UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
INSTITUTO DE ARQUITETURA E URBANISMO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARQUITETURA E URBANISMO

EM CONJUNTO:
AÇÕES CULTURAIS E MEIOS DIGITAIS

MSc. MAYARA DIAS DE SOUZA

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Arquitetura e Urbanismo.

Área de concentração: Teoria e História da Arquitetura e Urbanismo

Orientador: Prof. Associado Dr. Marcelo Tramontano

Versão corrigida.

SÃO CARLOS
2013

AUTORIZO A REPRODUÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO,
POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS
DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

De DIAS DE SOUZA, MAYARA
EM CONJUNTO: AÇÕES CULTURAIS E MEIOS DIGITAIS /
MAYARA DIAS DE SOUZA; orientador MARCELO TRAMONTANO.
São Carlos, 2013.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em
Arquitetura e Urbanismo e Área de Concentração em
Teoria e História da Arquitetura e do Urbanismo --
Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de
São Paulo, 2013.

1. AÇÕES CULTURAIS. 2. MEIOS DIGITAIS. 3. CONJUNTOS
HABITACIONAIS. I. Título.

FOLHA DE JULGAMENTO

Candidata: Arquiteto e Urbanista **Mayara Dias de Souza**

Título da tese: "Em conjunto: ações culturais e meios digitais"

Data da defesa: **25/10/2013**

Comissão Julgadora:

Resultado:

Prof. Assoc. **Marcelo Cláudio Tramontano (Orientador)**
(Instituto de Arquitetura e Urbanismo IAU/USP)

Aprovada

Prof. Associado **Azael Rangel Camargo**
(Escola de Engenharia de São Carlos – EESC/USP)

Aprovada

Profa. Dra. **Eulália Portela Negrelos**
(Instituto de Arquitetura e Urbanismo IAU/USP)

Aprovada

Prof. Dr. **Marco Antônio de Almeida**
(Faculdade de Filosofia Ciências e Letras de Rib. Preto/USP)

_____

Prof. Dr. **José dos Santos Cabral Filho**
(Universidade Federal de Minas Gerais/UFGM)

Aprovada

Coordenador e Presidente da Comissão de Pós-Graduação: do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo: Prof. Titular **Renato Luiz Sobral Anelli**

Ao Marcos, que ao longo da realização deste trabalho sempre foi companheiro, não me deixou desistir mesmo quando tudo parecia tão difícil, me fez rir nos dias mais tensos, comemorou comigo cada conquista, e sempre foi um super pai. À você, dedico esta tese, com todo meu amor.

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Associado Dr. Marcelo Tramontano, meu orientador, com quem aprendi a arte de fazer pesquisa e de trabalhar em grupo. Agradeço especialmente a oportunidade que me foi dada de participar de um projeto tão grandioso e rico como foi o Territórios Híbridos.

Aos pesquisadores do Nomads.usp, em especial à Denise Mônaco pela parceria exitosa que construímos; Cynthia Nojimoto, Sandra Soster, Luciana Roça e Felipe Anitelli, pela amizade e por serem sempre tão solícitos.

À todos os participantes do projeto Territórios Híbridos.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), pela concessão da bolsa de Doutorado.

Aos Professores e Funcionários do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.

À Lilia Hermes, amiga e terapeuta, sempre tão cuidadosa e preocupada. Se este trabalho pôde ser concluído devo muito a ela.

E com muito carinho, agradeço à Luma, minha filha querida; à minha mãe, sempre meu porto seguro e exemplo de vida; ao meu pai, pelo incentivo; aos meus irmãos, a quem tenho enorme admiração; à toda a minha família e amigos, de Belém e de São Carlos, que me acompanham e torceram junto; e a todas as pessoas queridas que me deram suporte com os cuidados com a Luma.

Agradeço especialmente à Deus, por ter me abençoado, me dado forças e sabedoria nas horas que eu mais precisei.

RESUMO

SOUZA, M. D. de. (2013). Em conjunto: ações culturais e meios digitais. 2013. Tese (Doutorado). Instituto de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2013.

Essa tese parte da hipótese que uma pesquisa na área da cultura, envolvendo o método de pesquisa-ação e que faz uso de meios digitais, pode estruturar-se como uma ação cultural em si ou um conjunto de ações culturais capazes de produzir alguns resultados, tanto para os pesquisadores quanto para os pesquisados, concomitantes à sua implementação, instaurando um processo contínuo de retroalimentação crítico-reflexivo para ambos os grupos. A tese também examina os procedimentos metodológicos adotados no âmbito do projeto de políticas públicas Territórios Híbridos: meios digitais, comunidades e ações culturais, em especial nas ações realizadas no conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho, em São Carlos, objetivando sistematizar o conhecimento produzido na realização de ações culturais com meios digitais que envolvam atores públicos e privados, instituições acadêmicas e organizações do terceiro setor, em uma perspectiva de instruir futuras aplicações no escopo de políticas culturais, em especial em conjuntos habitacionais de interesse social.

Palavras-chave: 1. Ações culturais. 2. Meios Digitais. 3. Conjuntos Habitacionais.

ABSTRACT

SOUZA, M. D. de. **Together**: cultural activities and digital media. 2013. Thesis (Doctoral). Institute of Architecture and Urbanism, University of São Paulo, São Carlos, 2013.

The Thesis' hypothesis is that research in cultural fields which embrace Action-Research methods and digital media resources can be structured as a cultural action or a set of cultural activities able to produce results concomitantly at their implementation both for researchers and for the community or group of people who participate the research, establishing a continuous process of critical and reflexive feedback for both groups. The Thesis also examines the methodological procedures adopted in the public policies research called "Territories Hybrids: digital media, communities and cultural activities", especially in the actions performed in public housing complex Waldomiro Lobbe Sobrinho in São Carlos, in order to systematize the knowledge produced during the performance of cultural activities with digital media involving public and private stakeholders, academic institutions and nonprofit organizations, with the perspective of instructing future applications in the scope of cultural policies, especially in public housing context.

Keywords: 1. Cultural activities. 2. Digital media. 3. Public Housing Complex.

LISTA DE FIGURAS

As imagens utilizadas para ilustrar essa tese fazem parte de uma base de dados construída pelo projeto de Políticas Públicas “Territórios Híbridos: meios digitais, comunidades e ações culturais”, desenvolvido pelo Nomads.usp.

- Figura 1. O LAGEAR - Laboratório Gráfico para Experimentação Arquitetônica - da UFMG - Universidade Federal de Minas Gerais - foi um dos parceiros de instituições acadêmicas a colaborar no projeto Territórios Híbridos. Participou da ação envolvendo *graffiti* digital. Fonte: Nomads.usp. 57
- Figura 2. O Instituto Pombas Urbanas é uma organização do terceiro setor atuante no bairro Cidade Tiradentes na cidade de São Paulo. Fonte Nomads.usp 60
- Figura 3. Interface gráfica para comentários utilizada em ações do projeto Territórios Híbridos. Fonte: Nomads.usp. 64
- Figura 4. *Performers* vestindo as Captas, uma interface tangível vestível desenvolvida pelos artistas Fábio FON e Soraya Braz. As Captas foram utilizadas em ação do projeto Territórios Híbridos. Fonte: Nomads.usp 66
- Figura 5. Projeção do *graffiti* digital realizado pelo público durante o Contato, Festival Multimídia Colaborativo, na cidade de São Carlos. O *graffiti* digital foi promovido pelo Nomads.usp e é uma das possibilidades do uso de meios digitais em ações culturais. Fonte: Nomads.usp.. 69
- Figura 6. Estação tecnológica montada para o CDHU Cultura Fest, evento organizado pelo Nomads.usp em colaboração com moradores do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Fonte: Nomads.usp. 91
- Figura 7. Na ação Captas do projeto Territórios Híbridos a parceria foi feita com os artistas Fábio FON e Soraya Braz. Na foto, a artista Soraya Braz prepara o performer para a ação. Fonte: Nomads.usp. 96
- Figura 8. Rádio de rua realizada no bairro Cidade Tiradentes na cidade de São Paulo em parceria com o Instituto Pombas Urbanas. Fonte: Nomads.usp 102
- Figura 9. Urnas instaladas nos blocos dos condomínios do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Uma das estratégias adotadas para coletar dados no conjunto. Fonte: Nomads.usp. 104
- Figura 10. Registro por vídeos e fotos da rádio de rua realizada no Conjunto Habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Fonte: Nomads.usp. 106
- Figura 11. Reunião entre parceiros para avaliação e reflexão da ação Captas do projeto Territórios Híbridos. Fonte: Nomads.usp.. 108

Figura 12. Reunião pós-evento entre pesquisadores e parceiros da ação Diálogos Interculturais do projeto Territórios Híbridos. Fonte: Nomads.usp.	108
Figura 13. Performance das Captas na ação. Fonte: Nomads.usp.	117
Figura 14. <i>Graffiti</i> digital no Grito Rock de 2012. Fonte: Nomads.usp.	119
Figura 15. Grupo Aquarpa em São Carlos na ação Diálogos Interculturais. Fonte: Nomads.usp.	122
Figura 16. Banda Parashurama em Lüneburg na ação Diálogos Interculturais. Fonte: Nomads.usp.	122
Figura 17. Performance realizada no conjunto Waldomiro Lobbe Sobrinho na ação Conjuntos. Fonte: Nomads.usp.	124
Figura 18. Alunos em São Carlos durante sessão de fotografia. Fonte: Nomads.usp.	126
Figura 19. Aluno postando fotos e comentários no <i>Facebook</i> . Fonte: Nomads.usp.	126
Figura 20. Evento Cenas Urbanas realizado na cidade de São Carlos. Fonte: Nomads.usp.	128
Figura 21. Sessão de capacitação da ação <i>Cross</i> . Fonte: Nomads.usp.	130
Figura 22. Participantes da ação <i>Cross</i> manuseando os equipamentos para filmagem. Fonte: Nomads.usp.	130
Figura 23. <i>Workshop</i> 1 da ação Fabricação Digital. Fonte: Nomads.usp.	132
Figura 24. Montagem do <i>Slice</i> 2. Fonte: Nomads.usp.	132
Figura 25. <i>Slice</i> 01 montado Instituto de Arquitetura e Urbanismo - USP. Fonte: Nomads.usp.	133
Figura 26. <i>Slice</i> 02 montado no Instituto de Arquitetura e Urbanismo - USP. Fonte: Nomads.usp.	133
Figura 27. Banda Topsturvy tocando em São Paulo na ação <i>Backstage</i> com interface de comentários ao fundo. Fonte: Nomads.usp.	136
Figura 28. Projeção da interface de comentários em edifício na cidade de Pelotas. Fonte: Nomads.usp.	136
Figura 29. Perfil no <i>Facebook</i> chamado “Fotos T-Híbridos”. Os participantes da ação Cenas Urbanas utilizaram a rede social para compartilhar as fotos feitas por cada um. Fonte: autora.	153
Figura 30. Grupo criado no <i>Facebook</i> para a discussão do projeto do pavilhão durante os <i>workshops</i> . Fonte: autora.	153

Figura 31. Bloco de apartamentos do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Fonte: Nomads.usp.	163
Figura 32. A figura mostra a foto aérea do Conjunto Habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho e a localização de cada condomínio e seus blocos de apartamentos. Fonte: autora.	164
Figura 33. Planta da unidade habitacional da CDHU São Carlos. Fonte: autora.	164
Figura 34. Estacionamento e centro comunitário de um dos condomínios do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Fonte: Nomads.usp.	166
Figura 35. Estacionamento do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Fonte: Nomads.usp.	166
Figura 36. Bloco de apartamentos - acesso para as unidades. Fonte: Nomads.usp.	167
Figura 37. Praça da Mangueira - rotatória que se tornou local de encontro dos moradores do conjunto. Fonte: Nomads.usp.	169
Figura 38. Rádio de rua realizada no conjunto Waldomiro Lobbe Sobrinho. Fonte: Nomads.usp.	174
Figura 39. Atividade Performance. Crianças circulando pelo conjunto após confecção de fantasias. Fonte: Nomads.usp.	177
Figura 40. Projeção de imagens geradas pelo público participante do <i>CDHU Cultura Fest</i> , evento organizado pelo Nomads.usp em conjunto com moradores do Conjunto Habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Fonte: Nomads.usp.	180
Figura 41. Projeção do <i>graffiti</i> digital por <i>touchtag</i> e da interface de comentários. Fonte: Nomads.usp.	181
Figura 42. Apresentação de dança de rua durante o <i>CDHU Cultura Fest</i> . Fonte: Nomads.usp.	181
Figura 43. Atividade realizada durante o OCUPA!. Fonte: Nomads.usp.	185
Figura 44. Oficina de pipa realizada durante OCUPA!. Fonte: Nomads.usp.	185
Figura 45. Público participando do OCUPA!, manipulando <i>software</i> para visualização do pavilhão em modelo digital. Fonte: Nomads.usp.	186
Figura 46. Plantio de árvores durante o OCUPA!. Fonte: Nomads.usp.	186
Figura 47. Página CDHU Sanca no <i>Facebook</i> . Fonte: autora.	190

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 23

CAPÍTULO I

Ações culturais e meios digitais	31
1.1 Discussões sobre Cultura	34
1.2 Políticas Culturais no Brasil	39
1.3 Ações culturais	47
1.3.1 Atores das ações culturais	51
1.3.2 Interfaces digitais em ações culturais	61

CAPÍTULO 2

Procedimentos metodológicos em ações culturais	73
2.1 A pesquisa-ação	76
2.2 Procedimentos metodológicos utilizados no projeto Territórios Híbridos	89
2.2.1 Recursos humanos e tecnológicos	90
2.2.2 Tipos de parcerias	95
2.2.3 Aproximações, coletas de informações e avaliações de resultados	99

CAPÍTULO 3

Exame das ações culturais do projeto Territórios Híbridos	113
3.1 Panorama das ações culturais do projeto Territórios Híbridos	116
3.1.1 Capta	116
3.1.2 <i>Graffiti</i>	118
3.1.3 Diálogos Interculturais	121
3.1.4 Conjuntos	123
3.1.5 Cenas Urbanas	125
3.1.6 <i>Cross</i>	129
3.1.7 Fabricação Digital	129
3.1.8 <i>Backstage</i>	134
3.2 Exame Crítico: categorias analíticas	137
3.2.1 Formas de aproximação	138
3.2.2 Estabelecimento de parcerias	141
3.2.3 Uso de interfaces digitais	150
3.2.4 Condicionantes locais	154

CAPÍTULO 4

Exame das ações culturais realizadas no conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho 159

4.1 Caracterização do conjunto 162

4.1.1 Espaço físico 162

4.1.2 Moradores 170

4.2 Ações culturais realizadas no conjunto habitacional 171

4.2.1 Ação Conjuntos 173

4.2.2 Ação Fabricação digital 182

4.3 Análises 184

4.3.1 Sobre os moradores 187

4.3.2 Sobre as aproximações e participações 188

4.3.3 Sobre a formação de grupos culturais 189

4.3.4 Sobre espaços para realização de ações culturais 191

4.3.5 Sobre a comparação de ações culturais realizadas no conjunto e ações culturais realizadas no espaço público urbano 192

4.3.6 Sobre políticas culturais em conjuntos habitacionais 193

CONCLUSÕES 195

REFERÊNCIAS 203

APÊNDICE 231

INTRODUÇÃO

As ações culturais estão inseridas no âmbito de discussões da atualidade, em especial, por abordarem diretamente questões relacionadas às diversidades culturais na cidade. Ações dessa natureza podem configurar-se desde uma intervenção pontual e específica, até intervenções maiores com o envolvimento de pessoas ou grupos trabalhando em conjunto. Interessam a esta pesquisa, ações culturais com meios digitais que têm em seu escopo a preocupação em se pensar os espaços públicos da cidade como espaço habitado, que envolvem conflitos, negociações e comunicações entre diferenças. Nesse sentido, entende-se que profissionais da área de Arquitetura e o Urbanismo deveriam, ao desenhar a cidade, entendê-la como a reunião de múltiplos espaços de coexistência entre indivíduos de grupos culturalmente diversos, e pensá-la de modo a estabelecer novas e outras posturas no sentido de contribuir para a formação e vivência de uma cidade que configure um *loci* de comunicação entre pessoas.

Neste contexto, **Em conjunto: ações culturais e meios digitais** é uma tese de Doutorado desenvolvida junto ao Programa de Pós-Graduação do Instituto de Arquitetura e Urbanismo, da Universidade do Estado de São Paulo, no Núcleo de Estudos de Habitares Interativos_Nomads.usp, que tem como objetivo principal, sistematizar o conhecimento produzido na realização de ações culturais com meios digitais que envolvam atores públicos e privados, instituições acadêmicas e organizações do terceiro setor, em uma perspectiva de instruir futuras aplicações no escopo de políticas culturais, em especial em conjuntos habitacionais de interesse social. Como objetivos específicos buscase: 1) Aprofundar reflexões em relação à utilização de procedimentos derivados do método de pesquisa-ação em ações culturais com meios digitais; 2) Examinar os procedimentos metodológicos utilizados pelo projeto Territórios Híbridos a partir do método de pesquisa-ação; 3) Examinar ações culturais realizadas no âmbito do projeto Territórios Híbridos, com ênfase para as realizadas no

conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho.

Esta pesquisa é fruto de uma linha de estudo que foi construída pela pesquisadora ao longo de vários anos no Nomads.usp, apoiado, principalmente, em três grandes experiências: o desenvolvimento da pesquisa de **Mestrado**; a participação no Projeto de Políticas Públicas **Comunidades online**; e, ao longo da pesquisa de Doutorado, a participação no Projeto de Políticas Públicas **Territórios Híbridos: meios digitais, comunidades e ações culturais**¹.

A pesquisa de Mestrado, realizada entre os anos de 2004 e 2007, junto ao Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, da Escola de Engenharia de São Carlos (EESC_USP), teve como produto a dissertação intitulada **[DES] Interesse social: procedimentos metodológicos para análise de peças gráficas de apartamentos de interesse social** em que se analisou unidades de apartamentos de interesse social produzidos na cidade de São Paulo, ao longo do século XX. Os procedimentos metodológicos propostos nesta pesquisa foram elaborados a partir do estudo de outras metodologias já existentes. As peças gráficas analisadas faziam parte de uma base de dados composta por 3.724 unidades habitacionais paulistanas coletadas. Tal base de dados foi ampliada ao longo da pesquisa de doutorado com informações sobre o Conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho, em São Carlos.

O Projeto de Políticas Públicas **Comunidades online**, financiado pela FAPESP e coordenado pelo Nomads.usp, foi realizado entre 2003 e 2008 e estudou as implicações da introdução das TIC na vida cotidiana de uma comunidade e suas relações com os espaços de morar, implantando comunicação mediada por computadores na comunidade de Cidade Tiradentes, em São Paulo, através de

---

1. Ao longo da tese o projeto será tratado como “projeto Territórios Híbridos”.

interface colaborativa especialmente desenhada para o projeto. Avaliaram-se, entre outros, os efeitos nas relações sociais dentro e fora da comunidade, no espaço físico desse fragmento urbano e nas habitações. Além disso, foi possível visualizar a ocupação dos apartamentos de interesse social desta localidade e perceber os hábitos da população residente.

O Projeto de Políticas Públicas “**Territórios Híbridos: meios digitais, comunidades e ações culturais**”, também financiado pela FAPESP, foi realizado entre os anos de 2011 e 2013. Seu objetivo principal foi formular diretrizes para políticas públicas capazes de estimular o reconhecimento e a valorização de diversidades culturais, sociais, econômicas, étnicas e regionais entre diferentes grupos ou comunidades de fragmentos urbanos. Para atingir tal objetivo, o projeto utilizou como estratégia a promoção de ações culturais auxiliadas pelo uso de diversos meios digitais, e realizadas em parceria com o poder público e com agentes culturais. O principal parceiro do projeto foi a Coordenadoria de Artes e Cultura da Prefeitura Municipal de São Carlos.

As relações deste último projeto com a pesquisa de Doutorado perpassam questões como a construção conjunta de ações culturais com meios digitais. A pesquisadora trabalhou na equipe de coordenação do projeto, o que, se por um lado, demandou dedicação e habilidade para tratar de questões de âmbito organizacional, operacional e de contato direto com pesquisadores e parceiros, por outro, possibilitou a participação engajada nas diferentes instâncias das ações culturais, desde suas concepções, planejamentos, execuções, até as avaliações.

Vale destacar também que a posição que a pesquisadora ocupou no projeto estava relacionada, principalmente, ao caráter prático. Essa atuação refletiu-se ao longo da produção desta tese, conforme poderá ser visto na redação dos textos. Foi muito difícil, por exemplo, manter certo distanciamento das ações

desenvolvidas visto tamanho envolvimento da pesquisadora com o projeto. Além disso, a quantidade e a variedade de material produzido ao longo do projeto foram enormes. Para esta tese foi necessário o estabelecimento de recortes a fim de selecionar e sistematizar materiais dentro de seus limites.

O título desta tese reflete o foco do estudo pretendido. Ao analisarmos a etimologia da palavra **conjunto**, encontramos que o significado de “com” é reunião ou convergência, e “junto” remete a união. A junção dos dois que resulta na palavra “conjunto” reafirma o propósito de ações culturais enquanto instâncias colaborativas e participativas de todos os envolvidos. Nessa pesquisa, consideramos ação cultural como um conjunto de procedimentos inerentes a determinadas atividades culturais, utilizando-se ou não de fazeres artísticos, proposto para uma comunidade ou para um conjunto de pessoas, que se estabelece a partir de quatro instâncias principais: concepção, produção, realização e avaliação.

Neste contexto, a **hipótese** da pesquisa seria considerar que uma pesquisa, na área da cultura, envolvendo métodos de pesquisa-ação e que faz uso de meios digitais, pode estruturar-se como uma ação cultural em si ou um conjunto de ações culturais capazes de produzir alguns resultados, tanto para os pesquisadores quanto para os pesquisados, concomitantes à sua implementação, instaurando um processo contínuo de retroalimentação crítico-reflexivo para ambos os grupos.

A tese estrutura-se em quatro capítulos, além da introdução e da conclusão. Nesta **introdução** busca-se delinear a pesquisa, seus objetivos, hipótese, motivações que deram origem à pesquisa abordando aspectos principais do seu percurso de desenvolvimento, e o detalhamento da estrutura da tese. No **Capítulo I**, reflete-se acerca da questão das ações culturais e meios

digitais, abordando questões relacionadas à cultura, às políticas culturais, e às ações culturais com meios digitais. Enquanto isso, no **Capítulo 2** são feitas uma reflexões críticas sobre os procedimentos metodológicos utilizados no método da pesquisa-ação e a utilização que foi feita deles no âmbito do projeto Territórios Híbridos. O **Capítulo 3** examina as ações culturais realizadas no projeto Territórios Híbridos a partir de categorias analíticas derivadas dos conceitos trabalhados nos capítulos 1 e 2. Tais categorias também se derivam da experiência prática adquirida pela autora durante o desenvolvimento do projeto através de participação não apenas como observadora, mas como participante em todas as ações culturais realizadas. Já no **Capítulo 4** é feito um exame das ações realizadas no conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho, em São Carlos. Nas **Conclusões** desta tese, será confirmada a hipótese desta pesquisa, bem como serão respondidas outras questões que surgiram ao longo do processo de pesquisa. Será feita uma retomada procurando relacionar os objetivos inicialmente almejados e os resultados obtidos, explicitando os êxitos e as dificuldades e realizando uma avaliação do processo.

CAPÍTULO I

Ações culturais e meios digitais

As questões que viesam a construção desse capítulo buscam uma reflexão mais apurada em torno do universo das ações culturais com uso de meios digitais. Mais do que explorá-las, procura-se caracterizar uma ação cultural fazendo uso de diferentes aportes que possibilitem a complexização desse termo. Interessa abordar neste capítulo, principalmente, aspectos que envolvem ações culturais a partir dos insumos trazidos pelo projeto Territórios Híbridos. O objetivo aqui é construir uma base teórica que forneça subsídios para que se possa, nos capítulos 3 e 4 desta tese, examinar algumas das ações desenvolvidas pelo projeto em questão e avaliar sua atuação com mais propriedade.

Para tanto, acredita-se que, para entender melhor, faz-se necessário voltar um pouco no tempo e examinar o entendimento da noção de cultura e como ele foi proposto, em especial, em períodos que influenciaram de certo modo aspectos importantes das políticas culturais hoje vigentes no país. A breve abordagem sobre cultura será feita então a partir da compreensão da filósofa Marilena Chauí². Complementarmente a abordagem de cultura, serão discutidos alguns momentos relevantes da política cultural no Brasil, a partir de recortes estabelecidos por esta pesquisa, procurando entender as principais premissas dessas políticas implementadas.

A seguir, trabalha-se a questão de ações culturais, procurando defini-la no âmbito desta tese. Além disso, são identificadas suas características e seus principais aspectos, dando ênfase à abordagem dos tipos de atores envolvidos. E, finalmente, serão abordadas questões relacionadas ao uso de interfaces digitais que estão inerentes em ações culturais com meios digitais.

---

2. Marilena Chauí, além de extensa produção acadêmica, foi Secretária Municipal de Cultura de São Paulo entre os anos de 1989 a 1992 durante a administração da Prefeita Luiza Erundina, e sempre esteve ligada ao Partido dos Trabalhadores (PT)

1.1 Discussões sobre Cultura

Por décadas, ou até mesmo séculos, a preocupação em se definir cultura, dada sua complexidade e uma série de elementos envolvidos, tornou-se foco de reflexões de teóricos consagrados de inúmeros campos do conhecimento, em especial das ciências sociais e áreas afins³. Se, por um lado, órgãos das esferas Federal, Estadual e Municipal ainda não a consideram efetivamente como um bem essencial e prioritário que deve ser levado à população, se comparada com a saúde, educação e habitação, por exemplo, por outro, a cultura vem ganhando espaço nas reivindicações e contestações nas diversas instâncias da sociedade, desencadeando certo clamor pela valorização de práticas dessa natureza e pelo desenvolvimento e implementação de políticas específicas mais direcionadas.

Vale destacar os trabalhos que vêm sendo produzidos nas instituições acadêmicas que abordam o tema e o colocam na pauta das discussões. Esses trabalhos⁴ vão desde reflexões teóricas até propostas práticas que envolvem a formulação e a execução de projetos, em especial com abordagens experimentais. Concordamos com Rubim (2006, p. 58) quando afirma que o valor e o espaço conquistado pela cultura nos últimos tempos são definidos pela “proliferação de estudos, políticas e práticas culturais que articulam cultura e identidade, cultura e desenvolvimento, cultura e uma diversidade de dispositivos e áreas sociais”. É fato que o investimento em cultura, seja no âmbito da academia, que procura contribuir com o aparato teórico e conceitual, seja no âmbito do poder público, através de formulação de legislações específicas, aquelas relacionadas às questões de

---

3. Autores como Cuche (2002), Cunha (2010), Durand (2001, 2013), Felix e Fernandes (2011), também trabalham questões que relacionam cultura e o desenvolvimento de ações culturais.

---

4. Borelli e Oliveira (2010) realizaram um estudo sobre os acontecimentos estéticos e culturais e a produção acadêmica brasileira entre os anos 1960 e 2000, abordando questões relacionadas aos jovens, à cultura e as práticas políticas realizadas no país.

financiamentos, mas também direcionando ações efetivas, promove o desenvolvimento político e econômico fortalecendo, o que Yúdice (2006, p. 14) chama de “a fibra da sociedade civil”. Além disso, cabe ressaltar a participação da sociedade civil com diferentes arranjos e formalizações que também efetivam determinadas práticas nesse campo.

