapas Culturais. São Paulo, [201-]. Disponível em: <<https://bit.ly/2JmITp7>>. Acesso em: 20 jan. 2020.
- LABLIVRE. Software é cultura! In: PELLEGRINI, J. et al. (Org.). *Software e cultura no Brasil: produção, gestão e políticas públicas*. São Bernardo do Campo: KMA, 2019.
- MANOVICH, L. *Software takes command: extending the language of new media*. London: A&C Black, 2013.
- RIGOLON, T. et al. Painel Mapas Culturais: uma experiência de análise de dados. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação*, São Paulo, n. 7, p. 21-38, 2018.
- ROCHA, C.; MARTINS, R. A. P. Colaboração aberta e sua relação com a contratação de software na administração pública. In: PELLEGRINI, J. et al. (Org.). *Software e cultura no Brasil: produção, gestão e políticas públicas*. São Bernardo do Campo: KMA, 2019. p. 161-181.

SILVEIRA, S. A. *Software livre: a luta pela liberdade do conhecimento*. São Paulo: Editora FPA, 2004.

SILVEIRA, S. A. Parte III: aspectos da cibercultura. In: PINEZI, A. K. M.; PENTEADO, C. L. C.; SILVEIRA, S. A. *Cultura, tecnologia, redes e espaços de sociabilidade e socialização*. Santo André: Editora UFABC, 2012.

SISTEMA NACIONAL DE INFORMAÇÕES E INDICADORES CULTURAIS. Sobre o SNIIC. *SNIIC*, Brasília, [201-]. Disponível em: <<https://bit.ly/2ULpHXo>>. Acesso em: 20 jan. 2020.