De forma ampla, a compreensão que se deve ter de democratização da cultura vai além da que está associada às discrepâncias entre os que têm e os que não têm acesso às atividades culturais, em função especialmente do entendimento já mencionado de que órgãos municipais, estaduais e federais, deveriam ser responsáveis por incentivar e disseminar tais atividades. Autores como Fleury (2009), Botelho (2010), Lacerda (2010) e Rubim (2011) utilizam a expressão “democratização da cultura” para reafirmar e discorrer acerca da importância de se facilitar o acesso à cultura em todas as instâncias da sociedade. Dessa forma, seria possível ampliar a compreensão das próprias ações culturais e estabelecer parâmetros para sua análise. As análises, por sua vez, proporcionariam uma reavaliação das ações culturais anteriormente realizadas, desencadeando possíveis reestruturações, reformulações ou até novas propostas de ações.

Partindo da ideia de democratização da cultura, pode-se enfatizar que a cultura tem a propriedade de se estabelecer enquanto ação política e transformadora de uma comunidade. Incentivar, motivar e viabilizar manifestações culturais capazes de propiciar o envolvimento das mais diversas camadas da população são formas que proporcionam não somente de ampliar o acesso à cultura, mas também de fazer com que ela emergja da própria sociedade, além de valorizar a atuação de grupos culturais consolidados no âmbito de uma comunidade. Acrescenta-se ainda a necessidade de se estender o espectro de atuação das atividades de cunho cultural. Ou seja, acreditamos que proporcionar e incentivar alternativas culturais variadas para pessoas ou grupo de pessoas que

ainda não foram contemplados ou não tiveram a oportunidade de participar desse tipo de dinâmica em determinado contexto, pode ajudar a minimizar as desigualdades socioculturais existentes, pensando a médio ou longo prazo, além de contribuir para a formação de uma consciência crítica da população. Fleury (2009, p. 10) destaca que “o acesso democratizado é associado a um processo de institucionalização das práticas culturais. Daí a importância dada às políticas culturais estabelecidas na estruturação dessas práticas”. O autor complementa que as instituições culturais, governamentais ou não, têm o papel de “vetores” na democratização da cultura por serem lugares de estruturação de comportamentos sociais e de modos de representar. A democratização pode, portanto, difundir os benefícios da cultura entre a população a partir dessas instituições culturais.

É válido destacar que a diversidade sociocultural existente Brasil, pode ser reconhecida no âmbito da cidade. Isso implica ponderar que, para se entender a concepção da própria cidade, não se pode mais pensar em considerar exclusivamente o desenho de espaços físicos, mas, principalmente, entender a cidade enquanto *loci* de contatos, convívios e conflitos de diferenças. Nesse contexto de cidade encontramos diversos atores que interagem na área cultural que possuem muitos desafios, tanto na fase de concepção e planejamento, mas em especial no âmbito prático, cuja viabilidade depende, de certa forma, de aspectos relacionados às políticas culturais. A transversalidade do campo cultural, como enfatiza Rubim (2006, p. 89), perpassa todas as áreas da vida social, sejam elas relativas à economia, à comunicação, ao comportamento ou à política. Exige que políticas culturais sejam implementadas, portanto, de forma articulada e que possam ser capazes de romper as fronteiras da dimensão sociológica da cultura.

Em virtude dessas e de outras inúmeras concepções teóricas e conceituais que estão nos entremeios desse termo, destacamos que não é nosso objetivo definir

o que é cultura, nem tampouco esmiuçar ou esgotar o tema, mas interessa-nos discutir aqui acerca de algumas questões específicas que envolvem cultura e que nos auxiliarão a entender as políticas culturais implantadas atualmente no país. Para isso, utilizaremos especialmente a definição de cultura proposta por Chauí porque entendemos que as questões colocadas pela autora viesam as discussões sobre políticas culturais atuais. Chauí (1988, p. 122) considera cultura como a “ordem simbólica que exprime o modo pelo qual homens determinados estabelecem relações determinadas com a natureza, e entre si, e o modo pelo qual interpretam e representam essas relações”. A cultura pode, desse ponto de vista, ser entendida como o conjunto de manifestações e práticas espontâneas que caracterizam um determinado grupo social. Essas práticas não se referem somente às atividades realizadas nos campos das expressões artísticas, como as Artes, a Literatura, a Música, o Teatro e a Dança, por exemplo, mas também englobam crenças, vocabulários e outras manifestações humanas que possibilitam a comunicação e a interação social. Cultura, portanto, não significa tão somente esses momentos de espetáculo, conforme aborda Chauí (1988, p. 122),

cultura não é simplesmente a arte ou o evento, não é área ou departamento, não é só definida pela economia de mercado, é na verdade e sobretudo criação individual e coletiva das obras de arte, do pensamento, dos valores, dos comportamentos e do imaginário.

Complementando, a autora defende que toda pessoa é um sujeito cultural, ainda que não sejam todos criadores de obras de arte e de pensamento (Chauí, 1995, p. 84). A partir dessa reflexão, Chauí traçou um diagnóstico sobre as principais modalidades de relação do Estado com a cultura, no Brasil, em que identifica:

1. *A liberal*, que identifica cultura e belas-artes, estas últimas consideradas a partir da diferença clássica entre artes liberais e servis. Na qualidade de artes liberais, as belas-artes são vistas

como privilégio de uma elite escolarizada e consumidora de produtos culturais;

2. A do *Estado autoritário*, na qual o Estado se apresenta como produtor oficial de cultura e censor da produção cultural da sociedade civil;

3. A *populista*, que manipula uma abstração genericamente denominada *cultura popular*, entendida como produção cultural do *povo* e identificada com o pequeno artesanato e o folclore, isto é, com a versão popular das belas-artes e da indústria cultural;

4. A *neoliberal*, que identifica cultura e evento de massa, consagra todas as manifestações do narcisismo desenvolvidas pela *mass media*, e tende a privatizar as instituições públicas de cultura deixando-as sob a responsabilidade de empresários culturais (CHAUÍ, 1995, p. 81)

Através desse diagnóstico, Chauí no seu mandato na Secretaria de Cultura de São Paulo, de 1989 a 1992, enxergou um limite dentro do pensamento cultural da população e tentou ampliá-lo, considerando os seguintes aspectos:

Contra a visão liberal, propusemos alargar o conceito de cultura para além do campo das belas-artes, tomando-o no sentido antropológico mais amplo de invenção coletiva de símbolos, valores, ideias e comportamentos, de modo a afirmar que todos os indivíduos e grupos são seres culturais e sujeitos culturais.

Contra a visão autoritária, negamos que o Estado deva ser produtor de cultura, procurando, para isso, diferenciar entre estadismo cultural (cultura oficial) e dimensão pública da cultura (o Estado estimula a criação cultural da sociedade).

Contra a visão populista, recusamos a redução da cultura à polaridade entre *popular* e *de elite*, enfatizando que a diferença na criação cultural passa por outro lugar, qual seja,

entre a experimentação inovadora e crítica e a repetição conservadora, pois tanto uma quanto outra podem estar presentes tanto na produção dita *de elite* quanto na chamada *popular*.

Contra a visão neoliberal, procuramos enfatizar o caráter público da ação cultural do Estado, a abertura de campos de atividade não submetidos ao poderio dos padrões fixados pela *mass media* recusando, portanto, a *fashion culture*, e definir o papel do poder público na prestação de serviços culturais (como bibliotecas e escolas de arte) e no financiamento de produções culturais propostas pela sociedade (CHAUI, 1995, p. 81-82).

Nesse período, a autora salienta que era uma nova proposta de política em que a cultura era pensada como um direito do cidadão e a política cultural, por consequência, visava a cidadania cultural (CHAUI, 1995, p. 81-82).

1.2 Políticas Culturais no Brasil

As discussões em torno das políticas públicas culturais no Brasil têm sido acolhidas, nos últimos anos, por diversos setores da sociedade. Também têm sido objeto de estudos acadêmicos de diversas áreas, como a Sociologia, a Economia, a Antropologia e as Ciências Políticas, que tentam discutir aspectos relacionados à sua origem, seu percurso e abordagem, principais atores envolvidos, bem como fórmulas e estratégias específicas para sua implementação. A defesa por uma atuação maior e focada dos diferentes agentes protagonistas dessa política também tem sido cada vez mais cobrada e exigida pela sociedade. Simis (2007, s.p) destaca que a política cultural no Brasil refere-se à escolha de diretrizes gerais e estão direcionadas para o futuro, cuja responsabilidade é dos órgãos governamentais que agem a fim de alcançar o interesse do público, principalmente pelo campo da difusão e do acesso à cultura. As políticas culturais

caracterizam-se, portanto, pela formulação de propostas que visam, a grosso modo, a promoção do desenvolvimento cultural de uma sociedade ou de um grupo social.

Sabe-se que, para que uma política cultural se realize, existe uma série de elementos necessários de diferentes instâncias que vão desde a formação profissional de agentes culturais, o estabelecimento de parcerias diversas, a definição de formas de financiamentos, entre outros. A formação de agentes culturais implica em uma capacitação de profissionais para atuar em ações de natureza cultural. Esses profissionais poderiam se tornar um elo entre os demais atores das ações culturais, como vimos anteriormente. Teriam, possivelmente, a capacidade de mediar negociações entre o poder público e a comunidade, por exemplo, ou atuar como um porta-voz das necessidades e anseios de determinado grupo junto aos provedores, financiadores ou viabilizadores das ações culturais. Os agentes poderiam, ainda, atuar como mediadores das discussões, indicando caminhos de acordo com sua área de atuação e experiências adquiridas, podendo fornecer subsídios para que a comunidade se organizasse e se estruturasse de forma independente.

Outro aspecto importante no desenvolvimento de ações culturais é o estabelecimento de parcerias. A ideia de parcerias pode ser sugerida, por exemplo, pela conexão de programas que já estão em curso, de forma a configurá-los de uma nova maneira e buscando efetivar produções conjuntas entre os parceiros. Podem acontecer em diferentes âmbitos, como por exemplo, no poder público, setor privado, instituições acadêmicas ou organizações do terceiro setor. Essas parcerias devem ser capazes também de envolver a comunidade em todas, ou pelo menos algumas das instâncias das ações culturais, visto que isso articularia todos os atores envolvidos no processo.

No âmbito do poder público é esperado que se disponibilizem editais próprios ou de terceiros, pensados para grupos culturais que estão em fase inicial ou que já desenvolvem atividades culturais em comunidades, para que eles possam se fixar e se consolidar e, conseqüentemente, serem capazes de organizar e implementar ações culturais continuamente.

Outra forma de viabilizar financeiramente o desenvolvimento de ações culturais é através da Lei Rouanet⁵ que possibilita que grupos culturais sejam propositores de ações junto às empresas do setor privado. Essa lei possibilitou a criação de novos projetos e estratégias de atuação das políticas culturais, além do avanço nas possibilidades de financiamento das ações. Entretanto, é sabido que, na prática, as empresas que acabam por selecionar os projetos submetidos, quais serão contemplados com parte do valor do imposto que seria pago ao Governo por essas empresas. Esse processo restringe a possibilidade de financiamento às propostas de projetos que, de certa forma, garantam a elevação do nome das empresas e aumentem sua visibilidade, configurando o *marketing* cultural. Vale destacar que projetos que não obedecem essas características ou que não explorem temas pertinentes do ponto de vista da empresa, mesmo que já tenham sido autorizados pelo poder público a fazer a captação de recursos, não são atendidos porque não se enquadram nas exigências das empresas.

As instituições acadêmicas, com seu aporte teórico, podem indicar caminhos através de seus conhecimentos e propor usos de metodologias específicas teoricamente embasadas. Além disso, *a posteriori*, ela é capaz de auxiliar ou mesmo realizar avaliações sobre os efeitos da realização de ações culturais, em que um dos objetivos a serem atingidos pode ser, por exemplo, de formar

---

5. O Ministério da cultura disponibiliza em seu site uma série de documentos que explicam detalhadamente a Lei Rouanet e também sobre as políticas culturais no Brasil de uma forma geral. Ver: Brasil (2007a, 2007b, 2007c).

multiplicadores nas comunidades. A Universidade poderia se tornar uma incubadora de produtores culturais auxiliando na elaboração de projetos, ou ainda prestando assessorias periódicas nos diversos temas relacionados às ações propostas pelos produtores.

Do ponto de vista da participação de pessoas ou grupos de pessoas da comunidade nas diferentes instâncias das ações culturais possibilita que eles tomem conhecimento de todo o processo de realização de uma ação e, conseqüentemente, tendam a se tornar multiplicadores dentro da própria comunidade. Isso permite a continuidade das ações, pois, uma vez implementadas, em geral, ocorre a retirada dos órgãos envolvidos durante o processo. Essa forma *bottom-up* de intervenção em uma comunidade possibilita também que os próprios moradores sejam propositores, produtores e executores de ações culturais. Esse tipo de ação com participação de moradores ou mesmo propostas por eles, em geral, repercute de maneira positiva na comunidade e acarreta conseqüências em ações dessa natureza.

De fato, para o desenvolvimento de ações culturais da qual se esperam boas reverberações na comunidade, faz-se necessária realizações de discussões coletivas que podem acontecer entre poder público e comunidade, instituições acadêmicas e comunidade, organizações do terceiro setor e comunidade, ou ainda essas três instâncias combinadas entre si junto com a comunidade, e que serviriam como aporte para que a própria comunidade refletisse acerca de suas condições. As ações culturais são, portanto, capazes de iniciar processos de reflexão muito amplos, de médio e longo prazo inclusive. Podem fazer com que a comunidade amplie seus horizontes e consiga, assim, enxergar além da realidade atual. Almeida (2012, p. 75) também destaca que as políticas culturais não se constituem de forma isolada ou fragmentada.

Podemos considerar as políticas culturais como uma sinergia de ideias, valores, normas, instrumentos de ação, operações, atores sociais, dispositivos institucionais, orçamentos, instituições e etc. Uma política organiza uma reunião de medidas concretas, compreendendo decisões de natureza diversa e se inscrevendo no quadro de conjunto dado pelas representações dos problemas que entram na agenda.

Partindo do pressuposto da importância da consideração dessas questões para as políticas culturais brasileiras, Calabre (2007, s.p) destaca que uma política cultural atualizada deve “reconhecer a existência da diversidade de públicos, com as visões e interesses diferenciados que compõem a contemporaneidade”. No caso brasileiro, a autora considera que temos a “premência de reverter o processo de exclusão, da maior parcela do público, das oportunidades de consumo e de criação culturais”. Entretanto, sabe-se que no Brasil, dificilmente a população é chamada a discutir política pública, tampouco questões relativas às políticas públicas culturais. As indagações possíveis soam muito estranho para a população que não está acostumada a discutir sobre esses assuntos com órgãos competentes, nem entre elas próprias.

Fazendo um breve panorama dos aspectos relacionados à cultura no Brasil, um dos principais elementos de diferenciação do final do século XX e início do século XXI, foi a percepção da política cultural num contexto global por meio de articulações de ações que antes eram desenvolvidas de forma isolada. A política cultural passou a configurar-se mais que a soma de políticas setoriais, estabelecendo um esforço no sentido de articulação dos atores que intervêm no campo cultural, tanto na área pública como no setor privado (CALABRE, 2009, p. 11).

Vale enfatizar que nos primeiros anos do século XX as políticas culturais no Brasil passaram por reformulações, atingindo uma nova estrutura administrativa

que deu suporte à elaboração de novos projetos e ações⁶. Foram criadas, por exemplo, as secretarias de Políticas Culturais, de Articulação Institucional, da Identidade e da Diversidade Cultural, de Programas e Projetos Culturais e a de Fomento à Cultura (CALABRE, 2007, p. 11). Entretanto, como ressalta Calabre, nem sempre o país teve “um olhar do Estado sobre a cultura como uma área que deva ser tratada sob a ótica das políticas públicas”.

Para entender melhor as características das políticas culturais do período atual, em especial a institucionalização dessas políticas, faz-se necessário retroceder um pouco até o século XX, em que podem ser destacados alguns momentos marcantes na cena cultural do país e, conseqüentemente, uma variada configuração das políticas culturais que, se por um lado, obedeceu certo caráter de valorização das elites, por outro, defendeu a participação popular nas instâncias culturais.

Nos anos compreendidos entre 1930 e 1945, o país passou por uma série de transformações políticas, econômicas, urbanas e administrativas. Na esfera federal, no primeiro governo de Getúlio Vargas, houve um grupo de ações articuladas no campo da cultura que tomaram forma de políticas culturais. Nesse mesmo período, ocorreu uma experiência ímpar na cidade de São Paulo, liderada por Mário de Andrade, e estreitamente ligada aos ideais presentes no Movimento Moderno Brasileiro, que foi a criação do Departamento de Cultura de São Paulo (CALABRE, 1999, p. 11).

No período seguinte, de 1946 a 1960, foi o “momento áureo do crescimento da indústria cultural no Brasil, no qual a presença direta do Estado como elaborador

---

6. Autores como Andrade (2010), Barbalho (2007), Botelho (2001), Brasil (2007c), Coelho (2004), Rubim (2006, 2008, 2011), também trabalham sobre o tema das políticas culturais brasileiras abordando seu histórico e refletindo sobre seus principais aspectos e influências nas políticas culturais vigentes.

e fomentador de políticas era bastante restrita” (CALABRE, 1999, p. 11). Na década de 1960, antes do golpe de 1964, o governo federal instaurou algumas ações visando estruturar uma política para o setor. Calabre (1999, p. 11) divide as políticas culturais empreendidas ao longo do período militar em três momentos: de 1966 a 1973, com forte presença do conselho Federal de Cultura; de 1974 a 1979, com a criação e reformulação da estrutura pública contribuindo para a institucionalização da área; e, de 1979-1985, em que houve efetiva presença, em escala nacional, das instituições criadas nos períodos anteriores.

Vale destacar que o período da ditadura foi marcado pela ausência de investimentos e preocupações no âmbito da cultura, e a presença e a atuação do Estado nos processos de elaboração e financiamento de políticas culturais era particularmente reduzida. Em contraposição, o período seguinte, entre os anos de 1980 e 1990, foi marcado pela participação popular na cultura, que foi possível, segundo Chauí (1995), graças à democratização brasileira. Nos anos 1990, por sua vez, retoma-se o ideário do período da ditadura com a valorização de uma política cultural neoliberal em que eram privilegiadas as questões que envolviam as elites brasileiras.

Em anos mais recentes, na década de 2000, essa característica foi se transfigurando, em especial a partir de 2003, no primeiro governo do Presidente Lula, com a atuação de Gilberto Gil a frente do Ministério da Cultura, em que ocorreu um novo esforço no sentido de recompor e ampliar a institucionalidade da área da cultura, que havia sido perdida nas décadas anteriores. Botelho (2006, 47-49) destaca que esse período constituiu-se em um intenso processo de discussão e reorganização do papel do Estado na área cultural. Para a autora,

mais importante ainda é o fato de o Ministério da Cultura vir investindo na recuperação de um conceito abrangente de cultura, o que o leva a considerar como fundamental

a articulação entre cultura e cidadania, cumprindo um importante papel de divulgador que termina por influenciar políticas em níveis regionais e municipais.

No período de 2003 a 2010, vale enfatizar a atuação do ministro Gilberto Gil em que foi retomada a postura de valorização das pessoas enquanto sujeitos culturais, conforme colocada por Chauí em anos anteriores. Vários programas foram propostos pelo governo Federal que buscavam valorizar os grupos que já desempenhavam trabalhos relacionados à cultura nas comunidades, como o Programa Cultura Viva, por exemplo. A lógica desse e de outros programas semelhantes do Governo Federal, por meio do Ministério da Cultura, é a de apoiar projetos dos chamados Pontos de Cultura, que tenham passado por um processo de seleção através de editais públicos. Os Pontos de Cultura envolvem iniciativas relacionadas a expressões artísticas e culturais, em geral idealizadas e desenvolvidas por organizações não governamentais, de caráter cultural e social, legalmente constituídas. Para receber o apoio do Ministério da Cultura, os Pontos de Cultura precisam ter pelo menos dois anos de atuação e os recursos são concedidos por um período de aproximadamente três anos, em parceria com as prefeituras, visando impulsionar as atuações nas comunidades. A caracterização dos Pontos de Cultura é muito diversa justamente porque a lógica do Programa Cultura Viva opera com base no apoio a associações socioculturais que já desempenhavam um papel na sociedade ou em comunidades locais e específicas. O propósito dos Pontos de Cultura era definir ações e práticas a partir do contato com a comunidade, ao invés de levar ações culturais prontas. Esse e outros programas tinham como prerrogativa ampliar as possibilidades de reverberações das expressões culturais através do encorajamento de discussões, debates, práticas de compartilhamento, articulações e trabalhos colaborativos.

1.3 Ações culturais

No âmbito dessa tese, consideramos ação cultural como um conjunto de procedimentos inerentes a determinadas atividades culturais, utilizando-se ou não de fazeres artísticos, proposto para uma comunidade ou para um conjunto de pessoas, que se estabelece a partir de quatro instâncias principais: concepção, produção, realização e avaliação. Na etapa de concepção, englobam-se as discussões vinculadas à criação e planejamento da ação cultural. Na etapa de produção, destacam-se os procedimentos iniciais de uma ação cultural em que estão envolvidas atividades de formação de equipes, contato com possíveis parceiros, elaboração das estratégias e planejamento das atividades a serem desenvolvidas. A seguir, a fase de realização que está relacionada às práticas de desenvolvimento de tudo que foi programado na instância anterior. Nessa fase, também podem ser detectadas eventuais lacunas não percebidas na etapa de produção. E, finalmente, a etapa de avaliação, em que são realizadas análises todo o processo e onde é possível constatar se todos os objetivos específicos almejados foram atingidos.

Para Teixeira Coelho (2004, p. 32) ação cultural é “um conjunto de procedimentos, envolvendo recursos humanos e materiais que visam pôr em prática objetivos de uma determinada política cultural”. O autor coloca a preocupação social envolvida em uma ação cultural, evidenciando a importância do desenvolvimento de atividades coletivas de um grupo ou comunidade ao invés da promoção de procedimentos de caráter individual. Vaz (2010, p. 3), em seus estudos realizados sobre ações culturais no Complexo da Maré, no Rio de Janeiro, destaca que esse tipo de ação cultural surgiu nos anos 1980 e teve grande desenvolvimento nas duas últimas décadas. A autora salienta a importância desse tipo de ação que, no caso do seu estudo na Maré, configurou-se como

iniciativas populares participativas de grupos comunitários, em geral jovens, que mantinham forte relação com o espaço urbano onde se inserem, que se expressam através das mais diferentes expressões artísticas e culturais, procurando atuar em direção à transformação e ao desenvolvimento coletivo do grupo.

Já Paulo Freire (1982), um dos estudiosos e pensadores mais notáveis na área da Educação no Brasil e no mundo, destaca-se por sua preocupação com o desenvolvimento de ações culturais como caminho para a transformação social do indivíduo. Seus estudos, em especial os relacionados à educação popular, são voltados tanto para a escolarização, como para a formação da consciência política do aluno. O método de alfabetização desenvolvido por ele fundamenta-se na crença de que o aluno assimila o objeto de estudo fazendo uso de uma prática dialética com a realidade. Esse aluno participaria da construção de sua própria educação através da escolha de seus próprios caminhos. A partir dessa experiência adquirida ao longo de décadas de trabalho, o autor defendeu o diálogo com as “pessoas simples”, nas palavras do próprio autor, não só como método, mas como um modo de ser realmente democrático. Ele acreditava que uma ação cultural deve ter seu ponto de partida na investigação temática ou dos temas geradores por meio dos quais os sujeitos iniciam uma reflexão crítica sobre si mesmos, percebendo-se como são ou estão sendo. Destaca ainda que uma ação cultural não pode “sobrepôr-se à visão de mundo de um sujeito e invadi-lo culturalmente, mas tampouco adaptar-se a ela”. Pelo contrário, ela precisa, a partir daquela visão, tomada como um problema, exercer, com o sujeito, uma volta crítica sobre ela, para ter, como resultado, a inserção do sujeito na realidade em transformação. Freire (2002, p. 35-41), discutindo sobre ação cultural e reforma agrária, em especial as ações desenvolvidas com camponeses, ressalta que

A ação cultural que se orienta no sentido da síntese tem seu ponto de partida na investigação temática ou dos temas geradores, por meio da qual os camponeses iniciam uma reflexão crítica sobre si mesmos, percebendo como estão sendo. Ao apresentar-se aos camponeses, sua realidade objetiva, na qual e com a qual estão, como um problema, através de situações codificadas, refazem sua percepção anterior à realidade. Alcançam, assim, o conhecimento do conhecimento anterior, que os leva ao reconhecimento de erros e equívocos no antigo conhecimento. Desta forma ampliam o marco do conhecer, percebendo, em sua 'visão de fundo', dimensões até então não percebidas e que, agora se lhes apresentam como 'percebidos destacados em si'. Esse tipo de ação cultural, reinsistamos, só tem sentido quando tenta constituir-se como um momento de teorização da prática social de que participam os camponeses. Se se aliena desta prática, se perde, esvaziada, num puro blábláblá (FREIRE, 2002, p. 40)

Essa abordagem de Paulo Freire reafirma a importância de uma reflexão apurada no momento de elaboração e desenvolvimento de ações culturais, pois os caminhos pautados podem ou devem estabelecer, ou ainda, indicar parâmetros para a transformação social de uma comunidade. Complementarmente ao pensamento de Freire, Teixeira Coelho (2004) enfatiza que a ação cultural trata também do desejo de fazer da arte e da cultura instrumentos deliberados de mudança do homem e do mundo, de forma a possibilitar mais interações entre o homem e a sociedade. Considerando as colocações desses dois autores, podemos destacar ainda que os objetivos de uma ação cultural podem ser muito diversos e dependem muito do foco de atuação, do nível de abrangência, da população envolvida, do recorte estabelecido, do tempo programado para seu desenvolvimento, e dos profissionais envolvidos, ou seja, eles podem chegar a níveis muito amplos, com diferentes graus de dificuldade de ser atingidos e variáveis períodos de duração.

É fato que uma ação cultural possui um início definido, mas seu desenvolvimento nem sempre é previsível, tampouco seus desdobramentos. Teixeira Coelho (2004, p.32-35) enfatiza que a ação cultural não é um programa de materialização de objetivos previamente determinados em todos os seus aspectos por uma política cultural anterior, mas um processo que, tendo início claro, não tem um fim determinado, nem etapas intermediárias previamente estabelecidas. Portanto, o que se espera como possíveis reverberações de uma ação cultural pode ser gestado por longo período até que seja perceptível. Essa é a grande diferença entre ação cultural e animação cultural⁷, pois enquanto a primeira possui um caráter de imprevisibilidade de resultados, com um início claro, mas um fim não necessariamente definido, a animação cultural⁸ pode ser claramente localizada temporal e espacialmente e minuciosamente planejada.

Podemos observar que a desigualdade no acesso à cultura pode originar várias ações culturais, em especial nas áreas periféricas ou marginalizadas da cidade. Essas iniciativas locais, em geral, têm como idealizadores, pessoas da própria comunidade ou que tem alguma ligação com ela. Apesar de apoiados na falta de infraestrutura e equipamentos culturais, essas pessoas têm vontade de manifestar-se, por exemplo artisticamente. O Instituto Pombas Urbanas⁹ que desenvolve um trabalho social ligado à cultura no complexo de Cidade Tiradentes, na zona Leste de São Paulo, é um bom exemplo desse tipo de iniciativa. São pessoas que desenvolvem atividades de teatro, dança e artes com os moradores

---

7. Autores como Augustin e Gillet (2006) realizam um estudo sobre metodologias de animação sociocultural como garantias de responsabilidades e importâncias de participação da comunidade nessas iniciativas e projetos. Os autores fazem um panorama histórico da animação sociocultural e detalham o papel dos diferentes atores que fazem parte das animações socioculturais. Outros autores como Melo (2006) também trabalho sobre o tema de animações socioculturais, abordando conceitos e sugerindo propostas.

---

8. Lopes (2006) faz um estudo sobre a animação cultural em Portugal.

---

9. Ver mais sobre Instituto Pombas Urbanas em <http://www.pombasurbanas.org.br/>.

e que, muitas vezes, esses moradores atendidos tornam-se multiplicadores de conhecimento e passam a fazer parte desse ou de outros grupos culturais. O fato é que esse tipo de iniciativa pode gerar uma cadeia na proliferação cultural de uma comunidade local que perpassa além dos limites da própria comunidade, formando redes e dialogando com outras comunidades.

Cabe ressaltar, entretanto, que para o desenvolvimento desse tipo de ação cultural ou de outras de caráter mais amplo, faz-se necessário o envolvimento, não necessariamente concomitante, de diferentes esferas, entre elas o poder público, a iniciativa privada, as instituições acadêmicas, as organizações do terceiro setor, artistas e público.

1.3.1 Atores das ações culturais

As ações culturais podem ser entendidas de diversas formas que vão desde uma intervenção pontual e específica até intervenções maiores, com o envolvimento de uma gama variada de profissionais trabalhando em conjunto. Quase sempre se estruturam de forma a abranger vários atores e, conseqüentemente, parcerias, principalmente na sua fase de realização. Esses atores são diferentes agentes envolvidos nas instâncias de concepção, produção, realização e avaliação de uma ação. Eles têm funções específicas dentro dessas estruturas, ou também podem participar de atividades paralelas, sozinhos ou em conjunto com outros agentes. A participação dos atores proporciona o enriquecimento das ações culturais pela diversidade de profissionais envolvidos advindos de diferentes campos de atuação e formação. Rubim (2011, p. 70) destaca a importância de se debater acerca dos atores das políticas culturais, seus limites e características, e também sobre os procedimentos envolvidos na “confeção” de tais políticas públicas. Para o autor, “uma pluralidade de agentes passa a se inserir na configuração da esfera da cultura”.

Ainda que uma ação cultural seja fruto de ações e financiamentos de vários agentes ou de uma instituição ou organização em particular, suas fases quase sempre são realizadas em conjunto. O agente que propõe ou mesmo financia quase sempre busca parcerias em outras instâncias para melhor por em prática o que idealizou. Mesmo assim, as dificuldades encontradas pelos agentes para o desenvolvimento das ações culturais são inúmeras e em vários níveis. Elas vão desde a dificuldade na aprovação de projetos a nível governamental ou privado, passando pela implementação propriamente dita desses projetos nas comunidades, até chegar à possibilidade de continuidade desses projetos. Em alguns casos, os gestores, coordenadores e financiadores são os próprios propositores e, em muitos outros, o desenvolvimento futuro é transferido, direta ou indiretamente, a um comitê gestor ou a outra instituição ou organização, nas instâncias governamentais, em âmbito federal, estadual e municipal, ligadas ao planejamento e a gestão, ou até mesmo a níveis de associações comunitárias.

1.3.1.1. O poder público

O papel do Estado e das políticas governamentais na área cultural tem sido bastante discutido no Brasil. Há quem defenda que cabe ao governo responsabilizar-se pela proposição e execução das ações culturais. Por outro lado, há quem acredite que os governos não são os atores principais e que devem atuar em parceria com outros tipos de instituições. Em casos particulares, há quem defenda que o poder público não deve assumir postura alguma em relação a essa questão. Para Rubim (2011, p. 68), tem-se hoje um conjunto de atores estatais e civis ao lado do Estado-nação. Segundo o autor, o Estado não é o único ator e as políticas públicas de cultura são o resultado da complexa interação entre agências estatais e não-estatais.

No caso de uma ação cultural como parte de uma política pública, é importante

frisar que, nos casos em que o Estado é o proponente, por exemplo, há o risco iminente de que a realização e a continuidade dessas ações estejam vinculadas a regimes partidários responsáveis por cada administração pública em determinado período. Muda-se a gestão, corre-se o risco de mudar toda a estrutura concebida na gestão anterior para o desenvolvimento das ações. Não se tem uma garantia de continuidade e expansão das ações, apesar de que, cabe aqui ressaltar, que isso não ocorre apenas quando o Estado é o proponente. É fato que o ideal seria que as ações culturais fossem trabalhadas enquanto instrumentos institucionais não passíveis de exclusão pelas mudanças políticas. Entretanto, cabe salientar que a participação do Estado pode ser decisiva em muitas ações culturais. Sem ele torna-se difícil sua execução, pois só o Estado pode viabilizar procedimentos necessários, como por exemplo, a disponibilização de editais, a liberação de espaços públicos, entre outros.

As ações governamentais na área de cultura podem também estar aliadas às iniciativas da sociedade civil organizada e também a projetos da iniciativa privada. As políticas públicas em curso, entretanto, também estão sujeitas a entraves burocráticos, à falta de coordenação, administração, articulação e operacionalização. As ações culturais propostas por governos quase sempre são pensadas como ações de grande abrangência quantitativa, o que dificulta o trabalho dos vários agentes envolvidos. Esses agentes muitas vezes são responsáveis, além da coordenação das ações, pelo direcionamento dos recursos materiais e financeiros.

No caso de ações culturais com vínculo governamental, os agentes envolvidos deveriam ser, preferencialmente, pessoas com envolvimento direto nas comunidades que assumissem o papel de multiplicadores de ações culturais, atraindo, motivando e estimulando o envolvimento de outros moradores. Sabe-se que a participação de moradores em ações culturais locais é bastante complexa

e é uma função difícil de ser desenvolvida por pessoas que não estão inseridas nas comunidades. Há casos em que os moradores não sentem segurança em participar, ou não tem interesse na temática proposta. Por conta disso, várias ações culturais propostas e financiadas pelo poder público sugerem, nas suas estruturas organizacionais, parcerias de gestão com associações comunitárias, organizações não-governamentais e outras instâncias locais, buscando estratégias para viabilizar as ações.

A grande maioria das iniciativas culturais financiadas pelos governos agrega um conjunto de fundos que vem de contribuições variadas, como fundações sem fins lucrativos, empresas privadas, doações de entidades locais, entre outros. O fato das ações culturais serem sustentadas por parcerias faz com que cada parceiro contribua com a disponibilização de algum tipo de recurso, seja material, imaterial ou humano. São as formas de contrapartida que viabilizam o desenvolvimento das ações culturais. Muitas vezes, as ações culturais propostas pelo poder público podem ter tido bom planejamento e execução, mas seus desdobramentos ficaram muito aquém do esperado, graças a diversos fatores de ordem administrativa, técnica, de recursos disponíveis, entre outros. Uma possibilidade real para minimizar ou até mesmo solucionar tais resultados não satisfatórios, como já dito anteriormente, é a realização de parcerias com instituições ou órgãos com atuações diretas nas comunidades.

1.3.1.2. O setor privado

Por meio das grandes e médias empresas, o setor privado possibilita que grupos e instituições realizem ações de cunho cultural através da destinação de verba do imposto que seria pago ao governo. Isso só é possível, atualmente, graças à Lei Rouanet do governo federal que possibilita investimentos dessa natureza. A discussão em torno das políticas públicas relativas ao incentivo à

cultura, impulsionada principalmente pelo debate nacional em torno da Lei Rouanet trazem questionamentos sobre a destinação dos recursos e o real comprometimento dos parceiros envolvidos em relação à cultura e suas diferentes manifestações, assim como quais são as reais demandas e prioridades no campo da cultura nacional. Os grupos culturais buscam recursos junto às grandes empresas privadas do setor para colocar em prática suas ações. Essa prática, muitas vezes, além de necessária, se constitui como possibilidade quase única de se estruturar projetos desta natureza. Para as empresas que irão financiar esses projetos o benefício vem na ordem de “*marketing cultural*”. Segundo Durand (2001, p. 68), o *marketing cultural* acontece quando uma “verba polpuda o autoriza a ambicionar uma grande repercussão de mídia para a marca que patrocina um evento”. Rubim (2011, p. 69) também ressalta que a

presença crescente do mercado, por meio dos gigantescos conglomerados empresariais, transnacionais e/ou locais, de produção e circulação culturais e da atuação de outras empresas, de qualquer área, via dispositivos de *marketing cultural*, tem profunda incidência na dinâmica cultural contemporânea e, por conseguinte, sobre as políticas culturais. Igualmente a profusão de organizações não governamentais e a proliferação de entidades da sociedade civil, atuantes no setor, marcam o contemporâneo.

Essas empresas, em geral, possibilitam que ações dessa natureza realizem atividades cujas temáticas não seriam possíveis, ou talvez fossem mais difíceis de serem concebidas por órgãos do governo. Ou ainda, a burocracia desses órgãos acabaria afastando ou desencorajando os propositores a investir. Por outro lado, os recursos advindos da esfera privada para esses investimentos perpassam certa seleção de interesses da empresa fornecedora, pois de acordo com Durand (2001, p.68), os recursos de origem empresarial “visam o ganho simbólico, ou de imagem, que a associação a um evento de prestígio pode

oferecer a uma corporação e suas marcas”.As empresas escolhem e determinam quais projetos serão contemplados e beneficiados com a verba disponível. Esse processo resulta na transferência para a iniciativa privada da decisão de quais aspectos culturais serão desenvolvidos junto à população.Além disso, dá-se uma ênfase à ideia de ação cultural baseada em espetáculos, com a valorização do produto e não de processos.

Outra forma de destinação desses valores é a criação de fundações ou institutos das próprias empresas, e mesmo como parceiros ou apoiadores, sempre têm recursos disponibilizados para implantação de iniciativas dessa natureza. Como em outros contextos, mas principalmente no setor privado, os investidores primam por resultados objetivos que devem ser traduzidos em números e comprovados estatisticamente.

1.3.1.3. Instituições acadêmicas

As avaliações periódicas feitas por instituições acadêmicas podem ajudar na boa continuidade das ações culturais, possibilitando a verificação do bom funcionamento das atividades, das aplicações de recursos, da participação da população, entre outros. As instituições acadêmicas podem contribuir nesse âmbito,prestando assessoria técnica e de leitura sistemática e constante,além de estimular o debate em torno dos objetivos e implicações das decisões tomadas durante a implementação das ações, em suas diversas instâncias.A participação da universidade deve ser entendida como uma possibilidade de atualização do conhecimento por ela produzido na área, constituindo um processo de aprendizado continuado, visando ao entendimento de realidades dos grupos sociais e a intercâmbios possíveis, a partir de programas de extensão.

As instituições acadêmicas que têm comprometimento com a pesquisa também

Figura 1. O LAGEAR - Laboratório Gráfico para Experimentação Arquitetônica - da UFMG - Universidade Federal de Minas Gerais - foi um dos parceiros de instituições acadêmicas a colaborar no projeto Territórios Híbridos. Participou da ação envolvendo *graffiti* digital. Fonte: Nomads.usp.

podem, em alguns casos, ser propositoras de ações culturais que, em geral, são concebidas como experiências-piloto. Trata-se de metodologias acadêmicas em fase de teste que englobam desde sua fase de planejamento, implantação, desenvolvimento e avaliação. Alguns dos resultados possíveis de iniciativas propostas pelas Universidades pautada na experimentação é a possibilidade de se averiguar dados, testar ações específicas e verificar suposições. É importante ressaltar que os estudos acadêmicos nessa área também podem e devem estar comprometidos com as avaliações das ações culturais já desenvolvidas ou em curso, e, a partir dessas, traçar proposições que possam orientar outras iniciativas, alimentando, assim, as políticas públicas do setor. Dai a relevância de proposições de novas formas de ações culturais que contemplem os múltiplos aspectos envolvidos, por exemplo, fazendo uso de meios digitais em seu desenvolvimento, possibilitando mudanças e transformações de diferentes níveis nas comunidades envolvidas.

A grande contribuição de ações vinculadas entre a comunidade acadêmica e o poder público é que a primeira preocupa-se com a disseminação de um saber desenvolvido e uma prática que vão sendo sistematicamente construídos, estruturados e estabelecidos a partir de determinadas referências teóricas ou experimentais. À instituição acadêmica pública competiria a transferência de conhecimentos e a capacitação da comunidade para que, no futuro, elas mesmas possam ser planejadoras e executoras de suas próprias ações culturais. É importante salientar que as ações culturais com origem acadêmica também necessitam de parcerias, seja com o setor público, com o setor privado ou com as organizações do terceiro setor, nos diferentes níveis de execução, utilização de infraestrutura e equipamentos e, principalmente, de financiamentos. Durand (2001, p. 69) resalta que a comunidade acadêmica tem “papel-chave na definição dos princípios de fomento, na criação de programas setoriais e na composição

de colegiados para avaliar projetos, grupos de pesquisa, programas de pós-graduação, etc.”

I.3.1.4. Organizações do terceiro setor

No âmbito das organizações do terceiro setor, há também a presença forte de ações oriundas das organizações não governamentais, principalmente locais, nas atividades de gestão, além dos interesses privados e parcerias com empresas de várias áreas. Pode-se dizer que é uma característica da grande maioria das ações culturais ser concretizada por um conjunto de ações realizadas por órgãos de naturezas distintas e, neste sentido, que a diversidade de parcerias é de grande importância e riqueza para a implementação e continuação de projetos desta ordem.

As organizações do terceiro setor são organizações não-governamentais, entidades comunitárias e associações de naturezas diversas que se voltam à criação, ao planejamento e ao desenvolvimento de ações. *A priori* essas ações podem assumir um caráter experimental que, aos poucos, se transformam, atingindo patamares com boa repercussão e grandes possibilidades de ser replicados. Ou também já podem partir de ações culturais bem estruturadas, de grandes ou pequenas dimensões, mas que também evocam o caráter multiplicador nas comunidades.

No Brasil, há uma diversidade significativa no conjunto das organizações da sociedade civil, em diferentes aspectos, que deve ser considerada, independentemente do marco legal que as regulamenta, sejam elas ONGs, OSCIPs, OSs, fundações, organizações privadas sem fins lucrativos, entidades filantrópicas, entidades assistencialistas, associações comunitárias, entre outras. Rubim (2011, p. 69) ressalta as significativas performances de atores não-estatais,

Figura 2. O Instituto Pombas Urbanas é uma organização do terceiro setor atuante no bairro Cidade Tiradentes na cidade de São Paulo. Fonte: Nomads.usp.

como o mercado e a sociedade civil, através das entidades associativas, das organizações não-governamentais e das redes culturais.

Além dos agentes já citados anteriormente, destacamos que o envolvimento de moradores de comunidades comprometidos com a estruturação e o bom desempenho das ações faz com que eles se tornem também agentes decisivos de uma ação cultural, pois evocam estreitos laços participativos que tendem a resultar em suportes sociais envolvidos e conseqüentemente, com maiores chances de resultados positivos e não fiquem, como ressalta Fleury (2009, p. 49), como um “público tradicionalmente concebido como um conjunto homogêneo e unitário dos leitores, ouvintes, espectadores de uma obra ou de um espetáculo”. O envolvimento mais direto e incisivo do público participante das ações culturais parece necessário tanto para dar sustentação às ações propostas para as comunidades, como para potencializar e promover recursos sociais.

1.3.2 Interfaces digitais em ações culturais

O objetivo de se trabalhar a questão das interfaces, sejam elas tangíveis ou gráficas, no âmbito das ações culturais com meios digitais, consiste em entender como que suas possibilidades técnicas podem ser usadas como elementos estruturantes de ações culturais. Johnson (2001, p. 17) coloca a relevância cultural do *design* da interface, no contexto da interação humano-computador, destacando que “o modo como escolhemos imaginar essas novas comunidades *online* é obviamente uma grande significação social e política”¹⁰. Para o autor, a interface possui uma característica de conectora de instâncias, como uma tradutora que possibilita que um lado seja entendido pelo outro. No contexto

---

10. Vale lembrar que Johnson escreveu isso antes do conceito de redes sociais ganhar a *internet*, por isso ele fala em comunidades *online*.

do computador, Johnson (2001, p.19) afirma que a interface torna perceptível a nós o “mundo invisível dos zeros e uns”. Esse processo é altamente significativo, trazendo consequências sociais amplas que, em uma leitura mais estendida, se reflete não somente no uso de computadores, mas no uso de meios digitais como um todo.

É sabido que o conceito de interfaces é abrangente e pode permear variadas áreas do conhecimento. Suas formas de aplicação podem ser diversas, conforme suas características específicas. Consideraremos, portanto, como base, a definição de Hiroshi Ishii (2008a, 2008b), coordenador do *Tangible Media Group* do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), para interfaces gráficas e interfaces tangíveis, úteis para o presente estudo.

Quanto às interfaces gráficas (*Graphical User Interfaces - GUI*), o autor considera que promovem uma representação gráfica e uma interação que consiste em ver, apontar e clicar.

As interfaces gráficas (GUI) representam informação (bits) com pixels em uma exibição *bitmap*. Essas representações gráficas podem ser manipuladas com controles remotos gerais, tais como mouse ou teclado. Através da dissociação entre representação (pixels) e controle (dispositivos de *input*) as interfaces gráficas promovem a maleabilidade de emular uma variedade de mídias graficamente. [...] Interfaces gráficas são fundamentalmente interfaces cuja proposta geral é supostamente emular uma variedade de aplicações utilizando visualmente a dinâmica de pixels na tela e controles remotos genéricos como o mouse e o teclado¹¹ (ISHII, 2008a, p. XXII,

---

11. No original em inglês: “GUIs represent information (bits) with pixels on a bitmapped display. Those graphical representations can be manipulated with generic remote controllers such as mice and keyboards. By decoupling representation (pixels) from control (input devices) in this way, GUIs provide the malleability to emulate a variety of media graphically. (...) GUIs are fundamentally general purpose interfaces that are supposed to emulate a variety of applications visually using dynamic pixels on a screen and generic remote controllers such as the mouse and keyboard”. (ISHII, 2008a, p. XXII,).

tradução nossa).

Apesar de sua maleabilidade e flexibilidade, Ishii (2008a, p.xv) afirma que existe uma descontinuidade espacial e uma inconsistência modal quanto às interfaces gráficas, considerando-as inconsistentes quando comparadas às relações que possuímos com o espaço físico. Dessa maneira, o autor (ISHII, 2008a, p.xvii) discorre que as interfaces gráficas utilizam o *mouse* e o teclado como um controle genérico (*input*) para controlar a informação digital, e a tela como meio principal de *output*. Dessa forma, inscreve o toque como *input* principal e a visão como *output* predominante, o que gera uma descontinuidade espacial quanto aos *inputs* e *outputs*, de forma multimodal, por incluir o tato e a visão (Ibid., xxii). Contudo, como pode ser observado, o autor baseia seu pensamento sobre a interface gráfica através da categoria classicamente proposta pelo campo disciplinar da interação humano-computador: *mouse*, teclado e tela.

Entretanto, conforme será exemplificado nos próximos capítulos desta tese, a interface gráfica, de maneira mais ampla, não se limita somente à esfera do *mouse*, teclado e da tela em seu sentido tradicional, do usuário sozinho sentado à frente do computador. Através do uso de meios e dispositivos digitais disponíveis, a interface gráfica pode reunir em si formas de *input* e *output* variadas, acarretando em outras formas de participação e de exibição. Ao invés do usuário sozinho, tais interfaces podem agregar mais usuários na sua participação e exibir sua atuação a um público diverso, seja ele remoto ou na mesma localidade geográfica. Não necessariamente tais interfaces gráficas se restringem às formas de comunicações textuais, mas também podem configurar outras formas não-verbais de comunicação. Bolter e Gromala (2003, p. 27) abordam a questão de que a interface gráfica não se parece sempre como uma janela, mas às vezes torna-se como um espelho que reflete o próprio usuário e sua relação com o computador. A questão da janela se refere ao enquadramento dado para o

Figura 3. Interface gráfica para comentários utilizada em ações do projeto Territórios Híbridos.
Fonte: Nomads.usp.

nomads.USP | TERRITÓRIOS HÍBRIDOS
ESCREVA SEU COMENTÁRIO NESSA TELA! >
<http://www.nomads.usp.br/th/acao/comment.php>

EMICIDA já ja; no #GritoRockSanca!
fica esperto na transmissão AOVIVO:
<http://t.co/iuTCvLt2> #emInstantes

@AparelhoFDE, 11/03/2012

@brollieseapples agitando a galeria
@gritorock

@AparelhoFDE, 11/03/2012

Parabéns Grito Rock Sanca!! Bicão tá
Que tal um Festival CONTATO aqui??
gostar da idéia manda um #ContatoN

Festival CONTATO, 11/03/2012

o evento tá mto bom e tem q ter mais
incentivar mais os jovens
tem q divulgar mais!

usuário culminando na questão da transparência. Para os autores, deve haver um equilíbrio entre transparência e reflexividade, visto que a transparência total causa “perda de experiência” e que o usuário deve enxergar seu próprio contexto.

No caso das interfaces tangíveis, Ishii (2008a) considera que são relativamente específicas, pois são adaptadas a determinados tipos de aplicações, considerando a praticidade e a intuição como qualidades derivadas do manuseio da interface tangível.

Interfaces tangíveis fazem a informação digital ser diretamente manipulável com nossas mãos e perceptíveis pelos nossos sentidos periféricos através de sua incorporação. [...] Como artefatos físicos, interfaces tangíveis são persistentes. Tangíveis também possuem um estado físico, com suas configurações físicas firmemente entrelaçadas ao estado digital dos sistemas que elas representam. O estado físico dos tangíveis incorpora aspectos chave do estado digital de uma computação subjacente¹² (ISHII, 2008a, p.XVI e p.XXI, tradução nossa).

Para Ishii (2008a), enquanto as interfaces gráficas promovem uma aplicação com proposta mais geral, as interfaces tangíveis são utilizadas de forma mais específica. Isso se reflete na questão da maleabilidade e flexibilidade de interfaces gráficas, pois é um processo mais simplificado alterar uma imagem, que já é digital, do que alterar formas, cores e tamanho do objeto físico da interface tangível. Ainda assim, Ishii (2008a, 2008b) discorre que as representações tangíveis de informação como mecanismos de controle de informação digital, entrelaçando

---

12. No original em inglês. “TUI makes digital information directly manipulatable with our hands, and perceptible through our peripheral senses by physically embodying it.(...) As physical artifacts, TUIs are persistent. Tangibles also carry physical state, with their physical configurations tightly coupled to the digital state of the systems they represent. The physical state of tangibles embodies key aspects of the digital state of an underlying computation” (ISHII, 2008a, p.XVI e p.XXI).

The image shows two performers in translucent white suits, known as Captas, against a dark background. The suits are illuminated from within, with a prominent bright blue circular light on the chest of the performer on the left. Both performers have their arms raised, with hands open. The lighting is dramatic, with the suits appearing to glow against the dark surroundings. The overall mood is futuristic and artistic.

Figura 4. Performers vestindo as Captas, uma interface tangível vestível desenvolvida pelos artistas Fábio FON e Soraya Braz. As Captas foram utilizadas em ação do projeto Territórios Híbridos. Fonte: Nomads.usp

informações digitais a objetos físicos, aproveitam a característica das pessoas de terem habilidades sofisticadas quanto à manipulação de objetos físicos (ISHII, 2008a, p. xv).

A partir da abordagem acima, destaca-se que em relação a sua utilização, as interfaces digitais em ações culturais trabalhadas nesta pesquisa poderiam ser de duas ordens: enquanto procedimento metodológico ou enquanto elemento estruturante da ação cultural. O primeiro caso está relacionado diretamente ao âmbito da pesquisa, abordando as diferentes formas que os pesquisadores podem se utilizar das interfaces digitais para auxiliar na coleta de informações, fazer registros em campo, analisar resultados, entre outros. Tal abordagem será contemplada no capítulo 2 desta tese.

O segundo caso é a consideração da interface enquanto elemento estruturador da ação cultural. A interface não só possibilita, mas também favorece a aproximação de pessoas e de grupos distantes geograficamente; proporciona a publicização de opiniões dos envolvidos nas ações culturais, fomentando formas de expressão cultural; possibilita a emergência de discussões em espaços públicos e o adensamento de instâncias virtuais ao espaço físico, de modo a transformá-lo.

Além disso, as interfaces digitais podem também se tornar grandes aliadas dos propositores e executores dessas ações de diversas formas, atuando como facilitadoras de aproximações com determinadas comunidades. Manovich (2003, p.69-70), realizando paralelos entre o cinema e materiais impressos e literários para constituir o conceito de interfaces culturais, considera que formas de cultura têm sido digitalizadas. Tomando o computador como uma ferramenta que agrega em si múltiplos formatos digitais, o autor comenta a partir dessa perspectiva que a distribuição de variadas formas de cultura torna-se baseada

através do computador, sendo que estamos cada vez mais em contato com conteúdos culturais, do que com o próprio computador.

Há de se considerar que a utilização de determinadas interfaces por parte dos envolvidos, em alguns casos, requerem maior dedicação e envolvimento, contatos mais demorados, enquanto que em outros casos a participação ocorre em períodos de curta duração. O uso de interfaces digitais em ações culturais cria condições para a participação, proporcionando a alimentação do público por ele mesmo e, conseqüentemente, abertura para posteriores reflexões.

Qualquer artefato digital - uma ferramenta de produtividade, um web site, ou até mesmo um jogo de computador - destina-se a transformar algo na relação entre o usuário e seu ambiente físico e cultural. De outro modo, absolutamente não haveria qualquer razão para produzir o artefato¹³ (BOLTER e GROMALA, p. 14, tradução nossa).

Estendendo o discurso de Bolter e Gromala (2003) ao papel dos meios digitais em ações culturais, tem-se que os meios digitais desempenham funções fundamentais nessas ações, não se caracterizando como um rebuscamento ou complemento, e sim possuidores de uma atribuição ativa. As interfaces que estabelecem relações entre o público de ações culturais e meios digitais podem promover o empoderamento do público frente a diversas questões, elencadas previamente nesse item, além de incentivar a apropriação do espaço público pelos envolvidos. Assim, interfaces e meios digitais aparecem como chaves para participação e para futuras reflexões do público de ações culturais, ocasionando transformações entre o público e seu espaço físico, bem como contexto cultural. Os tipos de *inputs* podem ser dados através de dispositivos como

---

13. No original em inglês: “Any digital artifact—a productivity tool, a Web site, or even a computer game—is meant to change something in the user’s relationship to her physical and cultural environment. Otherwise, there would be no reason to produce the artifact at all” (BOLTER e GROMALA, p. 14).

Figura 5. Projeção do *graffiti* digital realizado pelo público durante o Contato, Festival Multimídia Colaborativo, na cidade de São Carlos. O *graffiti* digital foi promovido pelo Nomads.usp e é uma das possibilidades do uso de meios digitais em ações culturais. Fonte: Nomads.usp.

mouse, teclado, caneta para *tablets*, câmera, entre outros. Tais *inputs* podem ser de diferentes formas, seja através de uma ou várias entradas de informações, ocorrendo de forma simultânea ou assíncrona. Esses *inputs*, por sua vez, são processados e devolvidos ou exibidos através de uma forma de *output*, como por exemplo através de monitores ou projetores. Tais dispositivos podem promover, por exemplo, projeções em edifícios ou superfícies, ampliando a abrangência da atuação da interface na ação cultural. Essa abrangência é ampliada também através do uso de meios digitais, que também possibilitam múltipla participação na instância de *input*, também de forma remota e síncrona. Na ideia mais ampla sobre interfaces gráficas, inserindo também nessa categoria outros tipos de *input*, como no uso das *tablets*, e adaptando formas de *output*, como, por exemplo, a projeção desse conteúdo em espaços públicos, as interfaces gráficas têm sua atuação potencializada, particularmente quanto ao seu uso em ações culturais.

Nesse capítulo, procurou-se entender as questões que permeiam o âmbito das ações culturais com meios digitais. Diante das reflexões apresentadas, percebeu-se que a participação ativa dos atores envolvidos nestas ações reflete diretamente o bom andamento das realizações. Além disso, o uso de interfaces digitais configura-se como um grande aliado no desenvolvimento dessas ações. Nesse sentido, o entendimento de cultura em uma linha de pensamento que considere toda pessoa como um sujeito cultural tornou possível o entendimento de questões relacionadas às políticas culturais vigentes no país, em especial a caracterização do enfoque *bottom up* que elas possuem, além de possibilitar a comparação com políticas anteriores que não prezavam essa linha de atuação.

No capítulo a seguir será feita uma reflexão crítica sobre os procedimentos metodológicos utilizados projeto Territórios Híbridos que tiveram em seu escopo derivações de procedimentos do método da pesquisa-ação.

CAPÍTULO 2

Procedimentos metodológicos em ações culturais

O objetivo deste capítulo é refletir sobre o método da pesquisa-ação à luz de estudos realizados por Michel Thiollent¹⁴ e David Tripp¹⁵, que embasaram os procedimentos metodológicos utilizados no projeto Territórios Híbridos. Para isso, fez-se necessária, primeiramente, uma revisão teórica sobre esses procedimentos para que, em seguida, fossem examinados os procedimentos adotados na instância prática do projeto. Tais procedimentos foram derivados do método de pesquisa-ação ao pressupor a realização de ações-piloto, de cunho cultural, com meios digitais, com o envolvimento de atores diversos.

Os atores das ações culturais são tratados nessa tese de acordo com a seguinte classificação: pesquisadores, parceiros, participantes, público e comunidade moradora do conjunto habitacional. Os **pesquisadores** são os integrantes do Nomads.usp, núcleo realizador do projeto. Os parceiros são pessoas, equipes ou empresas que conceberam, desenvolveram, realizaram ou avaliaram as ações culturais do projeto em conjunto com os pesquisadores. Esses parceiros faziam parte das esferas do poder público ou privado, instituições acadêmicas, organizações do terceiro setor, ou artistas. Os **participantes** foram pessoas que fizeram parte de ações culturais mais duradouras e estabeleceram um vínculo maior com a ação. Já o **público** eram pessoas que participavam dos eventos culturais promovidos pelas ações culturais em momentos específicos. A **comunidade moradora do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho,**

---

14. Michel Thiollent é professor Adjunto do Programa de Pós-Graduação em Administração da UNIGRANRIO (PPGA). Desenvolve pesquisas na área de Estudos Organizacionais e Metodologia de Pesquisa Qualitativa, atuando principalmente nos seguintes no âmbito da pesquisa-ação, cooperação, métodos de pesquisa e de extensão.

15. David Tripp é professor Associado da Faculdade de Educação da Universidade de Murdoch, na Austrália. Desenvolve trabalhos sobre pesquisa-ação e prática reflexiva. É editor associado do *Educational Action Research Journal* e membro do comitê gestor da *Action Learning, Action Research, and Process Management Association*.

em São Carlos, que fizeram parte de quaisquer das instâncias das ações realizadas no conjunto.

A partir de reflexões sobre questões teóricas da pesquisa-ação, procurou-se debruçar nas práticas do projeto Territórios Híbridos e seus diferentes procedimentos metodológicos que, se por um lado, possuíram traços de similaridades com os procedimentos tradicionais de pesquisa acadêmica na área das Humanidades, por outro, propuseram novas formas de coletar informações do público participante, ou, ainda, realizaram diferentes combinações de procedimentos como costuma ocorrer no uso dessa metodologia.

Pode-se dizer que no âmbito do projeto, e conforme expressão utilizada por Becker (2009), o pesquisador agiu como um *bricoleur*¹⁶, ou seja, fez uso de diversas ferramentas, estratégias, materiais e métodos disponíveis para elaborar suas próprias estratégias de atuação, um verdadeiro “confeccionador de colchas”. Nesse sentido, a metodologia de pesquisa-ação pressupõe o uso de diferentes procedimentos e, mais que isso, com combinações diversas permitem ainda a criação de outros procedimentos. Todos os procedimentos metodológicos utilizados no projeto, convencionais ou não-convencionais, buscaram estabelecer bases para compreender e, conseqüentemente, poder interpretar com mais propriedade o universo pesquisado.

2.1 A pesquisa-ação

A pesquisa-ação é um método de pesquisa que vem sendo utilizado em diversas áreas acadêmicas, como na educação, serviço social, entre outras, no qual pesquisadores procuram interagir com pessoas que fazem parte da situação

---

16. Becker utiliza essa expressão considerando pesquisas qualitativas de uma forma geral. Nos utilizamos dessa expressão na tese para abordar sobre pesquisa-ação que é nosso foco.

estudada, a fim de alimentar e fomentar a participação e o envolvimento das mesmas através de processos colaborativos de produção conjunta.

Para Thiollent (2000, p. 14), a pesquisa-ação é um tipo de pesquisa social de base empírica, concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo, no qual pesquisadores e participantes da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo. Tripp (2005, p. 446) considera a pesquisa-ação um dos tipos de investigação-ação¹⁷ que utiliza técnicas de pesquisa consagradas para informar a ação que será tomada para melhorar uma prática.

Partindo da noção da pesquisa-ação como um método ou uma estratégia de pesquisa que reúne vários métodos ou técnicas em cada fase do seu processo de investigação, conforme considera Thiollent (2000, p. 25-27), pesquisadores podem recorrer a procedimentos variados para lidar com a dimensão coletiva e interativa da investigação e também se utilizar de diversas técnicas de registro, de processamento e de divulgação de resultados. Todas as técnicas visam coletar e interpretar dados, resolver problemas e organizar ações. Essa preocupação metodológica de combinação de técnicas apropriadas possibilita que sejam criadas condições satisfatórias para atingir os objetivos da pesquisa, bem como consolidar a participação dos atores envolvidos na situação estudada. A ideia de se combinar estratégias na pesquisa-ação remete à expressão utilizada por Becker da configuração do pesquisador enquanto um *bricoleur*, conforme dito anteriormente.

---

17. Segundo Tripp (2005, p. 445-446) investigação-ação é uma expressão usada para designar processos que relacionam a ação e a investigação que é realizada sobre ela. O autor também coloca que entre os tipos de investigação-ação estão, além da pesquisa-ação, a aprendizagem-ação, a prática reflexiva, o projeto-ação, a aprendizagem experimental, *Participatory Learning and Action (PLA)*, *Participatory Action Research (PAR)*, *Participatory Action Development (PAD)*, entre outros.

A pesquisa-ação difere-se de outros métodos de pesquisa qualitativa¹⁸ justamente pela preocupação de participação conjunta entre pesquisadores e pesquisados e o uso de técnicas específicas para cada contexto. Tais técnicas podem se utilizar de procedimentos tradicionais, como questionários e entrevistas, além de levantamentos de documentação disponível, diagnósticos de situação, ou ainda propor procedimentos inéditos e específicos que atendam às necessidades da pesquisa. Nesse sentido, o uso de meios digitais enquanto parte dos procedimentos metodológicos utilizados em pesquisa-ação pode mudar a perspectiva de desenvolvimento da mesma. Esses meios têm, por exemplo, capacidade de ultrapassar os limites geográficos da situação estudada, possibilitar a comunicação entre pessoas ou grupos de cidades diferentes, permitir que as pessoas se expressem de diferentes formas e com o uso de linguagens variadas não se limitando aos procedimentos convencionais que normalmente tendem a ser presenciais. Além disso, os meios digitais podem agir enquanto facilitadores de aproximações com determinados grupos que se deseje envolver na pesquisa. São capazes de facilitar e potencializar, por exemplo, os processos de tomadas de decisão e a definição de objetivos e procedimentos pelos envolvidos na pesquisa.

Assim sendo, podemos considerar que o uso de meios digitais enquanto procedimento metodológico de pesquisa-ação pode fazer parte de qualquer uma das quatro fases propostas por Tripp (2005, p. 446) no ciclo da pesquisa-ação: planejar, implementar, descrever e avaliar. No âmbito do planejar, os meios digitais podem viabilizar reuniões e discussões através de aplicativos de uso de

---

18. Muitos são os autores que estudam e desenvolvem pesquisas sobre pesquisa qualitativa, como por exemplo, Becker (2007), Boni e Quaresma (2005), Chizzotti (2003), Denzin e Lincoln (2006), Duarte (2005), Duarte (2002), Duarte (2009), Flick (2009a, 2009b), Gondim (2003), Greenwood e Levin (2006), Guerra (2010), Hackmann (2013), Martins (1994), Moresi (2003), Neves (1996), Oliveira (2007), Poupert et al (2010), Queiroz (2007), Rosa e Arnoldi (2008), Santos (2012), Strauss e Corbin (2008), Yin (2005).

voz e vídeo para comunicação remota, o compartilhamento de documentos através de plataformas *online*, ou ainda a organização das ações que pode ser feita via *email* ou redes sociais. Essas facilidades possibilitam a participação de todos os envolvidos, dada possibilidade de serem feitas remotamente, além de viabilizar propostas de ações culturais conjuntas entre grupos localizados em cidades diferentes, por exemplo.

O uso de meios digitais em termos de procedimentos de pesquisa pode proporcionar coletas de informações sobre a população por exemplo através de interfaces específicas com questionários *online*, informações postadas em redes sociais, entre outros. Tais informações poderão posteriormente ser sistematizadas em bases de dados especialmente criadas e poderão ser descritas e publicizadas via *web*. E, finalmente, os meios digitais podem colaborar na fase de avaliação através de análise de resultados, através de estratégias semelhantes às sugeridas na fase de planejamento com discussões e trocas de experiências entre os participantes. Vale lembrar que o uso de meios digitais também pode acontecer de forma combinada entre si ou em conjunto com outros procedimentos tradicionais. Tripp (2005, p. 446) destaca que essas fases propostas para o ciclo da pesquisa-ação não excluem o fato de que diferentes tipos de pesquisa-ação possam utilizar processos diferenciados em cada uma das etapas mencionadas e obtenham resultados diferentes. Como já dito neste capítulo, os objetivos precisam estar claros, as práticas devem ser bem definidas, os participantes precisam estar a par de todas as instâncias e atribuições da ação, pois todos esses elementos afetam o processo e o resultado da ação como um todo. Além disso, há ainda formas de divulgação dos resultados da pesquisa que precisam ser relatados diferentemente para cada público. Devem ser apresentados para a população participante com estratégias ou dinâmicas que serão definidas de maneira muito particular de acordo com o contexto e

com o perfil das populações.

Através da produção de materiais referente às práticas realizadas, resultante principalmente de registros e reflexões conjuntas, a pesquisa-ação promove trocas de experiências significativas entre os participantes e, consequentemente, dissemina sua produção através da circulação da informação, tanto pelo meio acadêmico como fora dele. Tornar acessíveis essas informações, portanto, coloca os atores em situação de produzir, fazer circular e aproveitar o uso delas como suporte de conhecimento para a realização de outras ações. Além disso, pode orientar futuras ações decidindo com base em considerações estratégicas e táticas já aplicadas. Para Thiollent (2000, p. 22), através da produção de conhecimentos e experiências na pesquisa-ação devem-se divulgar os resultados por meios apropriados, no “seio da população”, e também divulgar em canais próprios do meio acadêmico.

Como os resultados das ações estão atrelados ao processo de realização que, por sua vez, possui características de imprevisibilidade, e às técnicas aplicadas que variam e combinam-se a técnicas convencionais ou não, Thiollent (2000, p. 22) destaca que há certa dificuldade em aprovar projetos de pesquisa-ação. O autor não ignora a dificuldade que um projeto de pesquisa-ação tem para ser aprovado por um comitê de pesquisa de uma Universidade, por exemplo, simplesmente porque não é possível especificar com antecedência e exatidão qual conhecimento será obtido, nem quais resultados práticos serão alcançados. Além de não ser possível anteciper o tipo de resultado, também não se pode especificar previamente os tópicos a serem abordados visto que surgirão das reflexões da situação em questão e serão selecionados pelos pesquisadores e participantes envolvidos. Na pesquisa-ação, os pesquisadores não tem total controle dos acontecimentos dos fatos, nem tampouco podem prever exatamente o que vai acontecer no desenvolvimento da pesquisa. Além disso,

sabe-se que os possíveis resultados de transformações podem demorar longos períodos para serem percebidos.

Outra característica da pesquisa-ação é a possibilidade de transformar ou modificar determinada realidade estudada através das práticas realizadas que, por sua vez, decorrem de uma compreensão coletiva a partir da imersão de pesquisadores no universo pesquisado. Para conhecer, o universo e os indivíduos que dele fazem parte, faz-se necessário assumir uma postura exploratória, buscando informações sobre seu cotidiano e temas de interesses. Thiollent (2000, p.7-8) destaca que a pesquisa-ação, é orientada em função da resolução de problemas ou de objetivos de transformação. Segundo o autor, consiste em dar aos pesquisadores e grupos participantes os meios de se tornarem capazes de responder com mais eficiência aos problemas da situação em que vivem, em particular sob forma de diretrizes de ação transformadora. Esses meios devem ser escolhidos a partir das prioridades estabelecidas através de um diagnóstico prévio da situação. Ainda corroborando essa questão, Tripp (2005, p. 448) considera que a pesquisa-ação é pró-ativa com relação à mudança, que é estratégica no sentido de que a ação é baseada nos avanços da própria pesquisa. Para o autor, a pesquisa-ação contrapõe-se a uma ação imediata resultante da rotina e do hábito ao mesmo tempo em que se contrapõe à rigidez do método científico.

Partindo dessa abordagem inicial que considera a pesquisa-ação como um método e a difere de uma pesquisa convencional, pode-se estabelecer um conjunto de três características principais que lhe são próprias: caráter prático e teórico; participação e colaboração de todos os envolvidos; instâncias de reflexão e avaliação periódicas.

a. Caráter prático e teórico

A pesquisa-ação, como o próprio nome indica, emerge do encontro entre teoria e prática. Apesar das atividades práticas demandarem grande dedicação e cuidado e, por conta disso, muito tempo destinado a ela, conforme destaca Thiollent (2000, p. 20), não exclui ou não diminui a importância da instância teórica na pesquisa. Para o autor, as exigências cotidianas da prática frequentemente limitam o tempo de dedicação ao conhecimento e é necessário, portanto, que haja um equilíbrio entre essas questões.

A parte teórica, realizada principalmente através de revisões bibliográficas, alimentam as atividades práticas. Não existe uma fase ou uma etapa em que esse estudo seja mais indicado, prevê-se que ele faça parte da fase de planejamento da ação, pois o suporte teórico contribuirá para o melhor delineamento da ação que será proposta, mas, ao mesmo tempo, faz-se necessário que durante o desenvolvimento da pesquisa-ação ocorram também consultas teóricas. Tripp (2005, p. 447) também considera que, embora a pesquisa-ação tenda a ser pragmática, ela se distingue unicamente do caráter prático e, embora seja pesquisa, também não se remete somente a pesquisa científica tradicional. Para o autor, a pesquisa-ação, ao mesmo tempo que altera o que está sendo pesquisado, é limitada pelo contexto da situação. A questão-chave, segundo ele, é que a pesquisa-ação, bem como os processos e os resultados dela, requer ação tanto da área da prática quanto da área teórica. É estabelecido esse caráter de mão-dupla que parte sempre da problematização de uma prática que o pesquisador pretende solucionar ou implantar. Além disso, a pesquisa-ação pode se apropriar de saberes comunitários que muitas vezes complementam ou até mesmo superam os conhecimentos técnicos e teóricos de especialistas, fazendo com que a pesquisa seja ainda mais enriquecida.

b. Participação e colaboração de todos os envolvidos

Os processos realizados na pesquisa-ação configuram-se de forma participativa, pois inclui todos os envolvidos; e colaborativa, no sentido de desenvolvimento das atividades. Tanto Thiollent (2000, p. 15) quanto Tripp (2005, p. 558), abordam a importância de que todas as pessoas ou grupos implicados nos problemas investigados devem estar envolvidos e devem colaborar de alguma forma durante o desenvolvimento da pesquisa. Para Thiollent, na pesquisa-ação os pesquisadores desempenham um “papel ativo no equacionamento dos problemas encontrados, no acompanhamento e na avaliação das ações desencadeadas em função dos problemas”. Somando-se essas duas importâncias, a participação das pessoas em conjunto com os pesquisadores e a atuação dos pesquisadores em todas as fases do ciclo da pesquisa ação, resultam, por exemplo, as discussões sobre a definição e a ordem de prioridade dos temas a serem tratados e seus encaminhamentos.

Vale destacar ainda, a importância de se ter pesquisadores e demais atores envolvidos com desejos e anseios que vão além da própria realização da pesquisa-ação. Thiollent (2000, p. 16) ressalta que quanto os pesquisadores não se limitam ao âmbito acadêmico ou burocrático em que a maioria das pesquisas se enquadra, o contexto estabelecido é muito mais rico e, portanto, não fica amarrado a “simples levantamento de dados ou a relatórios a serem arquivados”, pois há a preocupação em desempenhar um papel ativo na própria realidade dos fatos observados que vai muito além da pesquisa.

c. Instâncias de reflexões e avaliações periódicas

Toda pesquisa-ação deve ser acompanhada de instâncias de reflexões e avaliações durante todo o processo. Esses momentos servem de base para os

processos decisórios, além de alimentar constantemente as ações desenvolvidas. Tripp (2005, p. 454) considera que a reflexão está presente em todo o ciclo da pesquisa-ação e, portanto, não é uma fase isolada do processo. O processo da pesquisa-ação, segundo o autor, começa com a identificação do problema através de uma reflexão inicial, que, por sua vez, recebe sugestões de como pode ser melhorado. A partir disso, pode-se implementar e monitorar os procedimentos realizados para que, posteriormente, se faça uma nova reflexão na fase final sobre os resultados alcançados. Thiollent (2000, p. 16) também destaca que em uma pesquisa-ação o objetivo consiste em resolver ou, pelo menos, em esclarecer os problemas da situação observada e há, durante o processo, um acompanhamento das decisões, das ações e de toda a atividade intencional dos atores da situação. Forma-se, portanto, um ciclo de retroalimentação em que todos os atores envolvidos podem ser contemplados de diferentes maneiras.

O processo da pesquisa-ação é regido por fases que não necessariamente obedecem uma ordem cronológica ou mesmo modelos definidos para serem colocados em prática. Para cada pesquisa devem-se definir fases ou etapas específicas em conjunto com os atores da situação. Thiollent (2000, p. 47-72) propõe um roteiro que é constituído de doze fases que podem variar sequencialmente. Segundo o autor, o roteiro é apenas um “ponto de partida e um ponto de chegada”, não deve ser visto como algo exaustivo, nem tampouco como único possível, pois para cada situação investigada deverão ser estabelecidas fases em conjunto com todos os envolvidos. A primeira é a *fase exploratória* que visa descobrir o campo de pesquisa, definir o grupo de participantes e suas expectativas, estabelecer um primeiro levantamento (ou diagnóstico) da situação, dos problemas prioritários e de eventuais ações, além de definir a forma de financiamento que será obtida para a pesquisa. A fase de *tema da pesquisa*, como o próprio nome diz, procura definir o tema da pesquisa

de modo simples e sugerir os problemas e o enfoque da pesquisa, a partir de um processo de discussão com os participantes. A fase de *colocação dos problemas* procurar soluções para se chegar a alcançar um objetivo ou realizar uma possível transformação dentro da situação observada. O problema de transformação colocado como passagem de uma situação inicial para uma situação desejada é definido em função da estratégia ou dos interesses dos participantes. A fase *o lugar da teoria* procura entender a teoria para agir na prática. Os elementos teóricos devem ser adaptados e “traduzidos” em linguagem comum permitindo a compreensão dos participantes e procurando estimulá-los à participação. A fase *Hipóteses* busca formular hipóteses pertinentes à pesquisa que dependem de uma variedade de fatores, tais como: a problemática teórica na qual se movem os pesquisadores, o quadro de referência cultural dos participantes, os insights imprevisíveis surgidos na prática ou na discussão coletiva, as analogias detectadas entre o problema sob observação e os problemas anteriormente encontrados, entre outros. A fase *Seminário* é realizada a partir do acordo entre pesquisadores e demais participantes da pesquisa sobre os objetivos e os problemas a serem examinados, são constituídos também os grupos que irão conduzir a investigação. Os pesquisadores colocam à disposição dos participantes seus conhecimentos de ordem teórica ou prática para facilitar a discussão dos problemas, elaboram atas e relatórios das reuniões, discutem com os demais participantes a concepção, a implementação e os resultados das ações. A fase *Campo de Observação, Amostragem e Representatividade Qualitativa* delimita o campo de observação empírica, e define as técnicas de amostragem ou representatividade que serão aplicadas. A fase de *Coleta de Dados* é realizada por grupos de observação e pesquisadores sob controle de um seminário central. As principais técnicas utilizadas são as entrevista coletiva nos locais de moradia ou de trabalho, e as entrevistas individuais aplicadas de modo aprofundado. Além dessas podem ser usadas técnicas como a observação participante, diários

de campo, histórias de vida, entre outros. Todas as informações coletadas são transferidas pelos diversos grupos e pesquisadores de campo ao seminário central, onde são discutidas, analisadas e interpretadas. A fase de *Aprendizagem* está associada às contribuições dos pesquisadores e, eventualmente, colaborações de especialistas em assuntos técnicos. A fase *Saber formal* e *Saber informal* visa estabelecer (ou melhorar) a estrutura de comunicação entre o universo dos especialistas e o dos participantes. A fase *Plano de ação* é a implementação da ação planejada. Corresponde ao que precisa ser feito (ou transformado) para realizar a solução de um determinado problema. A elaboração do plano de ação consiste em definir quem são os participantes, instituições, quais são os objetivos e critérios avaliação, como dar continuidade a ação, apesar das dificuldades, como assegurar a participação da população e incorporar suas sugestões, como controlar o conjunto do processo e avaliar os resultados. E, por fim, a fase de *divulgação* externa, que implica, além do retorno da informação aos grupos implicados, a divulgação das informações externamente em diferentes setores interessados. O retorno das informações é importante para estender o conhecimento e fortalecer a convicção, podendo contribuir para tomada de consciência, e sugerir eventualmente outro ciclo de ação e de investigação.

Tripp (2005, p. 446), por sua vez, considera que as fases de uma pesquisa-ação seguem o ciclo básico que é composto de planejar, agir, descrever e avaliar. Ele também deixa claro que a pesquisa-ação tende a utilizar processos diferentes em cada fase e, conseqüentemente, obtém resultados diferentes que, por sua vez, provavelmente serão relatados de modos diferentes para públicos distintos.

A partir do estudo realizado desses dois autores levantamos parte do conteúdo detalhado nas doze fases abordadas por Thiollent que podem ser identificados nas fases do ciclo proposto por Tripp. Não que cada uma das fases de Thiollent se encaixe inteiramente nas fases do ciclo de Tripp, muito pelo contrário,

seus conteúdos podem ser observados como parte de várias fases, conforme veremos a seguir.

A fase de planejamento caracteriza-se pela preparação de estratégias e condutas que serão utilizadas para que se melhore determinada situação. Por conta disso ela é uma fase trabalhosa e constituída de muitos detalhes e acertos que precisam estar muito bem definidos. Podemos destacar a importância de se deixar claros, por exemplo, os objetivos e os métodos de cada ação, onde se quer chegar e de que forma. Thiollent (1997, p. 59) observa a importância do esclarecimento dos interesses, implicações e condições de participação dos atores envolvidos. Para a formação da equipe de pesquisadores que irá trabalhar na pesquisa, por exemplo, é necessário que haja disponibilidade e interesse dos mesmos, pois a divisão de tarefas nunca é estanque ou definitiva. Os pesquisadores participam de várias delas dependendo de seu perfil ou afinidade. Quando necessário, também são realizadas capacitações e treinamentos para os pesquisadores.

A partir do processo de diagnóstico da situação a fim de identificar problemas prioritários e possíveis ações a serem implementados buscando resolvê-los, Thiollent (2000, p. 53) ressalta que são delineados os objetivos da pesquisa, derivados da discussão conjunta entre pesquisadores e participantes, que estão relacionados aos problemas encontrados, ao campo de observação, aos atores envolvidos e ao tipo de ação que será realizada. O autor também coloca a necessidade de se prever mecanismos de controle para correção eventual dos rumos do processo.

Na pesquisa-ação os problemas colocados são inicialmente de ordem prática. Trata-se de procurar soluções para se chegar a alcançar um objetivo ou realizar uma possível transformação dentro da situação observada. Na sua formulação, um problema é colocado por Thiollent (2000, p. 53-54) através da análise e

delimitação da situação inicial, do delineamento da situação final, em função de critérios de desejabilidade e de factibilidade, da identificação de todos os problemas a serem resolvidos, do planejamento das ações correspondentes, e da execução e avaliação das ações.

A fase relacionada ao agir envolve a realização de atividades que visem a melhora da situação abordada, além de ser o momento de implementação de estratégias e técnicas de coleta de informações serão sistematizadas, analisadas e sintetizadas em momento oportuno na pesquisa-ação. A coleta de informações, segundo Thiollent (2000, p. 64-66) é efetuada por grupos de observação e pesquisadores através de entrevistas coletiva nos locais de moradia ou de trabalho e entrevistas individuais aplicadas de modo aprofundado. Ao lado das técnicas também são utilizados os questionários convencionais, ou ainda técnicas de observação participante, diários de campo, entre outros. As informações resultantes são levadas a instância do seminário que, para o autor, é a instância em que são definidos temas, problemas, possíveis soluções, planos de ação, entre outros.

Todas as informações resultantes das duas fases anteriores, planejar e agir, podem ser descritas e sistematizadas para, posteriormente, serem analisadas. Nessa fase, segundo Tripp, é possível monitorar os efeitos das ações realizadas. No âmbito descritivo pode-se, por exemplo, identificar variáveis de da situação abordada, apresentar correlações entre essas variáveis, entre outros. Para Thiollent (2000, p. 58-60), o seminário é a fase em que é possível centralizar as informações provenientes das diversas fontes e grupos estabelecidos na pesquisa e, posteriormente seguir com a elaboração das interpretações, a fim de buscar soluções e definir diretrizes para a ação.

Na fase de avaliação todos os procedimentos utilizados e as informação obtidas nas etapas anteriores são avaliados e servirão de retroalimentadores para o novo

ciclo que irá iniciar. Para Thiollent, as informações são principalmente levadas para o âmbito do seminário central que é a instância onde serão acompanhadas, discutidas e analisadas e, posteriormente divulgadas.

2.2 Procedimentos metodológicos utilizados no projeto Territórios Híbridos

Como já dito, o projeto Territórios Híbridos utilizou procedimentos derivados do método de pesquisa-ação no seu desenvolvimento. Trabalhou tanto na esfera prática, através da realização de ações culturais com meios digitais, quanto na esfera teórica, em que foi alimentado principalmente pelas pesquisas individuais dos pesquisadores do Nomads.usp, que contemplavam temas diversos relacionados ao projeto.

Pesquisadores e parceiros estiveram envolvidos diretamente nas diversas instâncias do projeto. Dada a pluralidade das ações culturais realizadas, bem como os diferentes perfis e interesses dos envolvidos, a participação e a colaboração dos mesmos não se dava na totalidade das ações. Poderiam estar atreladas a todas as ações, em algumas ações, ou ainda em momentos específicos de determinada ação.

Cabe ressaltar que no projeto Territórios Híbridos cada ação cultural tinha duas instâncias, chamadas de *workshops* e eventos, que pressupunham atividades específicas, níveis distintos de atuação das pessoas envolvidas e, conseqüentemente, diferentes procedimentos metodológicos. Os *workshops* envolviam grupos reduzidos de participantes, enquanto que os eventos foram instâncias de exibição, implementação e discussão pública do que foi produzido nos *workshops*, com participação de um maior número de pessoas.

Destacam-se a seguir três temas relacionados ao projeto Territórios Híbridos que consideramos interessante discutir a partir do estudo teórico sobre pesquisa-ação. Não se trata de examinar em detalhe como eles foram trabalhados em cada ação cultural realizada no projeto, visto que isso será tratado nos capítulos 3 e 4 desta tese, mas entendê-los enquanto procedimentos adotados no projeto de uma forma geral. O primeiro, **recursos humanos e tecnológicos**, procura abordar a relação estabelecida entre pesquisadores, parceiros e os aparatos tecnológicos utilizados no projeto. **Tipos de parcerias** discute os objetivos e as formas de parcerias instauradas no projeto nos âmbitos do poder público, setor privado, instituições acadêmicas, organizações do terceiro setor e artistas. E, **aproximações, coletas de informações e avaliação de resultados**, faz uma abordagem das diferentes técnicas aplicadas no projeto que foram utilizadas individualmente ou combinadas, e também de que forma foram feitos os momentos de avaliação do projeto.

2.2.1 Recursos humanos e tecnológicos

No projeto Territórios Híbridos os recursos humanos e tecnológicos estiveram interligados estabelecendo uma relação de complementação. Entre os recursos tecnológicos utilizados destacam-se as **estações tecnológicas**. As estações tecnológicas não se referem apenas aos equipamentos ou ao espaço físico dotado de aparatos tecnológicos para viabilizar a ação. A ideia de uma estação tecnológica é considerada nessa tese de forma mais abrangente, já que além de englobar o local físico que abrigava os equipamentos, abrangeu também o planejamento de como esses equipamentos seriam utilizados. Além disso, foram feitas descrições de quais seriam esses equipamentos, por exemplo quais cabos e conectores seriam necessários para cada um, quem seriam os pesquisadores ou parceiros responsáveis por operá-los, e de que forma essa operação deveria

Figura 6. Estação tecnológica montada para o CDHU Cultura Fest, evento organizado pelo Nomads.usp em colaboração com moradores do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Fonte: Nomads.usp.

se dar, especialmente no que se refere ao contato com o público presente nos eventos das ações culturais.

As estações tecnológicas foram “desenhadas” na instância de planejamento dos eventos a serem realizados nas ações culturais e serviram de base para a atuação dos pesquisadores em campo. O número de estações e sua configuração dependiam do tipo de evento a ser realizado e seus objetivos. Cada estação contemplava os requisitos das ferramentas tecnológicas que seriam necessárias no momento do evento, tais como computadores, redes, cabos, pontos de energia elétrica, *software*, entre outros.

A precisão nos dados que envolviam especificações e quantificações de materiais e equipamentos deveria ser muito criteriosa. Por exemplo, quantos *notebooks*, tipo de câmeras e projetores seriam utilizados para a realização das ações culturais, ou ainda, que cabos seriam necessários para ligar todos os equipamentos. De todo esse preparo dependia a realização ou não de um evento, por isso, o desenho das estações era uma etapa fundamental para minimizar certas situações que poderiam comprometer o bom andamento durante o evento. A ausência de um simples conector, por exemplo, poderia impossibilitar o desenvolvimento do evento. E, em se tratando de uma pesquisa-ação, em que o que está sendo realizado no momento é muito importante para a pesquisa, deparar-se com situações como a mencionada acima pode ser decisivo para o sucesso ou não do evento.

Outro fator de destaque foi a identificação dos equipamentos e acessórios através de etiquetas adesivas colocadas em cada um deles com nome do projeto, do núcleo de pesquisa e com códigos especialmente criados que remetiam ao tipo de uso e ao tipo de conexão que determinado equipamento exerceriam na estação. Essa estratégia facilitava muito nos momentos de preparação para o

evento, e também durante o próprio evento. Além disso, facilitava a desprodução da ação e o armazenamento dos equipamentos.

Foram feitos também *checklists*, que descreviam quais equipamentos estavam sendo utilizados, em que ação e por quais pesquisadores ou parceiros. Isso facilitava mapear os equipamentos que haviam sido retirados do armazenamento para ir para campo e, conseqüentemente, fazer a conferência no momento de desprodução. Procedimentos dessa natureza, como foi o caso da definição das estações, faz-nos concordar com Thiollent (1997, p. 60) quando ele destaca a importância do preparo dos pesquisadores e participantes em relação à aplicação de técnicas de pesquisa e de trabalho em grupos, dentro da proposta de pesquisa-ação. Isso envolve também alto grau de responsabilidade por parte de cada um dos pesquisadores e, em alguns casos, parceiros, no sentido de monitorar os equipamentos utilizados, desde o momento que saem dos espaços em que são armazenados até seu retorno no final do desenvolvimento das atividades das ações.

A partir do planejamento das estações poderiam ser definidas as atribuições dos pesquisadores e parceiros buscando aliar o perfil de cada um aos objetivos das atividades que precisavam ser desempenhadas. Outra questão importante derivada da definição das estações foi a formação de equipes, tanto de pesquisadores como de parceiros, que seriam responsáveis pela preparação e teste dos equipamentos que iriam utilizar em campo. Em certos casos, foram feitas sessões de capacitação buscando preparar os pesquisadores para as atividades que iriam realizar. Essas capacitações envolviam desde o conhecimento técnico sobre o funcionamento e operação de equipamentos, até questões relacionadas sobre com deveria ser realizada a abordagem da população.

Vale ressaltar que todo esse planejamento era feito por pesquisadores acadêmicos

que não tinham prática de produção cultural anterior e que, portanto, precisaram construir procedimentos próprios e específicos para desempenhar seu papel em campo de forma satisfatória. Procedimentos como esses, de planejamento e implementação de estações, não são facilmente encontrados em materiais na literatura de procedimentos metodológicos utilizados, nem na academia, nem fora dela. Dai a dificuldade de pesquisadores acadêmicos prepararem eventos tão específicos de ações culturais que, por sua vez, estão tão fora da realidade profissional dos mesmos. Essas preparações, entretanto, demandam enorme cuidado no planejamento, para que tudo ocorra com sucesso, conforme dito anteriormente. Mas vale destacar que a partir das experiências práticas realizadas nas ações do projeto, os pesquisadores passaram a exercer com muita eficácia, destreza e conhecimento, cada um dos procedimentos propostos em cada um dos eventos realizados nas ações culturais.

As estações tecnológicas não foram pensadas apenas para fazer o evento funcionar. Também foram planejadas para coletar informações para fins de pesquisa, característica essa que ultrapassava os limites de configurá-las tão somente enquanto locais que abrigavam equipamentos nos eventos culturais e que eram operados por pesquisadores e parceiros.

Outro fator é que, em alguns casos, como os eventos maiores que incluíam grande público, as estações tecnológicas foram implementadas graças aos parceiros que tinham experiência em produção, como foi o caso da parceria com o Circuito Fora do Eixo¹⁹, por exemplo. Entretanto, os pesquisadores do projeto, muitos com saberes técnicos especializados, capacitaram-se ainda mais através das próprias experimentações realizadas nas ações culturais. Tais

---

19. O Circuito Fora do Eixo é uma rede de coletivos que trabalha com produção cultural em todo o Brasil com diferentes formas de expressão, mas com destaque especial para a música. Ver mais em: <http://foradoeixo.org.br/>

experimentações envolveram erros e acertos, ajustes e complementações. Os pesquisadores tornaram-se capazes de idealizar, implementar e discutir todos os procedimentos que poderiam ser adotados tanto nas estações tecnológicas, como na produção do evento como um todo da ação cultural.

2.2.2 Tipos de parcerias

O projeto Territórios Híbridos previa a realização conjunta e colaborativa de ações culturais entre pesquisadores e parceiros. Alguns procedimentos, mesmo que a princípio pareçam óbvios, foram confirmados como facilitadores de uma parceria bem sucedida, como por exemplo: ter objetivos claros desde o início da ação que correspondessem aos interesses da pesquisa, dos pesquisadores e dos parceiros; ir a campo junto com o parceiro desde o momento do planejamento até a realização da ação; além de estabelecer contato com os parceiros através da relação de confiança e com mecanismos transparentes. Isso tudo faz-nos refletir acerca do que Thiollent (1997, p. 66) coloca sobre o aprendizado dos pesquisadores e participantes que, ao investigarem e discutirem possíveis ações, seus resultados oferecem novos ensinamentos. A aprendizagem dos envolvidos foi, portanto, facilitada pelas contribuições dos pesquisadores e, eventualmente, pela colaboração temporária do que Thiollent chama de “especialistas em assuntos técnicos”. Esses especialistas, no caso do projeto, configuraram-se em profissionais com conhecimento técnicos que não fazem parte das habilidades dos pesquisadores nem dos parceiros, mas cujo suporte é necessário em momentos específicos das ações culturais.

No projeto Territórios Híbridos algumas ações contaram com a participação de profissionais de diversas áreas, do meio acadêmico ou não, configurando uma forma sistemática de aprendizagem importante, por exemplo, como no caso da colaboração de profissionais especializados em fabricação digital e

Figura 7. Na ação Captas do projeto Territórios Híbridos a parceria foi feita com os artistas Fábio FON e Soraya Braz. Na foto, a artista Soraya Braz prepara o *performer* para a ação. Fonte: Nomads.usp.

design paramétrico, como os pesquisadores do LAPAC da Unicamp, da empresa Dalmak de corte de chapas metálicas, ou ainda, os fotógrafos profissionais que colaboraram na ação Cenas Urbanas. Importante lembrar que o Nomads.usp reúne pesquisadores de diferentes áreas e que vários desses “especialistas” eram na verdade pesquisadores do núcleo. Esse é um diferencial importante que o núcleo tem a medida em que se constitui de forma plural com pesquisadores provenientes de diversas áreas e formações acadêmicas. O fato da necessidade de se ter uma variedade de profissionais atuando no projeto foi considerada no momento em que estavam sendo realizadas as seleções para pesquisadores do núcleo.

No caso do projeto Territórios Híbridos, além dos objetivos e métodos estarem claros para os pesquisados, como ocorre em uma pesquisa-ação clássica, eles precisavam ou deveriam estar claros também para os parceiros das ações. Dessa forma, conclui-se que os parceiros poderiam contribuir de forma a ajustar, inserir ou, ainda, excluir objetivos e métodos também de acordo com suas pretensões. Thiollent (1997, p. 59) destaca a importância do esclarecimento dos interesses, implicações e condições de participação dos parceiros envolvidos.

O estabelecimento de parcerias no projeto Territórios Híbridos foi realizado através de contatos prévios com possíveis parceiros ainda na instância de planejamento, considerada por Tripp (2005) a primeira fase do ciclo de realização de uma pesquisa-ação. As parcerias foram estabelecidas partindo dos interesses dos possíveis parceiros com o projeto. Os parceiros estavam ligados às esferas do poder público, iniciativa privada, das organizações do terceiro setor, instituições acadêmicas e artistas.

No âmbito do setor público, esperava-se que a participação da equipe de parceiros nas ações se refletisse especialmente na preocupação em dar continuidade em

ações semelhantes ou de fazerem uso de certos elementos trabalhados em outros tipos de ações futuras. Era desejado que fosse dado, de certa forma, prosseguimento ao trabalho iniciado, pensando em novas possibilidades de aplicação que poderiam ainda vir a estar aliadas a outras propostas.

O setor privado, por sua vez, foi acionado, para certos serviços não puderam ser contemplados ou desenvolvidos por nenhuma outra instância, principalmente.

As instituições acadêmicas parceiras couberam o auxílio teórico e prático que foi ser resultante de parcerias entre grupos de pesquisa da mesma universidade, ou ainda entre universidades diferentes. Sabe-se, entretanto, que essas relações nem sempre são fáceis em virtude de diversos fatores, entre eles a prioridade de interesses, a congruência entre os objetivos, o comprometimento que poderiam resultar certas lacunas entre as fases de planejar e agir, divergências de posições que podem ser detectadas somente durante o desenvolvimento das ações culturais, dificuldade de interlocução com grupos que não trabalham necessariamente com a questão cultural, entre outros.

As organizações do terceiro setor, assim como os artistas que não tinham vinculação a nenhum desses órgãos, contribuíram com suas experiências práticas, principalmente em produções culturais, em que chamar o público para participar dos eventos e fazer divulgação dos eventos faz parte da sua rotina diária de trabalho.

As parcerias possuíam também caráter de formar e capacitar equipes e grupos ligados a essas esferas citadas anteriormente, do ponto de vista da formulação e da realização conjunta de ações. A diversidade de agentes advindos de diferentes campos de atuação e formação enriqueceu o processo de concepção e desenvolvimento de pesquisas dessa natureza, e agregou interesses e fazeres

diversos. Por conta disso, outro objetivo do estabelecimento das parcerias seria colocar diferentes parceiros em contato para que, quando fosse desejado, eles pudessem colaborar uns com os outros em outras situações de realização de ações culturais, o que enriqueceria os próprios parceiros.

Os diferentes arranjos de parcerias estabelecidos no projeto não estiveram atrelados à participação ou atuação na totalidade das fases das ações culturais. Cada parceiro poderia colaborar em partes específicas da ação, pois se acreditava que a relação de parceria entre envolvidos ia muito além da realização de eventos nas ações culturais. Pesquisadores e parceiros trabalharam em conjunto na definição de objetivos, na elaboração de questões de pesquisa, no aprendizado das habilidades específicas, na combinação entre a teoria e a prática, na condução da pesquisa, na interpretação dos resultados e na aplicação do que é aprendido para a produção de uma mudança social positiva.

2.2.3 Aproximações, coletas de informações e avaliações de resultados

2.2.3.1. Aproximações

Um dos grandes desafios do projeto Territórios Híbridos enquanto pesquisa-ação foi a dificuldade de aproximação com os pesquisados, em especial os moradores do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho, que foi objeto de estudo do projeto, e que será trabalhado com mais detalhes no capítulo 4 desta tese. Para isso, foi necessário um entendimento prévio e cuidadoso sobre técnicas e estratégias mais adequadas para serem aplicadas no sentido de motivar e despertar o interesse dos pesquisados, no sentido de fazer com que suas participações acontecessem não apenas de forma passiva, mas que os qualificassem enquanto sujeitos ativos nas ações culturais.

Para viabilizar essa aproximação, pesquisadores e parceiros do projeto fizeram uso de atividades de estímulo e incentivo. Tais estratégias foram elaboradas de acordo com as especificidades de cada ação e algumas se mostraram mais eficazes que outras, tanto ao nível de coleta de informações, quanto no âmbito da participação da população. Foi percebido também no projeto que, no caso de aproximações através de atividades lúdicas, com possibilidade de descontração e informalidades entre pesquisadores e pesquisados favoreceu as interlocuções. Esse tipo de recurso de interação pode ser bem recebido pelos pesquisados e, conseqüentemente, pode resultar em expressivos depoimentos, desencadeando maior predisposição dos pesquisados no sentido de expressarem-se detalhadamente em relação a determinados temas.

Outra questão percebida ao longo do projeto foi que o ato de convidar as pessoas a participar de atividades e ações coletivas mais duradouras e que, portanto, não se limitavam ao momento de um evento específico, também foi trabalhoso. Em alguns casos, só foi possível por já serem grupos constituídos que faziam parte de algum projeto ou de alguma ação em desenvolvimento.

2.2.3.2. Coleta de informações

As coletas de informações no projeto Territórios Híbridos derivaram tanto das aproximações com a população residente no conjunto habitacional, como com o público dos eventos realizados nas ações culturais. Teve também a contribuição das informações advindas dos participantes das ações culturais mais duradouras do projeto.

A coleta de informações na pesquisa-ação, segundo Thiollent (2000), está relacionada com o problema, as hipóteses ou os pressupostos da pesquisa. Deve-se obter elementos para que os objetivos propostos na pesquisa possam ser

alcançados. O instrumento de coleta de dados, por sua vez, deve ser escolhido visando proporcionar uma interação efetiva entre o pesquisador, o pesquisado e a pesquisa que está sendo realizada. No projeto foram feitos vários tipos de coleta, algumas relacionadas a procedimentos convencionais, como entrevistas, outras com caráter mais variado e de certa forma inédito, como a rádio de rua, as urnas, as interfaces de Comentários e *Backstage*, o uso das redes sociais, os registros de som e imagem, entre outras.

a. Entrevistas

Foram feitas entrevistas filmadas com alguns moradores do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho sobre questões da vida cotidiana naquele lugar, que era tema de uma das ações do projeto realizadas nesse conjunto. Foi elaborado um roteiro com perguntas que buscavam verificar como os entrevistados observavam o conjunto, o modo como ocorrem as relações entre os moradores, as atividades realizadas no conjunto, onde elas ocorrem, com que frequência e quem participa. Este roteiro continha instruções para o entrevistado, quatro blocos de perguntas e observações finais. Essas entrevistas foram realizadas no início do projeto e apresentaram muitas limitações. Não se mostraram eficientes no sentido de coletar informações necessárias que pudessem alimentar a realização de ações futuras, devido a vários motivos, entre eles o número reduzido e perfil não variado de entrevistados.

Além das entrevistas, algumas conversas informais foram realizadas com moradores que passavam pelos locais onde estavam sendo realizadas as entrevistas, ou que estavam nos espaços coletivos, mas que não quiseram participar das entrevistas formalmente.

Figura 8. Rádio de rua realizada no bairro Cidade Tiradentes na cidade de São Paulo em parceria com o Instituto Pombas Urbanas. Fonte: Nomads.usp

b. Rádio de Rua

A partir da experiência das entrevistas, percebeu-se que as aproximações de pessoas e grupos deveriam que ser mais lúdicas e pautadas em elementos que as deixassem mais descontraídas, favorecendo interlocuções e diálogos menos formais. Foi planejado então o procedimento denominado “Rádio de Rua”. O objetivo principal da Rádio de Rua foi testar um procedimento metodológico diferenciado de abordagem da população para coleta de impressões sobre morar em conjuntos habitacionais, baseada na criação de um ambiente mais descontraído, proporcionado por pesquisadores caracterizados de figurinos circenses e a veiculação da opinião através de um carrinho de carga que percorria as ruas dos conjuntos e que tinha alto-falantes e microfones. Dessa maneira, os moradores eram abordados pelos pesquisadores e questionados sobre questões inerentes a sua vivência nesse local.

c. Urnas

Outro procedimento implementado pelo projeto foram as urnas, também no âmbito do desenvolvimento de ações no conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. As urnas consistiam em caixas fixadas nas escadas de cada bloco do conjunto habitacional. Foram utilizadas ferramentas de aproximação e comunicação com os moradores do conjunto, e tinham como objetivo, armazenar respostas sobre questionamentos diversos feitos pelos pesquisadores do projeto. A pergunta inicial foi o que os moradores achavam que deveria ter no terreno próximo as quadras esportivas do conjunto. Esse local era o local pretendido pelo projeto para a instalação do pavilhão.

d. Interfaces e Rede Social

Outro procedimento utilizado para coleta de dados no projeto Territórios

Converse com a gente!

O que você acha que deve ter no terreno na frente das quadras?

Figura 9. Urnas instaladas nos blocos dos condomínios do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Uma das estratégias adotadas para coletar dados no conjunto. Fonte: Nomads. usp.

Híbridos foi o uso de interfaces digitais e redes sociais. Eles serão examinados com mais detalhes nos capítulos 3 e 4 desta tese, mas vale mencionar que foram utilizadas interfaces disponíveis na web e outras que foram especialmente desenhadas para as ações do projeto. As interfaces digitais caracterizaram-se pela exploração do uso de linguagens verbais e não verbais, tendo sido experimentadas para fins de coleta de dados em contextos diversos, a partir dos objetivos e direcionamentos próprios de cada ação.

Além das interfaces já citadas, destaca-se também o site do projeto Territórios Híbridos que foi especialmente produzido para divulgar os processos e resultados das ações desenvolvidas que conta também com um campo para comentários.

O uso de redes sociais também foi um importante instrumento de coleta de informações, além de possibilitar também a divulgação dos eventos realizados nas ações culturais, discussões de processos e produtos obtidos nas ações culturais, registros de processos e também comunicação entre parceiros, pesquisadores e participantes das ações. O facebook foi usado também como plataforma de comunicação em um dos *workshops* do projeto.

g. Registros de som e imagem

Os tipos de registros utilizados no projeto Territórios Híbridos estavam relacionados à produção de vídeos, fotografias, áudios, diários de campo, depoimentos ou mensagens nas interfaces de consulta e nos perfis das redes sociais, entre outros. O objetivo era registrar, através de diferentes linguagens, a preparação, o desenvolvimento e a avaliação das ações culturais realizadas. No caso dos registros, julga-se necessário, que ainda na etapa de planejamento sejam definidas quais as formas ou linguagens que serão trabalhadas, bem como o que vai ser feito com o material registrado. Essa definição é importante nessa

Figura 10. Registro por vídeos e fotos da rádio de rua realizada no conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Fonte: Nomads.usp.

fase para que os registros não sejam feitos de forma aleatória e, portanto, não corram o risco de não terem direcionamento prévio. Registrar de forma que se tenham focos específicos de tudo que é fundamental para a pesquisa em questão e possibilita o enriquecimento do processo de avaliação e síntese de resultados.

No caso do projeto Territórios Híbridos, a quantidade de material de registro foi enorme e, conseqüentemente, o número e a variedade de conteúdo também foi muito grande. Vale ressaltar que uma análise apurada desse conteúdo proveniente dos registros faz-se necessária para entender melhor aspectos específicos de cada ação.

O registro das ações culturais no projeto foi, portanto, um recurso importante para fins de pesquisa. Em certos casos ele era o único material que se tinha para análise de algum acontecimento específico. Foram feitos registros tanto dos processos dos eventos realizados nas ações culturais, uma espécie de *making off* dos acontecimentos, como registros de conteúdo dos eventos em si.

2.2.3.3. Reflexões e Avaliações

As fases de reflexões e avaliações do projeto Territórios Híbridos, seguiram a abordagem de Tripp (2005), que coloca que estes momentos devem estar presentes durante todo o processo de pesquisa, buscando retroalimentar as ações seguintes. As avaliações do projeto foram feitas buscando a interpretação das informações sistematizadas provenientes das etapas de planejamento, implementação e descrição, realizadas anteriormente e verificando se os objetivos da pesquisa, das ações culturais realizadas ou mesmo dos eventos, foram atendidos. Nessa fase, foi feito um balanço de tudo que foi realizado nas ações culturais, seja relacionados a coleta de dados, ao funcionamento dos

Figura 11. Reunião entre parceiros para avaliação e reflexão da ação Captas do projeto Territórios Híbridos. Fonte: Nomads.usp..

Figura 12. Reunião pós-evento entre pesquisadores e parceiros da ação Diálogos Interculturais do projeto Territórios Híbridos. Fonte: Nomads.usp..

equipamentos, a abordagem da população, às contribuições dos pesquisadores e pesquisados, entre outras. Além disso, foram verificados os locais onde as lacunas ficaram evidentes, o que faltou do que diz respeito aos equipamentos, às capacitações e à constituição e envolvimento da equipe de pesquisadores e dos parceiros de uma forma geral.

Durante todo o projeto foram realizadas avaliações e reflexões que envolveram, em alguns momentos, pesquisadores e parceiros, e em outros, somente os pesquisadores. Os resultados dessas avaliações alimentaram e delinearam de certa forma as ações realizadas posteriormente.

Vale destacar, que pesquisas que envolvem a realização de ações culturais podem ter mais de uma finalidade simultaneamente e seus resultados,consequentemente, podem ser sistematizados e analisados a partir de diferentes enfoques.

As experiências realizadas no projeto reafirmaram a importância da formulação de ações culturais bem contextualizadas, com ênfase em proposições de temas ancorados na realidade sociocultural da população em questão. Esses pressupostos de imersão na realidade pesquisada e nos interesses da população alvo fazem parte das indicações abordadas por Paulo Freire, conforme vimos no capítulo I desta tese.

A partir de reflexões apresentadas sobre o método da pesquisa-ação e a utilização de seus procedimentos nas ações culturais realizadas no projeto Territórios Híbridos, podemos destacar que a ideia de bricolagem é válida, pois a produção de um novo procedimento ou um conjunto de procedimentos pode ser feita a partir do uso combinado de técnicas e procedimentos anteriores. Caracteriza-se, assim, a figura do pesquisador enquanto um *bricoleur*, dada sua capacidade de adaptar e de se utilizar de variados procedimentos nas pesquisas desenvolvidas.

A seguir, no capítulo 3, serão examinadas mais atentamente as ações culturais desenvolvidas pelo projeto Territórios Híbridos a partir de categorias analíticas estabelecidas.

CAPÍTULO 3

Exame das ações culturais do projeto Territórios Híbridos

Este capítulo examina as ações culturais desenvolvidas no âmbito do projeto Territórios Híbridos a partir do estabelecimento de categorias analíticas derivadas das reflexões teóricas realizadas nos capítulos 1 e 2 dessa tese. Será feito, primeiramente, um breve panorama das ações culturais, a fim de apresentá-las, destacando seus objetivos, tipos de parcerias e aspectos gerais que foram trabalhados nas ações, antes do exame das ações culturais, propriamente dito.

Cabe destacar que as ações culturais desenvolvidas no projeto possuíram objetivos próprios, características muito plurais, com atividades e realizações diversas, privilegiaram a utilização de determinadas interfaces e linguagens, apresentaram níveis distintos de atuação de pesquisadores, parceiros e público, além de configurarem diferentes relações com o espaço urbano. Acrescenta-se a isso o fato delas terem apresentado várias camadas de comunicação e interação entre os participantes e, conseqüentemente, como já mencionado no capítulo 2 desta tese, fazerem uso de diferentes procedimentos metodológicos em suas realizações.

Algumas das ações estavam concentradas em São Carlos, cidade sede do projeto, com a participação da população da cidade e de moradores do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Outras envolveram vários estados brasileiros, e reuniram, assim, diversas realidades regionais e socioculturais. Ou ainda, tiveram a participação de outro país, como foi o caso da Alemanha.

O uso de meios digitais nas ações aconteceu de várias formas, desde o uso simples de *livestreaming* para discussões via internet, *jam sessions* musicais remotas, projeções em espaços públicos, até como instrumento de coleta informações e reações do público. Nesse último caso, os meios digitais permitiram que o público pudesse se expressar durante os eventos, além de promover novas possibilidades de comunicação entre as pessoas. Todas as ações implicaram

interação remota e local entre todos os envolvidos nas ações culturais.

3.1 Panorama das ações culturais do projeto Territórios Híbridos

O Projeto Territórios Híbridos foi estruturado, primeiramente, em torno de oito ações culturais experimentais, mas que depois tiveram desdobramentos em várias outras. A seguir as ações que foram desenvolvidas são apresentadas brevemente.

3.1.1 Captas

Captas foi a primeira ação desenvolvida no projeto Territórios Híbridos que tinha, entre seus objetivos, testar e analisar diferentes procedimentos metodológicos. Tais procedimentos envolviam desde possibilidades de estabelecimento de parcerias, em diferentes níveis, e o escopo de suas atribuições em uma ação dessa natureza, até instrumentos de coleta, registro e sistematização de dados. O projeto escolheu essa obra de arte por se tratar de uma intervenção em espaço público urbano que aborda diferentes aspectos relacionados à comunicação. Os resultados dessa ação forneceram subsídios para as demais ações realizadas posteriormente no projeto.

A ação foi realizada em parceria com os criadores da obra de arte que se chama Captas e que deu nome à ação, os mídia-artistas Fábio FON e Soraya Braz^[1], e também com um grupo de jovens atores pertencentes ao *Teatro no Teatro*, grupo apoiado pela Coordenadoria de Artes e Cultura da Prefeitura Municipal de São Carlos. A obra de arte baseava-se em uma intervenção móvel urbana que utilizava três capas amarelas acopladas a sistemas computacionais, vestidas pelos atores que percorriam as ruas do centro comercial de São Carlos. Segundo seus

Figura 13. Performance das Captas na ação. Fonte: Nomads.usp.

criadores, o objetivo das intervenções que fazem uso da obra de arte é

propor uma visão crítica do uso de telefones celulares em espaços públicos, e ainda mais, demonstrar como as tecnologias de informação e comunicação podem estar tornando tênues as fronteiras entre os espaços público e privado (NUNES; BRAZ, 2011).

Tais intervenções buscavam provocar nas pessoas a percepção sobre as maneiras, às vezes não percebidas, de como esferas de vida particulares passam também a habitar o espaço público, e, em alguns casos, com a exposição de sua intimidade em meio à multidão. Para os artistas, a intervenção busca chamar atenção para a “concomitância de uma presença física e de uma telepresença a um mesmo indivíduo e ainda, para certo desligamento da presença física que o envolvimento remoto numa conversa por telefones celulares pode causar” (NUNES; BRAZ, 2011). Outro aspecto importante citado pelos autores é a total liberdade que eles conferem aos atores no uso da capa durante as intervenções.

3.1.2 *Graffiti*

A ação *Graffiti* foi realizada várias vezes durante o projeto Territórios Híbridos. Todas elas tiveram os mesmos objetivos, construir um olhar favorável sobre o universo do *graffiti*, ampliar possibilidades de grafiteiros com o uso de meios digitais, refletir sobre o caráter universal, regional e local do *graffiti*, além de estimular explorações de comunicação não verbal à distância e refletir acerca de intervenções dessa natureza em espaços públicos urbanos. Nessa ação foram utilizadas duas interfaces digitais, a *LaserTag*, desenvolvida pelo grupo *Graffiti Research Lab*²⁰, e a *TouchTag*, um aplicativo desenvolvido pela *DustyPixels* para dispositivos do sistema operacional *Android*.

---

20. Mais sobre o *LaserTag* no site <http://www.graffitiresearchlab.com/blog/projects/laser-tag/>

Figura 14. Graffiti digital no Grito Rock de 2012. Fonte: Nomads.usp.

A primeira realização desta ação contou com a parceria com o grupo de pesquisa LAGEAR, da Universidade Federal de Minas Gerais, e com a Casa Fora do Eixo Minas, pertencente ao Circuito Fora do Eixo, rede de coletivos culturais. Também participaram dessa ação grafiteiros de São Carlos e de Belo Horizonte convidados. Essa também foi a primeira experiência do projeto envolvendo a realização de eventos simultâneos em locais distantes geograficamente, em São Carlos, no Instituto de Arquitetura e Urbanismo da USP, e em Belo Horizonte, na praça externa da Escola de Arquitetura e Urbanismo da UFMG, utilizando tecnologias digitais de comunicação. Nessa ocasião, além do *graffiti* digital, também foi realizado o *graffiti* pintado em um ônibus da linha urbana municipal de São Carlos que circulou por uma semana pela cidade. Também foi realizada uma conversa do público com os grafiteiros de Belo Horizonte via *Skype*.

Uma segunda utilização das tecnologias de *graffiti* digital ocorreu no *Festival Grito Rock*, no parque público do Bicão, em São Carlos. O projeto Territórios Híbridos foi parceiro da Casa Fora do Eixo Sanca na produção desse evento que contou com público estimado de 1.000 pessoas. Nesse evento foram utilizadas a interface *LaserTag*, que foi projetada em um talude de grama, e a interface *TouchTag*, que foi projetada no fundo do palco em que as bandas se apresentavam. Além dessas interfaces, o projeto ainda contribui com o evento através da interface Comentários, que foi projetada em uma tela e exibiu as mensagens textuais escritas pelo público a respeito do que poderia ser feito com o parque do Bicão. O objetivo da parceria com a Casa Fora do Eixo Sanca neste festival foi de experimentar o uso dessas interfaces em um evento que reuniu um público grande e explorar essas ferramentas como favorecedoras da participação do público.

Um terceiro evento em que o *graffiti* digital foi utilizado foi o *CDHU Cultura Fest*, realizado na Praça da Mangueira e nas quadras esportivas do conjunto

habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho, em São Carlos. Esse evento fez parte da ação Conjuntos e contou, além da utilização das três interfaces citadas acima, com a realização de outras atividades, como a apresentação e comunicação remota de *rappers*, dança de rua, e a disponibilização de aparatos para atividades de *skate*, futebol e *graffiti* pintado.

Outra utilização foi durante o evento musical do *VI Festival Contato*, realizado na Praça do Mercado, de São Carlos. As experimentações com *graffitti* digital utilizando o aplicativo *TouchTag* neste evento envolveram grande público que participava do evento e obtiveram resultados significativos em termos de conteúdo para ser analisado em pesquisas.

3.1.3 Diálogos Interculturais

A ação Diálogos Interculturais teve como parceiros o grupo de pesquisa e improvisação musical Aquarpa, da Universidade Federal de São Carlos, a banda de *rock* alemã Parashurama, e a Universidade da Leuphana, em Lüneburg, na Alemanha. O objetivo principal da ação era auxiliar a construção de olhares favoráveis entre os dois locais, Lüneburg e São Carlos, promovendo diálogos não-verbais entre dois grupos sonoro-musicais.

A ação teve como proposta realizar um diálogo remoto por *livestreaming*, de vídeo e áudio, entre as duas cidades, criando espacialidades híbridas a partir da sobreposição dessa instância de comunicação remota síncrona a localidades físicas dessas duas cidades. O diálogo não-verbal foi baseado nos sons produzidos pelo Aquarpa e pela banda Parashurama. O evento relacionado à ação aconteceu em um galpão desativado pertencente à estação de trem de Lüneburg e na estação ferroviária de São Carlos, hoje destinada ao transporte de carga, e que abriga a Coordenadoria de Artes e Cultura de São Carlos e a

Figura 15. Grupo Aquarpa em São Carlos na ação Diálogos Interculturais. Fonte: Nomads.usp.

Figura 16. Banda Parashurama em Lünenburg na ação Diálogos Interculturais. Fonte: Nomads.usp.

Fundação Pró-Memória da cidade.

Os dois grupos musicais possuem experiências, influências e estilos musicais diferentes. O projeto Aquarpa possui influências da *musique Concrète*, música eletroacústica e arte sonora, trabalhando com instrumentos eletrônicos e digitais construídos pelos próprios membros do grupo. O Parashurama, por sua vez, configura-se como uma banda de *rock*, que utiliza instrumentos tradicionais e possui uma postura política ligada a movimentos de ocupação de edifícios e espaços deteriorados e busca chamar a atenção para a necessidade de recuperação desses espaços abandonados de cidades, na Alemanha.

3.1.4 Conjuntos

A ação Conjuntos teve como objetivos auxiliar a emergência de um olhar comparativo sobre viver em conjuntos habitacionais em realidades urbanas distintas, estimular a construção de novas compreensões sobre o morar em conjuntos habitacionais, inclusive nos próprios moradores destes locais, usar meios digitais para estimular a expressão de moradores e pessoas relacionadas aos conjuntos durante os eventos, explorar possibilidades de linguagem de *performance* e de *fanzine* como expressões da comunidade.

Os parceiros da ação foram, em São Carlos, o Instituto Janela Aberta, e, em São Paulo, o Instituto Pombas Urbanas, localizado em Cidade Tiradentes. Essa ação contou com atividades de Rádio de Rua, *Performance* e *Fanzine*, desenvolvidas em diferentes instâncias, além do evento de fechamento da ação que foi denominado de *CDHU Cultura Fest*.

O objetivo da Rádio de Rua foi testar um procedimento metodológico diferenciado de abordagem da população para coleta de impressões sobre morar em conjuntos habitacionais, baseada na criação de um ambiente mais

A group of approximately 15 children and a few adults are gathered under the shade of a massive, ancient tree with thick, gnarled branches. They are all barefoot and wearing colorful, makeshift costumes. Several children are holding long, vibrant scarves in shades of green, blue, orange, and purple, which they are waving or twirling in the air. The children are smiling and appear to be in the middle of a joyful performance or dance. The ground is covered in grass and fallen leaves. In the background, a street lamp and a building with a sign that partially reads "CHUR" are visible.

Figura 17. Performance realizada no conjunto Waldomiro Lobbe Sobrinho na ação Conjuntos.
Fonte: Nomads.usp.

descontraído. As outras atividades realizadas nesta ação foram a *performance* e o fanzine, desenvolvidas, respectivamente, no conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho e em Cidade Tiradentes. A proposta da *Performance* era instigar os moradores do conjunto habitacional a chamar a atenção para algum espaço do conjunto que para eles era importante. A atividade foi finalizada com a produção de um vídeo que foi exibido no *CDHU Cultura Fest*. Já o fanzine é um recurso comumente utilizado pelo Instituto Pombas Urbanas para discutir assuntos diversos, buscou expressar como os moradores de Cidade Tiradentes enxergavam a vida dos moradores de São Carlos. O fanzine é uma espécie de “jornalzinho” produzido através de colagens e fotocopiado para distribuição entre a população moradora em Cidade Tiradentes. Nesta ação, ele foi distribuído também no conjunto habitacional em São Carlos. Cabe destacar que os dois lugares foram escolhidos nesta ação por tratarem-se de tipologias produzidas pelo CDHU e, portanto, semelhantes.

3.1.5 Cenas Urbanas

A ação Cenas Urbanas teve como objetivo estimular novos olhares sobre espaços públicos através da fotografia em moradores de três cidades brasileiras, São Carlos (SP), Uberaba (MG) e Rio Branco (AC), distantes geograficamente e com características culturais específicas. As atividades envolveram alunos de escolas públicas entre 12 e 16 anos de idade. Além das escolas, a ação também contou com a colaboração de fotógrafos profissionais em algumas sessões.

Os alunos fotografaram cinco edifícios públicos: 1. A biblioteca pública do município; 2. O principal teatro da cidade; 3. Uma praça localizada em região central; 4. O mercado municipal; 5. A escola em que eles estudavam. Esse material fotográfico referenciou a reflexão proposta na ação.

Figura 18. Alunos em São Carlos durante sessão de fotografia. Fonte: Nomads.usp.

Figura 19. Aluno postando fotos e comentários no Facebook. Fonte: Nomads.usp.

Os trabalhos foram divididos em quatro sessões principais, que foram realizadas igualmente e simultaneamente pelos alunos de todas as cidades envolvidas. As sessões envolveram conversas com os alunos sobre os edifícios escolhidos, desde aspectos relacionados as características arquitetônicas, inserção urbana, representatividade para a cidade, usos, localização. Além disso, foram discutidos também sobre os registros fotográficos, enquadramentos possíveis, possibilidades do uso da fotografia como expressão cultural. Além disso, os alunos também receberam uma capacitação para utilizarem os recursos dos equipamentos de fotografia disponibilizados.

Um dos recursos utilizados na ação foi o uso da rede social *Facebook*. Os alunos postaram algumas das fotos tiradas, em um perfil especialmente criado para a ação. As fotos foram organizadas em pastas específicas para cada edifício fotografado e receberam legendas elaboradas pelos alunos, auxiliados por professores, fotógrafos e pesquisadores. O conteúdo da legenda indicava alguma questão retratada na foto ou as intenções de quem tirou a fotografia. Além disso, os estudantes leram, discutiram e postaram comentários sobre as fotos dos outros estudantes, especialmente das outras cidades.

Também foram colhidos depoimentos em vídeo dos alunos sobre a participação deles na ação que foi posteriormente editado e exibido na exposição. Por fim, o material produzido nas sessões foi exibido na exposição através de *banners*. O evento foi realizado nas praças fotografadas nas três cidades, além da exposição em cada um dos prédios públicos fotografados. Apresentadores convidados conduziram as atividades no dia de inauguração da exposição, relatando a ação, seus interesses, abrangência, participantes e contextualizando o material exposto nas praças. Além dos apresentadores, outros convidados chamados para comentar acerca das questões arquitetônicas, seria uma tentativa de guiar o olhar das pessoas ressaltando a importância e as características desses

Figura 20. Evento Cenas Urbanas realizado na cidade de São Carlos. Fonte: Nomads.usp.

elementos.

3.1.6 Cross

O objetivo da ação *Cross* foi a produção de documentários audiovisuais de curta duração a partir do uso da internet como fonte de informações. Foram escolhidos 10 moradores de São Carlos (SP) e 10 moradores de Rio Branco (AC) como participantes desta ação. Os participantes de São Carlos deveriam abordar questões relacionadas à Rio Branco e vice-versa. A ação foi possível através de parcerias em Rio Branco com a Fundação Elias Mansour, a Usina de Arte João Donato e o Coletivo Catraia do Circuito Fora do Eixo.

Durante a ação, foram realizadas sessões de capacitação, que envolviam roteiro, filmagem, produção, *storyboard* e edição, a fim de possibilitar uma visão geral dos conhecimentos necessários para a realização de um documentário. A ação teve como produtos finais cinco vídeos curta-metragem, com duração entre 5 e 8 minutos, que foram exibidos em evento público do *VI Festival Contato*, em São Carlos. A ação em Rio Branco não foi finalizada porque, de acordo com informações fornecidas pelos parceiros, muitos dos participantes estavam envolvidos com a organização de um evento cultural da cidade. Apesar da inexistência de vídeos realizados em Rio Branco, um dos objetivos principais da ação que era promover o olhar cruzado entre os participantes das duas cidades a fim de analisar o outro e a si mesmo e também aos meios de comunicação e seus filtros editoriais, foi alcançada, graças à pesquisa e a preocupação dos participantes de São Carlos de coletar informações sobre Rio Branco.

3.1.7 Fabricação Digital

A ação Fabricação Digital voltou-se à concepção, produção e montagem de um pavilhão para abrigar atividades culturais que utilizou estratégias e procedimentos

Figura 21. Sessão de capacitação da ação Cross. Fonte: Nomads.usp.

Figura 22. Participantes da ação Cross manuseando os equipamentos para filmagem. Fonte: Nomads.usp.

advindos do *design* paramétrico e da fabricação digital. A ação teve cinco momentos-chave: a implementação das urnas para coleta de informações junto aos moradores do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho; o evento *Ocupa!*; o *workshop* 1 e o *workshop* 2 que fizeram parte da construção do primeiro protótipo denominado *Slice* 01; e a construção do *Slice* 02.

As urnas consistiam em caixas fixadas nas escadas de cada bloco do conjunto habitacional. Foram utilizadas como ferramentas de aproximação e comunicação com os moradores do conjunto, e tinham como objetivo, armazenar respostas sobre questionamentos diversos feitos pelos pesquisadores do projeto. A pergunta inicial questionava o que os moradores achavam que deveria ter no terreno próximo as quadras esportivas do conjunto. Esse local era o local pretendido pelo projeto para a instalação do pavilhão.

No evento *Ocupa!* moradores do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho foram convidados a realizar simulações tridimensionais para alterar a forma do pavilhão, que partiram de uma modelação pré-definida, a partir do uso de *software* de criação em *design* e arquitetura. O estabelecimento dos parâmetros pelos pesquisadores do Nomads.usp tiveram como ponto de partida, as informações coletadas através das urnas. Foram utilizados os *software* Rhinoceros e Grasshopper. Essas atividades tiveram o intuito de incentivar os moradores a construir percepções voltadas aos espaços construídos e se questionarem sobre a construção de um ambiente diferenciado dentro da esfera cotidiana do conjunto. Os resultados dessa dinâmica serviram para o desenvolvimento do projeto final do pavilhão. O evento *Ocupa!* contou também com atividades lúdicas como plantio de árvores, oficina de pipa e atividades de recreação para estimular a participação dos moradores do conjunto.

A seguir foram realizados os *workshops* 1 e 2 da Ação Fabricação Digital que

Figura 23. Workshop I da ação Fabricação Digital. Fonte: Nomads.usp.

Figura 24. Montagem do Slice 2. Fonte: Nomads.usp.

Figura 25. Slice 01 montado Instituto de Arquitetura e Urbanismo - USP. Fonte: Nomads.usp.

Figura 26. Slice 02 montado no Instituto de Arquitetura e Urbanismo - USP. Fonte: Nomads.usp.

tiveram como parceiros a empresa Engraver, que emprestou a máquina de corte a laser para a produção dos modelos de estudos, e a empresa Dalmak, contratada para cortar as chapas metálicas utilizadas na construção do pavilhão. Os participantes dos *workshops* foram estudantes de arquitetura de várias universidades brasileiras e também arquitetos recém-formados selecionados a partir de divulgação no *Facebook* e convite por *email* para professores e Instituições acadêmicas da área. O grupo formado teve como objetivo explorar processo de criação em arquitetura que utilizasse o *design* paramétrico e a fabricação digital para o desenvolvimento de projeto. Dos *workshops* 1 e 2 resultou a construção do protótipo *Slice 01*, que consistiu na produção de um modelo parcial em escala real do pavilhão.

Para a construção do *Slice 02*, o projeto contou com a participação de alunos de graduação e pós-graduação do curso de Arquitetura e Urbanismo do IAU-USP. A partir dos problemas detectados durante a construção do *Slice 01*, esse experimento consistiu no desenvolvimento de um modelo em escala 1:2 que buscasse soluções para tais problemas.

3.1.8 Backstage

A ação *Backstage* teve como objetivos testar possibilidades de parcerias entre a Coordenadoria de Artes e Cultura de São Carlos e o Circuito Fora do Eixo; estimular a reflexão sobre modos de produção cultural independente na área musical, em especial, o *rock*; explorar o uso dos meios digitais para auxiliar esse tipo de produção cultural e artística; conhecer os pontos semelhantes e distintos entre coletivos que trabalham nessa produção em diferentes lugares do Brasil, possibilitando vivências para uma banda independente nesses coletivos, ligados ao Circuito Fora do Eixo; promover reflexões sobre as vivências da banda nesses coletivos, as experiências advindas de uma circulação que envolvia cidades

diferentes, de diferentes regiões do país; além de explorar as potencialidades e aplicações dos meios digitais em intervenções com bandas de rock em espaços públicos.

A ação foi implementada com a circulação de uma banda de *rock* de Mogi das Cruzes - SP chamada *Topsyturvy*, por três cidades do estado do Rio Grande do Sul, Pelotas, Caxias do Sul e Porto Alegre, e por diferentes lugares das cidades de São Paulo e de São Carlos. Em cada uma dessas cidades, a banda foi hospedada, na forma de hospedagem solidária em coletivos vinculados ao Circuito Fora do Eixo, onde participou de vivências dirigidas por esses coletivos.

Houve uma diversidade de temas abordados nessa ação e também diferentes atividades realizadas simultaneamente, derivando, assim, múltiplos resultados, relacionados com instâncias de vivências, intervenções em espaços públicos, a realização de *jam sessions* remotas, a implementação das interfaces, entre outros. Em quatro dessas cinco cidades foram realizadas intervenções musicais em espaços públicos com a apresentação da banda em eventos produzidos pelos coletivos locais em conjunto com pesquisadores do projeto. Foram realizadas também discussões mediadas que foram transmitidas ao vivo por *livestreaming*, chamadas pelo Circuito Fora do Eixo de *Pós TVs*.

Na grande maioria dos eventos ligados a essa ação, mas principalmente nos realizados em espaços públicos urbanos, foram utilizadas a interface Comentários, usada em várias outras ações do projeto, e a interface *Backstage*. A interface *Backstage* tinha um formato gráfico de linha do tempo, que dispunha de informações sobre o processo de produção de uma ação cultural envolvendo meios digitais. Vale destacar também que nos eventos da ação *Backstage* foram experimentados o uso dos *tablets* e *iPads* para os comentários do público.

Figura 27. Banda Topsturvy tocando em São Paulo na ação Backstage com interface de comentários ao fundo. Fonte: Nomads.usp.

Figura 28. Projeção da interface de comentários em edifício na cidade de Pelotas. Fonte: Nomads.usp.

No estado do Rio Grande do Sul, as parcerias foram com a Casa Fora do Eixo Pelotas, Coletivo Manifestasol, de Caxias do Sul, e Casa Fora do Eixo Sul, de Porto Alegre. Em São Paulo, a ação teve como parceiro a Casa Fora do Eixo São Paulo e o Instituto Pombas Urbanas.

3.2 Exame Crítico: categorias analíticas

As categorias estabelecidas para o exame das ações culturais realizadas no projeto Territórios Híbridos são parâmetros de análise decorrentes da decomposição e da classificação de elementos constituintes destas ações, formulados, principalmente, a partir de resultados das reflexões teóricas abordadas nos capítulos 1 e 2 desta tese, além da experiência prática no projeto Territórios Híbridos, conforme já mencionado anteriormente.

Ressaltamos, entretanto, que o projeto Territórios Híbridos constitui-se como um trabalho muito extenso, pois envolveu uma série de ações e uma variedade enorme de pesquisadores, parceiros, participantes e público. Portanto, mesmo que se tente discutir questões e temas que fizeram parte deste projeto, é necessário estabelecer recortes e limitações devido à amplitude de seu escopo. Propomos, então, uma categorização que é um recurso metodológico desta tese e não pode, nem deve ser considerada estanque. Também é importante salientar que, dada variedade de aspectos, características e material produzido nas ações culturais realizadas no projeto, muitas outras leituras seriam possíveis. Contudo, nos ateremos a quatro grupos de categorias de análise: 1. Formas de aproximação; 2. Estabelecimento de parcerias; 3. Uso de interfaces digitais; e 4. Condicionantes locais. Essas categorias, por sua vez, possuem subcategorias que tratam especificamente de cada tema, conforme veremos a seguir. Destacamos outras duas questões a serem consideradas: alguns aspectos relacionados à

essas categorias foram trabalhados no capítulo 2 desta tese, mas tiveram seu enfoque direcionado apenas a questão dos procedimentos metodológicos; neste capítulo não examinaremos as ações culturais realizadas pelo projeto Territórios Híbridos no conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho, visto que eles serão contemplados no capítulo 4 desta tese.

3.2.1 Formas de aproximação

As ações culturais do projeto Territórios Híbridos se depararam com a grande dificuldade de aproximação com populações. Como enfatizado por Tripp (1995) e Thiollent (2000) no capítulo 2 desta tese, em pesquisa-ação é importante que os participantes atuem em conjunto com os pesquisadores no âmbito de colaboração nas atividades propostas que, no caso desta pesquisa, acontecem nas ações culturais. Nesse sentido, além das formas de aproximação tratadas no âmbito dos procedimentos metodológicos abordados no capítulo 2, foram identificados três tipos de aproximação: a. Formação de um grupo de participantes para a ação; b. Participação do público em ações promovidas pelo projeto; c. Participação do público em ações do projeto realizadas dentro de eventos maiores.

a. Formação de um grupo de participantes para a ação

Em algumas ações, foi adotado o método de selecionar pessoas com características específicas para a formação de grupos que participariam desde as instâncias de *workshops*, até a realização do evento final das ações. A seleção para a formação desses grupos, por sua vez, ocorreu de duas maneiras: 1. através da divulgação da seleção da ação; 2. através da seleção de participantes que já faziam parte de um grupo constituído.

As ações *Cross* e *Fabricação Digital* são exemplos de ações do primeiro caso.

Ambas tinham como premissa formar grupos de participantes com perfis específicos para desenvolver as atividades relacionadas às ações culturais. Tinham como características participações mais duradouras, exigindo períodos mais longos de envolvimento de pesquisadores, parceiros e participantes. Talvez a necessidade de dedicação à ação por um período grande tenha sido um fator que dificultou a formação desses grupos.

Na ação *Cross*, a seleção de participantes foi realizada via *Facebook*, visto que a ação previa a formação de dois grupos nas duas cidades envolvidas, São Carlos e Rio Branco. Desde a etapa de seleção de participantes essa ação já indicava que seria prejudicada, tamanha era a dificuldade de constitui-los.

Já no caso da ação *Fabricação Digital*, a seleção foi aberta para estudantes de arquitetura e arquitetos recém-formados de todo o Brasil via *Facebook* e mala direta *online* para professores e instituições acadêmicas. Formou-se um grupo bastante variado, contando com a participação de pessoas provenientes de diversas regiões do país, cujos interesses perpassavam questões relacionadas aos aspectos construtivos, ao aprendizado dos *software*, à constituição de materiais, entre outros. Tal diversidade de formações e interesses alimentou as discussões da ação e proporcionou um novo caráter de desenvolvimento coletivo da ação. O grupo formado se reuniu em São Carlos por duas semanas trabalhando de maneira imersiva e concentrada exclusivamente nos *workshops* da ação. Esse procedimento mostrou-se muito produtivo e dele resultaram produtos e reflexões de qualidade diferenciada, devido, principalmente, à dedicação integral dos participantes às atividades propostas, todos reunidos em um mesmo local, o que proporcionou uma melhor condução das atividades desenvolvidas.

No caso da formação de um grupo a partir de outro já constituído, podemos destacar a ação *Cenas Urbanas*, que contou com a participação de alunos de

escolas públicas nas três cidades envolvidas. Em São Carlos, o grupo foi formado por alunos do projeto Mais Educação, realizado na Escola Municipal de Ensino Básico Carmine Botta. Em Uberaba, por alunos Escola Estadual de Música Renato Frateschi. E, em Rio Branco, por alunos da Escola Estadual Serafim da Silva Salgado. É importante ressaltar que, em Rio Branco, as atividades propostas tiveram caráter opcional dentro da instituição de ensino e em São Carlos e Uberaba foram incluídas no *currículum* escolar dos alunos, tendo caráter obrigatório. No caso da ação Cenas Urbanas foi bem mais fácil efetivar a composição dos grupos visto que eles derivaram de grupos já existentes.

b. Participação do público nas ações promovidas pelo projeto

O Projeto Territórios Híbridos promoveu eventos tais como o primeiro evento da ação do *Graffiti*, o *CDHU Cultura Fest* e o *Ocupa!*, que foram realizados no conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho, em São Carlos e que, portanto, serão tratados detalhadamente no capítulo 4 desta tese, o evento da ação Cenas Urbanas que aconteceu simultaneamente nas praças principais das três cidades envolvidas e os eventos da ação *Backstage*.

O primeiro evento da ação *Graffiti* aconteceu simultaneamente em São Carlos e Belo Horizonte e contou com a participação do público no uso das interfaces digitais. Como estratégia de estímulo e incentivo foi realizada de forma improvisada a chamada “rima *freestyle rap*”, que consiste em uma dinâmica em que um *rapper* compunha letras improvisadas que expressavam sua opinião sobre a temática *graffiti* e também foi realizada uma batalha de MCs com os *rappers* presentes no evento.

No caso do evento da ação *Backstage*, realizado na Rua Augusta, em São Paulo, o público presente tinha interesses diversos à ação e foi convidado a participar

das atividades propostas, que tinham caráter específico naquele momento e naquele local. Ao contrário desta experiência considerada bem-sucedida, o evento de exposição de fotos da ação Cenas Urbanas não contava com outro atrativo e foi realizado em dia de exibição de jogo de futebol. Tais características afetaram a participação pública em São Carlos, mas não nas outras duas cidades participantes da ação.

c. Participação do público em ações do projeto que fizeram parte de eventos maiores

As experiências realizadas nas ações culturais do projeto Territórios Híbridos evidenciaram que ações realizadas dentro de eventos maiores facilitam a participação do público, visto que os organizadores dos eventos são responsáveis por fazer a divulgação e preparar a infraestrutura necessária para o evento, além de promover a divulgação para atrair o público. Todos esses passos já são de conhecimento dos produtores culturais.

O Caso do *Grito Rock*, por exemplo, foi a primeira vez em que uma ação do projeto foi desenvolvida dentro de um evento que não foi proposto pelo Nomads.usp e que tinha presença de grande público. Foi possível testar, além do uso das interfaces do projeto, a abordagem do público participante do evento, a fim de convidá-los a experimentarem o uso das interfaces nesse tipo de evento.

3.2.2 Estabelecimento de parcerias

Como já mencionado nesta tese, ações culturais como as realizadas pelo projeto Territórios Híbridos requerem o estabelecimento de diferentes parcerias, em geral ligadas a esferas do poder público, de setores da iniciativa privada, de organizações do terceiro setor, de instituições acadêmicas e de artistas. Conforme tratamos no capítulo I desta tese, a defesa por uma atuação maior e

focada dos diferentes agentes protagonistas de políticas culturais tem sido cada vez mais cobrada e exigida pela sociedade.

Neste sentido, as ações realizadas no projeto tiveram caráter de formar e capacitar equipes e grupos ligados a essas esferas, do ponto de vista da concepção e da realização conjunta de ações de cunho cultural com meios digitais em seu escopo, conforme previstos por Tripp (1995) e Thiollent (2000) no capítulo 2 desta tese. As ações foram construídas em parceria com uma grande diversidade de agentes advindos de diferentes campos de atuação e formação. Tal variedade de perfis dos envolvidos enriqueceu o processo de concepção e desenvolvimento das ações que, muitas vezes, representaram desafios significativos para a equipe.

As parcerias do projeto Territórios Híbridos configuraram-se a partir de diferentes níveis, atrelados às atividades nas instâncias de planejamento, ação, descrição e avaliação das ações (TRIPP, 1995). Por um lado, alguns parceiros colaboraram em todas as instâncias da ação, como a arte educadora Maria Júlia Martins, na ação conjuntos, e o bacharel em Imagem e Som Maurício Zattoni, na ação Cross. Por outro lado, outros parceiros atuaram de maneira restrita a atividades específicas das ações, como foi o caso do Instituto Pombas Urbanas na ação Conjuntos ou do grupo de pesquisa Lagear na ação *Graffiti*. Entretanto, é preciso ressaltar que, nesses casos, mesmo com participações específicas, as contribuições dos parceiros foram muito importantes para o bom encaminhamento das ações.

Há outras questões a serem consideradas em relação às parcerias. A primeira diz respeito aos critérios para a escolha dos parceiros que precisam ser muito cuidadosos. Os interesses dos parceiros precisam ser convergentes com os interesses da pesquisa. Para isso, inicialmente é preciso saber o que o

parceiro espera da ação em termos de resultados a serem obtidos e qual a sua disponibilidade de dedicação.

Nessa linha, os objetivos devem ser desenhados junto com os parceiros. As atividades propostas para a ação devem fazer parte dos objetivos do parceiro e, preferencialmente, estar atreladas a alguma atividade já desenvolvida por ele. Além disso, é necessário que o parceiro esteja interessado em conceber e desenvolver a ação em conjunto com os pesquisadores e com a comunidade, de modo a colher resultados e vislumbrar possibilidades de atuação futura em outros contextos.

Vale ressaltar que os resultados das ações, por sua vez, podem e devem ser diferentes. O parceiro vai apreciar resultados que não necessariamente serão os mesmos que os pesquisadores irão considerar. Dessa maneira, evitam-se os casos de parceiros que se portam como meros cumpridores de tarefas, por não perceberem a importância de sua atuação em todos os aspectos da ação, nem a possibilidade de derivação de novas demandas a partir de suas contrapartidas, que podem ser negociadas e implementadas, gerando bons frutos dessa relação.

Neste projeto, algumas parcerias indicaram caminhos mais exitosos que outras, em relação, principalmente, à forma de participação e colaboração nas ações culturais. Mas vale ressaltar que em projetos de pesquisa dessa natureza, em todas as situações, sejam elas favoráveis ou não, existe o aprendizado durante o processo.

Entre as possíveis causas para que as parcerias não tenham sido bem sucedidas estão o desinteresse do parceiro, a dificuldade de relacionamento entre o parceiro e os pesquisadores, indisponibilidade de tempo do parceiro para o pleno desenvolvimento da ação, ou a distância geográfica. E ainda é possível

que tenha ocorrido certo mal entendido em relação ao que se esperava desse processo nas ações culturais.

Em alguns casos, optou-se por trabalhar com parceiros de projetos anteriores do Nomads.usp, como o Instituto Pombas Urbanas, com o qual o núcleo possui uma relação bem-sucedida de pesquisa e colaboração desde o Projeto de Políticas Públicas “Comunidades *online*”, já citado na introdução desta tese. O Instituto foi peça fundamental para a realização da ação Conjuntos e teve participação especial em duas intervenções da ação *Backstage*, em Cidade Tiradentes.

O processo de construção de parcerias para a realização conjunta e colaborativa de ações culturais foi, portanto, um dos focos de estudo e de atuação do projeto Territórios Híbridos. Diferentes arranjos de parcerias foram testados e implementados, desde aqueles que reuniram principalmente pesquisadores, uma determinada comunidade, agentes públicos e organizações do terceiro setor, passando por configurações que envolveram pesquisadores, produtores culturais independentes e públicos de eventos específicos, até aqueles em envolveram que diferentes grupos de pesquisadores e artistas.

3.2.2.1. Parceiros públicos

Todas as ações do projeto Territórios Híbridos, contaram com a parceria da Coordenadoria de Artes e Cultura da Prefeitura Municipal de São Carlos, por se tratar de um projeto de políticas públicas que, portanto, seria pertinente estar atrelado a um órgão público disposto a, em médio e longo prazo, desenvolver e aplicar as derivações dos resultados obtidos nestas ações experimentais junto à sociedade onde atua.

A equipe representante da Coordenadoria participou em vários momentos de discussão das ações culturais do projeto. Houve, em alguns momentos,

preocupação de se construir juntos as ações, e, a partir disso, estabelecer formas ou estratégias para de multiplicação dessas ações no âmbito da cidade. Entretanto, destacamos que a mudança de gestão pública municipal acabou por interromper o vínculo estabelecido entre projeto e Coordenadoria de Artes e Cultura.

Vale ressaltar também que os trabalhos desenvolvidos até então pela equipe da Coordenadoria não estavam baseados em uma prática de reflexões e discussões, de modo que isto não era uma prática para eles, pois o que eles costumavam resolver no dia-a-dia estava vinculado a necessidades em termos de infraestrutura, equipamentos, ofícios, liberações, entre outros.

Por outro lado, temos o exemplo de outro importante agente ligado ao setor público com o qual foi realizada parceria, que assumiu uma postura totalmente diferente. O governo do Estado do Acre, através da Secretaria de Educação e da Fundação de Cultura e Comunicação Elias Mansour, era solidário à preocupação do projeto com a formulação de políticas culturais bem estruturadas, como as sugeridas por Calabre (2007) e Simis (2007), no capítulo I desta tese. Esta parceria foi fundamental para o projeto, pois, além de viabilizar as atividades de duas ações amplas, como foi o caso de Cenas Urbanas e Cross, as equipes responsáveis alimentaram as perspectivas de continuidade das ações. Por meio da professora Maria Felícia Felício Andrade, a ação Cenas Urbanas teve ramificações junto a alunos que não participaram da ação e demonstraram interesse. A professora desenvolveu com os novos participantes as mesmas atividades do grupo inicial, adaptando os locais a serem fotografados por questões de facilidade de deslocamento, tendo escolhido pontos expressivos do bairro onde a escola está localizada. Além disso, a mesma ação foi realizada no ano de 2013 com outras nove turmas dessa mesma professora e, no segundo semestre deste mesmo ano, está previsto que a ação seja realizada com outros bairros. Também

é importante salientar que, no evento desta ação em Rio Branco, representantes do governo estadual estiveram presentes e demonstraram grande interesse e a preocupação em dar continuidade às atividades desenvolvidas.

3.2.2.2. Parceiros do Setor privado

As parcerias estabelecidas a iniciativa privada no âmbito do projeto foram poucas e em situações muito específicas, ocorrendo quando necessidades pontuais não poderiam ser supridas através dos outros parceiros. Para tanto, foram contatadas empresas que pudessem preencher tais lacunas, estabelecidas a partir de dois níveis. O primeiro caso diz respeito a empresas que realizaram uma parceria visando a divulgação da marca e/ou de seus produtos, como a Engraver²¹, que demonstrou abertura desde o contato com os pesquisadores do núcleo até o empréstimo da máquina de corte a *laser* para a ação Fabricação Digital. No segundo caso, enquadram-se serviços terceirizados pagos, como por exemplo, a empresa Dalmak²², que realizou o corte das chapas metálicas também para a ação Fabricação Digital. Embora esta empresa tenha sido contratada apenas para realizar essa atividade, demonstrou interesse em relação ao desenvolvimento da ação, ultrapassando o desempenho do serviço contratado e estabelecendo uma relação sólida com o projeto.

3.2.2.3. Organizações do Terceiro Setor

No projeto Territórios Híbridos, foram realizadas três grandes parcerias com organizações do terceiro setor. A primeira delas ocorreu com o Instituto Pombas Urbanas, com sede em Cidade Tiradentes, que participou da ação Conjuntos

---

21. A Engraver é uma empresa que distribui gravadoras, fresadoras, *routers* e máquinas 2D e 3D. Ver mais no site <http://www.engraver.com.br/>

---

22. Mais sobre a Dalmak no site <http://www.dalmak.com.br/>

e também em duas intervenções da ação *Backstage*, em Cidade Tiradentes, conforme já mencionado anteriormente nesta tese.

O projeto também firmou parceria com o Circuito Fora do Eixo²³ através de coletivos locais que foi primordial em várias ações, como *Graffiti*, *Backstage* e *CDHU Cultura Fest*, por exemplo. Dada sua experiência na área, o Fora do Eixo contribuiu de diversas formas que permearam os campos de discussão, organização e desenvolvimento de produções culturais, incluindo captação de recursos, divulgação dos eventos e, em especial, metodologia de convite ao público para os eventos. As TECs, método de trabalho do Fora do Eixo que consiste em planilhas criadas no *Google docs* para organização dos mais diversos aspectos relacionados à produção de uma ação cultural, foram utilizadas como modelo para as organizações e também durante o desenvolvimento das ações do projeto Territórios Híbridos. Além disso, pela sintonia de objetivos, parte de algumas ações do projeto Territórios Híbridos foram inseridas em eventos produzidos pelo Fora do Eixo, como o *Graffiti Digital* realizado no *Grito Rock* de São Carlos e apresentação da banda *Topsyturvy* no *Grito Rock* de Pelotas e de Caxias, no *Pré-Grito Rock* em Porto Alegre, e no *Domingo na Casa*, na Casa Fora do Eixo em São Paulo. A infraestrutura disponibilizada pelo Circuito foi muito importante para viabilizar o desenvolvimento dessas ações, incluindo recursos humanos fornecidos, etapas de planejamento, divulgação, execução dos eventos propriamente ditos, empréstimo de equipamentos e, em especial, a hospedagem solidária, vivência e troca de experiências.

Outro importante parceiro do projeto foi o Instituto Janela Aberta, tendo atuado especialmente na ação Conjuntos através da arte educadora Maria Júlia Martins. A participação da artista ocorreu de forma intensa, sendo propositiva e

---

23. O Circuito Fora do Eixo é uma grande rede nacional de coletivos de arte e cultura, fortemente ancorada no cenário da produção cultural independente

participativa em todos os momentos e concebendo a ação em conjunto com os pesquisadores, além participar também da avaliação de todo o processo.

3.2.2.4. Instituições acadêmicas

As parcerias entre pesquisadores e grupos de pesquisa são muito incentivadas e valorizadas pelas instituições acadêmicas, principalmente pelo estabelecimento de vínculos entre pesquisas desenvolvidas em diferentes áreas e disciplinas. Neste contexto, as parcerias com instituições acadêmicas no projeto Territórios Híbridos foram firmadas, principalmente, com membros de diferentes grupos de pesquisa ou laboratórios de universidades, como o LAGEAR²⁴ (UFMG), o LAPAC²⁵ (UNICAMP), Projeto Aquarpa²⁶ (UFSCAR), UNIUBE²⁷, Instituto de Arquitetura e Urbanismo (USP) e Universidade Leuphana²⁸ (Alemanha). A parceria com o grupo LAGEAR foi comprometida pela inexistência de uma equipe de trabalho dedicada ao desenvolvimento desta ação em Belo Horizonte, o que, de certa forma, dificultou o bom andamento da ação. Os esforços para a realização desta ação foram concentrados por pesquisadores do Nomads.usp e um pesquisador do LAGEAR, o que demonstra que esta atividade não era prioridade para o grupo de pesquisa.

Já o vínculo com o LAPAC ocorreu no âmbito da ação Fabricação Digital,

---

24. LAGEAR - Laboratório Gráfico para Experimentação Arquitetônica - Universidade Federal de Minas Gerais. Site: <http://www.mom.arq.ufmg.br/lagear/>.

---

25. LAPAC - Laboratório de Automação e Prototipagem para Arquitetura e Construção - Universidade de Campinas. Site: <http://lapac.fec.unicamp.br/>.

---

26. Projeto Aquarpa - Universidade Federal de São Carlos. Site: <http://aquarpa.wordpress.com/>

---

27. UNIUBE - Universidade de Uberaba. Site: <http://www.uniube.br/universidade-de-uberaba.php>.

---

28. Universidade da Leuphana. Site: <http://www.leuphana.de/>.

iniciando com a necessidade de empréstimo de máquinas e equipamentos para o corte a *laser* das chapas utilizadas nos *workshops*. Entretanto, estes foram emprestados pela empresa Engraver. Contudo, foi importante a troca de experiências e conhecimento em palestras ministradas por pesquisadores do LAPAC para os participantes da ação.

Enquanto isso, a parceria com a Universidade da Leuphana na ação Diálogos Interculturais foi firmada a partir da proposição da Profa. Dra. Ursula Kirschner, do Instituto de Estudos Culturais desta instituição. A ação fez parte de um curso deste instituto e, por isso, contava com uma equipe de alunos para seu planejamento e desenvolvimento na Alemanha. No Brasil, foi realizada parceria com o grupo Aquarpa, da Universidade Federal de São Carlos, que se interessou pela experiência inédita em relação à exploração da comunicação remota não-verbal. O grupo propôs-se a explorar improvisação audiovisual em tempo real junto à improvisação musical realizada com instrumentos elaborados pelo próprio grupo, reaproveitando materiais e inserindo circuitos eletrônicos e processamento digital na produção de sons.

A parceria com a UNIUBE na ação Cenas Urbanas ocorreu junto ao Curso de Arquitetura e Urbanismo da instituição, como parte integrante de uma disciplina cuja temática se enquadrou nos objetivos da ação. A Universidade de Uberaba disponibilizou espaço físico para as reuniões de trabalho com os alunos, além de equipamentos multimídias e recursos institucionais. A universidade também realizou contato para firmar a parceria com o Conservatório Estadual de Musica Renato Frateschi (Uberaba-MG), em virtude da identificação de interesses em comum, e organizou o transporte dos participantes em um ônibus disponível para todas as sessões e para o evento. A instituição ainda ofereceu recursos financeiros para produção de material gráfico de divulgação e para a impressão dos *banners*, e ofereceu equipamentos de projeção e reprodução de som e

imagem, computadores, móveis, ferramentas, material elétrico e suporte técnico para apoio durante todo o evento, bem como o transporte de todo o material para o local do evento e sua retirada. Para a exposição “Cenas Urbanas”, colocou à disposição suportes metálicos para os *banners* que ficaram nos espaços onde os mesmos não puderam ser fixados nas paredes.

3.2.3 Uso de interfaces digitais

Nas ações culturais do projeto Territórios Híbridos, as interfaces digitais caracterizaram-se pela exploração do uso de linguagens verbais e não verbais, tendo sido experimentadas em contextos diversos, a partir dos objetivos, direcionamentos e questões próprias de cada ação. Cabe aqui ressaltar a importância de uso das interfaces em contextos culturais, conforme abordam Bolter e Gromala (2003), Johnson (2001) e Manovich (2003) no capítulo I desta tese. As interfaces utilizadas no projeto variaram desde intervenções em espaços públicos, como o *Graffiti Digital*, que proporcionou o acréscimo de novos elementos ao espaço físico, até a troca de informações sobre espaços públicos da cidade, como na ação Cenas Urbanas, por exemplo.

A questão da temporalidade nas ações que envolveram interfaces digitais estava sujeitas às especificidades dos diálogos e das interações. Poderiam estabelecer caráter de efemeridade, com participações rápidas, ou ainda participações mais duradouras. As ações usando interfaces de *Graffiti Digital* em festivais de rock exemplificam o primeiro tipo, tendo sido realizadas no espaço público urbano, visando transformar os espectadores desses festivais em sujeitos ativos das ações pela publicização e exposição de suas opiniões ou ideias acerca de determinado tema ou do próprio evento que estava acontecendo através dos *graffitis* desenhados.

Já os usos das interfaces digitais com caráter mais duradouro preconizaram um envolvimento mais continuado entre os participantes, estabelecido por meio de diferentes atividades realizadas durante alguns meses. Na ação Cenas Urbanas, por exemplo, a produção de fotografias de espaços urbanos foi o objetivo sobre o qual se debruçaram os participantes de três cidades distantes, situadas em três diferentes estados brasileiros. Foram objeto de discussões estabelecidas via *Facebook* e *Skype* em momentos distintos, com os objetivos de se conhecerem, estarem em contato e trocarem informações sobre a experiência de fotografar e as especificidades dos espaços públicos e da cultura de suas cidades e regiões. Intervenções duradouras quase sempre envolveram grupos de pessoas mais restritos numericamente, criados a partir de recortes mais específicos, construídos em torno de interesses em comum. Enquanto isso, as intervenções de caráter mais efêmero puderam abranger um grande público, garantindo a participação de pessoas com diferentes perfis. Esse caráter temporal também se relaciona com os meios digitais, pois o uso de determinadas interfaces requer um envolvimento mais detido e interações mais demoradas, enquanto outras de curta duração.

As interfaces digitais foram utilizadas nas ações do projeto, em vários níveis, conforme já destacado anteriormente, desde interfaces tangíveis (ISHII, 2008a) disponibilizadas por seus autores para uso nas ações do projeto, interfaces gráficas disponíveis na web (ISHII, 2008a), de uso aberto, até as desenvolvidas especialmente para as ações do projeto.

A interface vestível utilizada na ação Captas foi criada pelos artistas Fábio FON e Soraya Braz, que deu nome à ação. Era composta por uma capa amarela confeccionada em tecido plástico, perfurado, associada a um sistema eletrônico. Seu *input* era dado por sensores, que captavam as ondas eletromagnéticas emitidas por aparelhos celulares a uma determinada distância. Um micro-controlador

processava os dados captados e emitia o *output* para o ambiente o som de conversas de celulares previamente gravadas e armazenadas num dispositivo tipo *MP3 Player*, através de pequenas caixas de som posicionadas nos cotovelos das capas.

Os artistas criadores desta obra de arte destacam a questão da intencionalidade das capas serem perfuradas, que indicariam simbolicamente como as pessoas estão sujeitas, ou ainda desprotegidas, frente às radiações eletromagnéticas e às informações que cada vez mais povoam o espaço público (NUNES, BRAZ, 2011). Além disso, as caixas de som estão posicionadas nos cotovelos dos *performers* para evidenciá-las como fonte dos sons, para permitir maior mobilidade de forma geral, e em particular para possibilitar a aproximação das caixas aos ouvidos do público. Os artistas também falam da alusão à expressão popular ‘falar aos cotovelos’, ou da provocação através do gesto ‘dar uma banana’ para justificar essa mudança (NUNES, BRAZ, 2011).

Interfaces gráficas de uso aberto disponíveis na *web* foram utilizadas nas ações de várias formas, incluindo a transmissão de eventos ao vivo através de *Twitcam* ou *Livestream*, que foram projetadas ou não em superfícies urbanas, em eventos remotos simultâneos ou centrados localmente. Também foram utilizados sistemas de comunicação como *Skype* e *Gtalk*, *Google docs*, tanto no formato de documento como no formato planilhas, além das listas de e-mail, principalmente na fase de planejamento das ações para reuniões e conversas com parceiros, em especial os residentes em cidades distintas. Destaca-se também o uso do *Facebook* para divulgação de eventos, discussões de processos e também comunicação entre parceiros, pesquisadores e participantes das ações, entre outros.

Além disso, o uso das ferramentas ligadas a processos de *design* paramétrico

Figura 29. Perfil no Facebook chamado Fotos T-Híbridos. Os participantes da ação Cenas Urbanas utilizaram a rede social para compartilhar as fotos feitas por cada um. Fonte: autora.

Figura 30. Grupo criado no Facebook para a discussão do projeto do pavilhão durante os workshops. Fonte: autora.

e fabricação digital buscou envolver moradores em processos de intervenção espacial em comunidades locais, no sentido de explorar as potencialidades não convencionais de uso desses aplicativos, ampliando também os processos de *design* para as esferas de não especialistas. Tais ferramentas também possibilitaram que o público opinasse ou se manifestasse sobre o próprio espaço, usando o aplicativo paramétrico para gerar espacialidades em ambientes virtuais.

Já as interfaces de *graffiti* digital, como *LaserTag* e *TouchTag*, foram exploradas como instrumentos que favorecem a publicização de conteúdos de caráter mais pessoal e privado para esferas de interação pública e coletiva.

As interfaces especialmente desenhadas para o uso nas ações do projeto foram as interfaces Comentários e *Backstage*. A interface Comentários foi utilizada para publicizar as opiniões do público em eventos culturais através de projeções no espaço urbano, quando o público participava escrevendo sobre determinado tema sugerido ou ainda sobre o que estava acontecendo no evento. Já a interface *Backstage* procurou registrar e expor o processo completo de produção cultural de eventos e atividades realizadas durante o percurso da banda *Topsyturvy* na própria ação.

Além dessas duas interfaces, destaca-se também o site do projeto Territórios Híbridos que foi especialmente produzido para divulgar os processos e resultados das ações desenvolvidas e conta com um campo para comentários.

3.2.4 Condicionantes locais

As ações culturais do projeto foram realizadas em diferentes locais e inúmeros contextos, escolhidos de acordo com os objetivos de cada ação e com o tipo de público que se desejava atingir. Diante de tais fatores, os locais escolhidos para as ações realizadas variavam desde espaços públicos da cidade, como as

praças em que foram realizadas as intervenções da ação *Backstage*, ruas como a Augusta em São Paulo em evento da mesma ação, ou parques como o Bicão, em São Carlos, que sediou o evento do Grito Rock. Também foram utilizados locais privados de uso coletivo, como o bar GIG em São Carlos e o Bar do João em cidade Tiradentes, além de algumas Casas do Circuito Fora do Eixo. Os espaços de uso restrito, como as quadras do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho e os espaços entre os blocos dos condomínios também foram utilizados nas ações, mas serão estudados mais detalhadamente no capítulo 4 desta tese.

Como já vimos no capítulo 2 desta Tese, a correta caracterização do local ou dos locais onde serão realizadas às ações culturais é determinante para o sucesso e o bom andamento das mesmas. A caracterização implica no estudo e no entendimento da realidade local, atentando para aspectos do cotidiano dos moradores, elementos do espaço físico, contexto cultural, histórico de atividades realizadas, existência de grupos culturais, perfil do público, entre outros. Se, por um lado, é valorizado um contexto com um histórico ou até mesmo uma referência de ações culturais desenvolvidas, por outro, é muito enriquecedor desenvolver ações em lugares inóspitos e sem tradição nesse tipo de atuação.

Nas ações do projeto, foram privilegiadas as escolhas de espaços públicos nas cidades para a realização das ações culturais. Na ação *Captas*, por exemplo, optou-se por levar as interfaces vestíveis para o centro da cidade de São Carlos em um sábado de manhã em que há circulação de um número grande de pessoas, em especial as que costumam falar ao celular. Outra ação que teve destaque foi a do *Graffiti* que, tanto no *Grito Rock* quanto no Festival Contato, foram realizadas em espaços públicos urbanos, durante eventos musicais envolvendo *rock*, portanto, com um público bastante característico, composto por jovens, adultos e crianças.

Já um caráter mais simbólico dos locais refletiu na escolha das estações de trem no Brasil e na Alemanha para a realização da ação Diálogos Interculturais, cujas características espaciais são muito próprias. O critério de escolha desses locais partiu do significado do que a ferrovia representa, nesse caso, composta principalmente pelo barulho do trem e pelos fortes sons característicos.

Outro fator relevante foi a questão de acessibilidade ao local da ação: facilidade para chegar ou sair do local, existência de transporte público, a questão do deslocamento de pessoas de um bairro para o outro, às vezes para o conhecimento da própria cidade, entre outros.

Através do exame das ações culturais desenvolvidas no âmbito do projeto Territórios Híbridos realizado neste capítulo, foi possível perceber o grau de problematização de todo o processo relacionado à organização e realização de tais ações, cujo planejamento sempre foi feito de forma cuidadosa, através da tentativa de articulação entre os envolvidos e a capacitação técnica especializada da equipe atuante.

Também foi constatado que a grande dificuldade inicial do projeto relacionou-se com a importância de fazer com que os pesquisadores envolvidos entendessem e aprendessem sobre todo o processo de produção cultural. Esta questão foi resolvida ao longo da prática das ações.

Houve também o desafio de viabilizar a articulação entre os envolvidos, sendo eles pesquisadores, parceiros, participantes e público. O que ocorreu, em parte, pela variedade de perfis, conhecimentos e interesses que precisavam conviver pelo período de duração da pesquisa. Percebeu-se que era difícil administrar e relacionar os interesses de todos os envolvidos aos objetivos das ações, à escolha de locais para serem realizadas, aos tipos de equipamentos a serem utilizados e, além disso, ainda programar os eventos e realizá-los.

O capítulo a seguir tem como foco a análise mais apurada das ações culturais realizadas no conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho.

CAPÍTULO 4
Exame das ações culturais
realizadas no conjunto habitacional
Waldomiro Lobbe Sobrinho

Este capítulo aborda as ações culturais e principais atividades realizadas pelo projeto Territórios Híbridos no conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho, em São Carlos, que estiveram vinculadas, principalmente, às ações Conjuntos e Fabricação Digital, discutidas também no capítulo 3 desta tese. Vale destacar que foram utilizadas as interfaces de *Graffiti Digital* e *Comentários* em momento específico, no âmbito do evento *CDHU Cultura Fest*.

O capítulo faz, primeiramente, uma caracterização do conjunto, descrevendo suas peculiaridades e procurando entender de forma ampla esse universo. Essa caracterização envolveu aspectos relacionados ao espaço físico do conjunto, incluindo blocos, condomínios e espaços de uso coletivo, além de uma caracterização sobre moradores, que procurou traçar considerações acerca de formas de organização identificadas, existência de grupos culturais, e a questão da segregação, muito evidente no conjunto. Esse conjunto de informações possibilitou também que fossem feitas interpretações sobre questões relacionadas aos anseios, problemas e necessidades dos moradores do conjunto. Seguindo a linha de pensamento de Freire (2002), abordada no Capítulo I desta tese, conhecer e ter contato com os moradores de uma forma mais aprofundada possibilita melhor delineamento das ações culturais propostas. Vale ressaltar, que o recorte da abordagem utilizada para caracterizar o conjunto baseou-se apenas em aspectos que pudessem estar vinculados ao âmbito das ações culturais.

Após a caracterização, são examinadas atividades e ações culturais realizadas no conjunto, a partir de materiais provenientes das visitas ao conjunto, levantamentos, coleta de informações junto aos moradores, reuniões com síndicos, documentos disponibilizados pela Companhia de Desenvolvimento Habitacional e Urbano de Estado de São Paulo (CDHU) e também pela Prefeitura Municipal de São Carlos, além da realização das próprias ações. Conforme será apresentado nas reflexões

desse capítulo, algumas destas realizações foram mais bem sucedidas que outras, seja pelo número de pessoas envolvidas, pela qualidade do envolvimento, ou por outros fatores envolvidos.

4.1 Caracterização do conjunto

O trabalho de caracterização do conjunto, em especial as considerações feitas sobre a manutenção do espaço físico, foi realizado com base nos aspectos observados durante o período de desenvolvimento do projeto Territórios Híbridos, ou seja, não necessariamente essas considerações podem ser aplicadas à realidade do conjunto hoje.

4.1.1 Espaço físico

O conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho, em São Carlos, foi construído no início dos anos 2000, pela Companhia de Desenvolvimento Habitacional e Urbano de Estado de São Paulo (CDHU), em parceria com a Prefeitura Municipal de São Carlos. A CDHU construiu o conjunto habitacional no terreno cedido pela prefeitura, localizado em uma área cujos limites geográficos estão demarcados pela linha do trem, pelo complexo Exposhow (de propriedade da prefeitura de São Carlos) e pela Rua Coronel Augusto de Oliveira Salles.

O conjunto é composto por seis condomínios, cada um contendo cinco blocos de edifícios, com exceção do condomínio I que possui apenas quatro blocos. Os blocos, por sua vez, são constituídos por 32 unidades habitacionais cada. Dessa forma, o conjunto habitacional como um todo abriga 928 apartamentos que possuem cerca de 50m² de área, distribuídos em sala, dois dormitórios, banheiro, cozinha e área de serviço integradas. Os condomínios são independentes,

Figura 31. Bloco de apartamentos do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho.
Fonte: Nomads.usp.

Figura 33. Planta da unidade habitacional da CDHU São Carlos. Fonte: autora.

possuindo inclusive delimitação física caracterizada por alambrados entre eles.

Os espaços de uso coletivo podem ser classificados em duas categorias. A primeira diz respeito àqueles localizados dentro dos limites dos condomínios, que se resumem aos parquinhos infantis, uma quadra esportiva no condomínio 3, estacionamentos e áreas térreas dos blocos e entre eles, além dos centros comunitários. A segunda categoria abrange os espaços externos aos condomínios, que são duas quadras esportivas que fazem ou deveriam fazer parte do conjunto, e a Praça das Mangueiras, que apesar de não fazer parte do conjunto habitacional é vista pelos moradores como tal.

No período analisado, os parquinhos infantis ainda existentes não recebiam manutenção por parte dos moradores. Dessa forma, estavam cobertos por vegetação e os brinquedos constituíam certo risco às crianças, dado seu estado inadequado para o uso. Somente em um caso os brinquedos estavam em bom estado de conservação. A quadra esportiva, localizada no interior do condomínio 3, também não desfrutava de cuidados periódicos.

O estacionamento e as áreas térreas de circulação dos blocos e entre eles eram utilizados como espaços de convivência entre os moradores e deles com visitantes. Verificou-se que os apartamentos térreos, por sua vez, se utilizavam da área de circulação como uma espécie de prolongamento da sala de estar, pois as portas permaneciam constantemente abertas, possibilitando uma sensação de ampliação deste cômodo do apartamento. De acordo com vários depoimentos de moradores, estes locais também são utilizados para as brincadeiras infantis. O que, por um lado, é considerado um fator positivo para alguns moradores por se configurar como um espaço que garante certa liberdade para as crianças brincarem, ao mesmo tempo em que permite olhar atento dos pais. Por outro, é motivo de reclamações dado o barulho produzido pelas brincadeiras infantis.

Figura 34. Estacionamento e centro comunitário de um dos condomínios do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Fonte: Nomads.usp.

Figura 35. Estacionamento do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Fonte: Nomads.usp.

Figura 36. Bloco de apartamentos - acesso para as unidades. Fonte: Nomads.usp.

Os centros comunitários, assim reconhecidos pelos moradores, são edificações construídas nos estacionamentos que, quando visitados pelos pesquisadores do projeto, encontravam-se ocupadas irregularmente pelos moradores e abrigavam atividades diversas, em sua maioria, estabelecimentos comerciais, como bar, depósito, mercearia e salão de beleza. Um deles era utilizado como residência e outro se encontrava desocupado. Acredita-se na potencialidade desses espaços caso sejam reapropriados e utilizados a fim de abrigar, por exemplo, espaços culturais para uso dos moradores do conjunto.

Já em relação aos espaços de uso coletivo localizados fora dos limites dos condomínios estão as duas quadras esportivas construídas no terreno em frente ao complexo da ExpoShow e a Praça das Mangueiras. No período de realização do projeto Territórios Híbridos essas quadras eram vistas pelos moradores como lugares violentos e perigosos, caracterizados pela permanência de usuários de drogas. O projeto realizou duas ações culturais nesses espaços na tentativa de que eles fossem valorizados e apropriados pelos moradores, conforme veremos no próximo item deste capítulo.

A Praça das Mangueiras, por sua vez, configura a rotatória central das ruas de acesso ao conjunto. Esse local era muito utilizado pelos moradores como espaço de convivência, inclusive por sua localização em uma posição central e por não pertencer a nenhum dos condomínios, portanto, caracterizando um local neutro. A praça não possuía quaisquer equipamentos culturais ou recreativos, apenas bancos e postes de iluminação. Pela característica imparcial como a praça era vista pelos moradores e por seu uso contínuo como ponto de encontro, acredita-se que ela poderia vir a se tornar um bom local para a realização de ações culturais. Entretanto, o intenso tráfego de veículos, aliados às altas velocidades que eles atingem em certos horários, a torna inadequada para este fim.

Figura 37. Praça da Mangueira - rotatória que se tornou local de encontro dos moradores do conjunto. Fonte: Nomads.usp.

4.1.2 Moradores

Em termos organizacionais e de gestão, o conjunto habitacional possuía uma Associação de Moradores que não era, entretanto, unanimidade entre os moradores do conjunto. Por outro lado, cada condomínio deveria ter uma equipe de gestores composta por síndico e subsíndico, mas que, na maioria dos casos, não estava atuante. Foram exceções os exemplos encontrados nos condomínios 1 e 2, em que os síndicos desempenhavam papéis importantes na organização e na manutenção de seus condomínios. Também é importante citar que existiam casos em que mais de um condomínio eram liderados pelo mesmo síndico, ou ainda, condomínios que não possuíam síndico. Cabe destacar que, a falta de uma conversa entre os síndicos somada à falta de uma atuação efetiva da associação de moradores, dificultava a formação de uma rede de comunicação que poderia, por exemplo, viabilizar o desenvolvimento do conjunto em diversas ordens, desde aspectos de manutenção do próprio conjunto ou representação perante os órgãos públicos, até a realização de ações culturais no conjunto.

Ficou evidente também a visão preconceituosa que os moradores tinham sobre si mesmos. Para muitos, o fato de morar naquele lugar soava negativamente. Uma estratégia utilizada por eles foi, por exemplo, se diferenciar de alguma forma dos demais moradores do conjunto. Essa preocupação em querer que seu bloco fosse diferente dos demais do conjunto era percebida em comentários do tipo: “No bloco ao lado eu não sei”, “Os outros eu não sei, posso falar daqui”, e foram constantes nos discursos. Dessa forma, configurava uma segregação explícita. Nesse sentido, alguns condomínios, inclusive, permaneciam fisicamente fechados, a fim de permitir apenas o acesso de seus próprios moradores.

É interessante notar ainda, que os moradores mencionaram que o conjunto em geral se unia em prol de algum interesse maior, como a construção de um posto

de saúde no conjunto, por exemplo. Diferentemente do que acontecia quando as questões eram menores, como, por exemplo, em relação à manutenção dos blocos, em que esse esforço não ocorria. Vale destacar também que os termos “união” e “comunidade” eram utilizados frequentemente pelos moradores como sinônimos em frases que são recorrentes nos comentários sobre os vizinhos, como: “eles não sabem viver em comunidade”, ou ainda “eles não se unem para manter o bloco limpo”.

A questão da segregação espacial foi muito observada durante a realização das ações culturais no conjunto, em especial nas conversas com moradores que, em certos casos, relatavam que não participaram ou não se envolveram em virtude do local escolhido para a realização das ações culturais. Percebeu-se que os condomínios ansiavam pela formação e reforço de uma identidade unitária e buscavam uma espécie de isolamento em relação aos demais moradores. Enquanto isso, em determinados casos, também primavam por uma união enquanto conjunto. O que, em partes, poderia ser explicado pela diversidade de perfis vivendo em interação e que é refletido no fato de que, entre os moradores, existiam diversas opiniões sobre viver e morar no conjunto. Enquanto alguns diziam “odiar” morar no conjunto e reforçavam o desejo de se mudar assim que possível, outros declaravam “adorar” o local pela liberdade que os filhos têm para brincar, pela abundância de áreas livres, pela presença de parque infantil e pelo “estilo de vida” do lugar. Portanto, enquanto alguns não queriam “pertencer” ao conjunto, outros diziam “ter orgulho” de serem vistos como moradores deste mesmo local.

4.2 Ações culturais realizadas no conjunto habitacional

Como já dito oportunamente nesta tese, a primeira forma de aproximação com os moradores do conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho aconteceu durante a realização de entrevistas filmadas que foram intermediadas por um morador do conjunto, que também era funcionário da prefeitura e presidente da Associação de Moradores. Este morador foi questionado sobre a existência de grupos culturais no conjunto que pudessem atuar como parceiros do projeto. Acreditava-se que o fato desses grupos estarem inseridos no conjunto poderia facilitar a aproximação com os moradores. Este morador mencionou a existência de grupos no conjunto, que, contudo, não foram identificados pelo projeto. Acredita-se que a ausência de atuação conjunta com grupos culturais organizados e atuantes no conjunto dificultou de certa forma a aproximação com os moradores. Como o projeto não tinha esse ponto de partida foi necessário um esforço ainda maior junto aos moradores, no sentido de tentar motivá-los a participar das ações propostas pelo projeto.

Cabe ressaltar que os moradores entrevistados nas entrevistas citadas foram selecionados de três formas: 1. Indicados pelo morador do conjunto, citado anteriormente; 2. Moradores que passavam pelos locais onde estavam sendo realizadas as entrevistas; ou 3. Moradores que estavam nos espaços coletivos, mas que não quiseram participar das entrevistas formalmente. Conforme já dito no capítulo 2 desta tese, tais entrevistas não se mostraram eficientes, mas indicaram possíveis caminhos sobre como poderiam ser feitas as próximas abordagens.

A partir dessas primeiras entrevistas e do entendimento prévio sobre o cotidiano e perfis dos moradores do conjunto, foram planejadas as ações culturais do projeto. Essas ações, por sua vez, se utilizaram de procedimentos metodológicos diferenciados das técnicas de coleta de dados convencionais, conforme já tratado no capítulo 2 desta tese.

A seguir, são examinadas as ações culturais realizadas no conjunto habitacional.

4.2.1 Ação Conjuntos

Primeiramente, ressalta-se que como o foco deste capítulo são as ações realizadas no conjunto habitacional em São Carlos, não discutiremos a Rádio de Rua e o Fanzine que foram realizados no âmbito da ação conjuntos em Cidade Tiradentes.

4.2.1.1. Rádio de rua

Além das questões colocadas sobre a Rádio de Rua nos capítulos 2 e 3 desta tese, é pertinente analisar aqui os papéis desempenhados pelos moradores dos conjuntos, que podem ser divididos em três principais níveis: 1. Aquele morador que é entrevistado pelo pesquisador e tem sua opinião emitida pelo alto-falante; 2. Outros moradores que estão por perto, de certa forma “participando” da conversa; e 3. Os moradores que observam de longe, procurando saber o que está acontecendo.

Neste contexto, a atuação dos pesquisadores também ocorreu de três maneiras. A primeira, do entrevistador, questionando e conversando com os moradores, exercendo papel importante e decisivo para “conquistar” os moradores e convencê-los a se expressar. O entrevistador precisava ser estimulante o bastante também para que os moradores que estavam nos arredores ficassem curiosos e se interessassem por saber do que se tratava.

Uma segunda maneira foi coletando informações através de conversas informais com os moradores que não estavam sendo entrevistados e se encontravam nos arredores. De acordo com as experiências realizadas neste projeto, se constatou que as informações coletadas desse modo poderiam ser bem relevantes, em

Figura 38. Rádio de rua realizada no conjunto Waldomiro Lobbe Sobrinho. Fonte: Nomads.usp.

termos de pesquisa, dada sua qualidade e nível de detalhamento.

A terceira e última maneira de atuação dos pesquisadores junto a essa ação constituiu registros a partir de fotografias, vídeos e áudios.

As perguntas feitas para os moradores na Rádio de Rua tratavam de temas cotidianos do conjunto, como por exemplo, como era morar naquele local, quais as qualidades e dificuldades que os moradores apontavam, o que eles gostavam de fazer nos seus tempos livres, se eles participavam de grupos culturais dentro ou fora do conjunto, entre outras. Através das respostas e dos comentários dos moradores, foi possível perceber como um morador via o outro e, principalmente, qual era sua visão sobre aquele lugar. Dessa forma, percebeu-se uma diversidade de comportamentos no conjunto e a coexistência de visões de mundo diferentes.

Além das perguntas, os entrevistadores convidavam os moradores a produzir um vídeo sobre o conjunto habitacional em outro momento, que foi denominado pelo projeto como “*Performance*”. Entende-se que esse convite feito durante a abordagem pode ter inibido a participação dos moradores do conjunto na atividade seguinte. A *Performance*, como já foi dito no capítulo 3 desta tese, contou apenas com a participação de crianças do conjunto, e, por conta disso precisou ser adaptada. O vídeo foi produzido então com o material das atividades de Rádio de Rua e Performance realizado com os moradores de São Carlos, e da Rádio de Rua e Fanzine, dos moradores de Cidade Tiradentes, conforme será apresentado no próximo item deste capítulo.

A Rádio de Rua não utilizou nenhum meio digital em seu escopo, o que, por um lado, talvez tenha minimizado de certa forma sua abrangência, mas, por outro, possibilitou que o projeto testasse esse procedimento sem meio digital a fim de

compará-lo com os que usaram tais meios.

4.2.1.2. Performance

A proposta da atividade de Performance era instigar moradores do conjunto habitacional a expressar questões cotidianas através do corpo, utilizando, para isso, diversos materiais, como tecidos, fitas, arames, entre outros, conforme já dito no capítulo 3 desta tese. A proposta era fazer uso de uma linguagem não-verbal como forma de expressão, que estaria mais ligada aos espaços físicos e depois seria transformada em audiovisual.

O vídeo produzido com os moradores do conjunto representaria a soma das filmagens realizadas durante os eventos de Performance e de Rádio de Rua, a fim de promover o aprofundamento do olhar dos participantes em relação ao seu cotidiano e ao do outro. Essa observação pretendia possibilitar a descoberta de similaridades e diferenças entre o morar nos dois espaços físicos. E, através de comunicação remota via *Skype*, seriam organizadas discussões sobre diversos temas do cotidiano dos conjuntos.

Infelizmente, a ação de Performance não pôde ser realizada da forma como foi concebida devido ao não comparecimento dos moradores. Acredita-se que isso ocorreu devido à pré-concepção dos próprios moradores do conjunto habitacional em relação ao uso do espaço coletivo, como já mencionado anteriormente neste capítulo. A atividade foi realizada no centro comunitário do condomínio quatro, onde funcionava uma mercearia e onde havia uma pessoa morando. Contudo, os moradores dos outros condomínios julgavam que este espaço pertencesse apenas aos moradores do condomínio quatro e somente estes poderiam utilizá-lo, por isso não compareceram.

Devido a este imprevisto, a ação foi adaptada pela arte educadora Maria Júlia

Figura 39. Atividade Performance. Crianças circulando pelo conjunto após confecção de fantasias. Fonte: Nomads.usp.

Martins, do Instituto Janela Aberta, que estava à frente da realização desta ação e propôs a confecção de fantasias para as crianças presentes, que depois passearam pelo conjunto. Este passeio por blocos de diversos condomínios se tornou simbólico, pois demonstrou que o conjunto pertence a todos os seus moradores e que sua apropriação como um todo não é impedida pelos alambrados que cercam os condomínios, mas apenas por barreiras comportamentais criadas pelos próprios moradores. Dessa forma, percebeu-se, nesta ação, a importância de realizar atividades culturais que auxiliem a transformação do olhar dos moradores dos conjuntos habitacionais sobre seu próprio espaço físico, a fim de que seja catalisada a interação entre eles e a apropriação do espaço público por todos.

4.2.1.3. CDHU Cultura Fest

O evento *CDHU Cultura Fest* foi realizado na Praça das Mangueiras e nas quadras externas ao conjunto habitacional. Teve como ponto focal fazer com que os moradores desse conjunto pudessem expressar e publicizar suas opiniões a respeito de questões da vida comum naquele espaço, seus anseios e críticas. O evento estava dividido em duas partes. A primeira aconteceu na Praça das Mangueira e contou com diversas atividades, entre elas a presença das duas interfaces de *graffiti* digital utilizadas pelo projeto, *lasertag* e *touchtag*, a interface comentários, exibição do vídeo produzido com os materiais coletados nas ações “Performance” e “Rádio de Rua”, apresentação de um grupo de dança de rua, além da dinâmica desenvolvida por um orador que conduzia e explicava todo o evento. A escolha de se fazer um evento na Praça das Mangueiras foi estratégica por ser um local já frequentado e bem aceito pelos moradores, conforme já discutido anteriormente.

Após o evento na praça, o público presente foi convidado a ir até as quadras

externas ao conjunto. Buscou-se, através desta configuração, fazer com que eles percebessem a possibilidade de se apropriar desse espaço coletivo do conjunto, que não era utilizado pelos moradores em função de sua ocupação por usuários de drogas. Nesse evento, houve também a apresentação de *rappers* e de grupo de dança de rua nas quadras, além da disponibilização de aparatos para atividades de *skate*, futebol e *graffiti* pintado e digital. Os moradores do conjunto, como um todo, foram convidados a ocupar esses espaços. Com ações como essa, o projeto Territórios Híbridos buscou estimular a apropriação desse espaço a partir de uma perspectiva de uso comunitário, negociado entre os moradores, de forma propositiva.

Foi percebido nesse evento que as interfaces de *graffiti* digital e de comentários, além de publicizar opiniões, podem promover o diálogo entre as pessoas. O uso da interface *TouchTag* se mostrou mais uma vez aceito e bem visto pelo público, que era composto por crianças, adolescentes e adultos. Nessa ocasião, foi possível observar de forma mais sistemática o uso dessa interface em diferentes faixas etárias e os conteúdos produzidos por eles. Enquanto as crianças procuraram reproduzir os desenhos que comumente fazem, os adolescentes usaram a interface para mandar recados ou desenharam *tags*. Já o uso do *LaserTag* ficou comprometido pela instabilidade de configuração do sistema, tanto pelas condições da morfologia do espaço da praça, quanto pelas condições de luminosidade.

Neste evento também foram feitas experimentações de comunicação remota síncrona com uma apresentação conjunta da banda de rock Malditas Ovelhas!, que tocava no estúdio da Casa Fora do Eixo Sanca no centro da cidade, e os *rappers* da banda Subloco Coletividade, que se encontravam nas quadras do conjunto. A banda fez a base musical para que os *rappers* montassem suas improvisações e se apresentassem ao vivo nas quadras do conjunto. Durante o

Figura 40. Projeção de imagens geradas pelo público participante do CDHU Cultura Fest, evento organizado pelo Nomads.usp em conjunto com moradores do Conjunto Habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho. Fonte: Nomads.usp.

Figura 41. Projeção do graffiti digital por touchtag e da interface de comentários. Fonte: Nomads.usp.

Figura 42. Apresentação de dança de rua durante o CDHU Cultura Fest. Fonte: Nomads.usp.

evento, percebeu-se que o grupo de dança de rua e os rappers configuraram-se em importantes atrativos deste evento.

4.2.2 Ação Fabricação Digital

A ação Fabricação Digital visava, entre outros objetivos já destacados no capítulo 3 desta tese, construir um pavilhão que serviria para abrigar atividades culturais a serem realizadas no conjunto. Para isso, escolheu-se utilizar estratégias e procedimentos provenientes do *design* paramétrico para o projeto, e da fabricação digital, para a construção.

Dentro das atividades programadas nessa ação, foi elaborada uma estratégia para o envolvimento dos moradores, que também serviu como um meio de coleta de dados: as urnas amarelas presas às escadas de circulação de todos os blocos, contendo perguntas importantes para o projeto. Essa primeira consulta aos moradores teve grandes resultados. Cerca de 100 respostas nas urnas foram contabilizadas, além de telefonemas ao Nomads.usp. Alguns blocos ficaram prejudicados por conta da retirada das urnas que ocorreu pelos próprios moradores mesmo que, ao colocar as urnas, os pesquisadores tenham obtido a permissão dos síndicos de todos os blocos e explicado a finalidade das mesmas aos moradores que estavam próximos.

A pergunta inicial foi “o que você gostaria que fosse feito no terreno em frente às quadras do conjunto?”. Através das respostas recolhidas das urnas, se percebeu que as principais solicitações ou necessidades dos moradores do conjunto estavam relacionadas à segurança, pois várias foram as solicitações de posto policial ou guarita de guardas; falta de infraestrutura do conjunto e de seus arredores, percebida em respostas que citavam a necessidade de supermercado, praça, equipamentos infantis, escola e posto de saúde.

Outro procedimento utilizado na ação foi a elaboração de cartas aos moradores e síndicos, que foram entregues pessoalmente em cada um dos apartamentos. No caso da carta aos moradores foi feito um convite para que eles participassem do evento OCUPA!, explicando os objetivos desse evento e as atividades que seriam realizadas nele. Já a carta aos síndicos, se configurou em uma estratégia para incentivá-los a participar dessa ação. A carta convidava para uma reunião na Praça das Mangueiras com os pesquisadores do projeto. Entretanto, somente dois síndicos participaram deste momento.

4.2.2.1. Ocupa!

O evento Ocupa! teve como objetivo mostrar para os moradores do conjunto as potencialidades do lugar em que se pretendia implantar o pavilhão, ou seja, no terreno em frente as quadras. Os moradores do conjunto realizaram simulações tridimensionais para alterar a forma do pavilhão, a partir de uma modelação pré-definida pelos pesquisadores do projeto, com o uso de *software* de criação em *design* e arquitetura. O estabelecimento dos parâmetros teve como ponto de partida as informações coletadas através das urnas. Como forma de convidar o público, foram programadas diversas atividades voltadas a várias faixas etárias. Embora a maioria das atividades realizadas tenha sido pensada para crianças, esta era uma estratégia para o comparecimento dos pais, pois eles eram os verdadeiros públicos-alvo desta ação. Contudo, durante o evento, foi percebido o grande número de crianças moradoras do conjunto que estavam participando das atividades e que geralmente andavam em grupos sem a companhia dos pais.

Também foi possível notar que a atividade mais bem sucedida foi a “oficina de pipa”, pois era uma brincadeira comum no conjunto e realizada pelas crianças nos estacionamentos e vias. Provavelmente isso ocorria porque no cotidiano do conjunto não eram realizadas atividades direcionadas às crianças, conforme

frequentemente citado em conversas informais dos moradores. Portanto, talvez seja possível modificar a relação de alguns moradores mais insatisfeitos com o conjunto através de pequenas ações pontuais e que não demandem grande infraestrutura, como uma oficina de pipa com um voluntário que auxilie as crianças, por exemplo.

O evento Ocupa! tinha a intenção de transformar o olhar dos moradores em relação ao terreno das quadras esportivas externas. Uma das atividades realizadas com este intuito foi a oficina de fotos, onde os participantes foram instigados a perceber a beleza do lugar através da fotografia. As fotos feitas pelos moradores foram impressas e expostas nos alambrados das próprias quadras, com legendas no verso, e posteriormente, foram levadas para casa pelos moradores.

Vale destacar que as quadras não estavam completamente abandonadas, entretanto, seu uso maior era feito por usuários de drogas. As estratégias do evento Ocupa! foram pensadas como forma de estimular os moradores a refletirem sobre a ocupação das quadras. Nesse evento a preocupação maior era que as pessoas vissem aquele lugar de uma outra forma.

Cabe salientar que algum tempo depois do evento Ocupa! ter sido realizado, aconteceu um episódio que descartou qualquer possibilidade de continuidade de ações do projeto naquele local, que foi uma chacina de usuários de drogas que estavam no terreno das quadra. Esse fato abalou profundamente os moradores do conjunto que antes disso já tinham certa resistência em ocupar aquele lugar, e após o ocorrido isso se tornaria ainda mais difícil.

4.3 Análises

A partir da realização de ações culturais no conjunto habitacional Waldomiro

Figura 43. Atividade realizada durante o OCUPA!. Fonte: Nomads.usp.

Figura 44. Oficina de pipa realizada durante OCUPA!. Fonte: Nomads.usp.

Figura 45. Público participando do OCUPA!. manipulando software para visualização do pavilhão em modelo digital. Fonte: Nomads.usp.

Figura 46. Plantio de árvores durante o OCUPA!. Fonte: Nomads.usp.

Lobbe Sobrinho, podem ser destacados alguns pontos importantes de discussão, colocados a seguir, cuja sequência de apresentação não implica necessariamente uma ordem de prioridade estabelecida.

4.3.1 Sobre os moradores

Foi percebido que a população moradora do conjunto não está acostumada a participar de ações dessa natureza, nem tampouco discutir sobre sua importância e formas de viabilização. Talvez se os moradores tivessem clareza sobre os benefícios e possibilidades que ações culturais poderiam trazer, ficassem motivados a participar das realizações do projeto Territórios Híbridos.

Outra questão importante era a própria dinâmica local que, em certos casos, determinava papéis pelos quais alguns moradores eram reconhecidos dentro do conjunto. Contudo, estes moradores não necessariamente desempenhavam tais papéis da maneira como eram vistos ou, tampouco, se reconheciam dentro de tal descrição. Essa situação pode ter gerado questões internas no conjunto, que implicavam diretamente nas políticas locais, consolidando níveis de hierarquização e controle de poder que podem ter sido fatores determinantes para a participação ou não dos moradores nas ações culturais propostas.

A participação de grafiteiros moradores do conjunto em ações do projeto foi um exemplo desta dinâmica citado em conversas com moradores. A presença do grupo foi motivo tanto para que uns se sentissem motivados a participar do evento, quanto para que outros não comparecessem. Entretanto, vale destacar que a participação dos grafiteiros foi muito além dos limites das ações do projeto. Estes atuaram como produtores culturais em todas as fases do evento *CDHU Cultura Fest*, desde o planejamento até as avaliações, o que envolveu contato com parceiros, divulgação do evento, entre outros. E, além disso, ainda

idealizaram o projeto de uma revista digital bimestral, sem fins lucrativos, chamada *Graffiti One*²⁹, que foi encubada posteriormente pelo Nomads.usp. Essa foi uma preciosa reverberação do projeto Territórios Híbridos.

Outro fator que pode ter influenciado a participação ou não dos moradores foi a sensação de estarem sendo controlados ou vigiados. Percebeu-se que no conjunto existe uma constante preocupação com o que os outros moradores irão dizer e quais serão as implicações destes comentários.

4.3.2 Sobre as aproximações e participações

As tentativas de aproximação e comunicação com os moradores, no sentido de escutar suas opiniões e fazê-los se expressar, foi algo muito difícil. Observou-se, inclusive, certa resistência por parte dos moradores em participar de ações dessa natureza, seja de forma passiva ou ativa.

A real participação da população foi uma das grandes dificuldades encontradas. Montava-se uma estrutura grande com planejamentos detalhados e com atividades diversificadas, que envolvia uma grande infraestrutura de equipamentos e equipes, mas os moradores não participavam. Essa situação de falta de participação era minimizada quando eram realizados eventos plurais no conjunto com a presença de atividades de estímulo e incentivo, como as tratadas no capítulo 2 desta tese, que poderiam incentivar a participação dos moradores. Eventos dessa natureza poderiam ainda estimular a formação de mentalidades que, a médio e longo prazo, possibilitassem a formação de consciência para tomadas de decisões, promovessem a organização de grupos culturais no conjunto no sentido de que eles produzissem ações culturais próprias e se transformem em agentes realizadores e multiplicadores.

---

29. Para saber mais sobre a revista ac`esse <http://www.nomads.usp.br/graffitione/>

Os eventos plurais que envolviam uma variedade de atividades certamente obtiveram mais sucesso que os que desempenharam apenas uma função, pois tinham como premissa, além de realização de atividades de estímulo e incentivo, o desenvolvimento de atividades de interesse da população.

Outra tentativa de tentar envolver os moradores do conjunto nas ações propostas foi a criação de uma página no *Facebook* chamada “CDHU Sanca”. De certa forma, esta página foi subestimada pelo projeto, que não utilizou todas as potencialidades que ela poderia proporcionar para a relação dos pesquisadores com os moradores do conjunto ou para a relação dos próprios moradores entre si. A página só foi utilizada para divulgação das ações realizadas no conjunto.

Percebeu-se que a questão do envolvimento do pesquisador com a população é muito importante e pode ser decisiva em pesquisas dessa natureza. Quanto mais o pesquisador conhece o morador e tem contato com ele, mais fácil fica para obter informações que se deseja, como por exemplo, como é morar naquele conjunto e de que forma podem ser feitas ações culturais no conjunto. Quanto mais pessoas forem envolvidas neste nível, maior a probabilidade de participação da população em ações propostas.

4.3.3 Sobre a formação de grupos culturais

Percebeu-se que os eventos culturais realizados pelo projeto exerceram a função de criar uma espécie de identidade entre os moradores, seja no interior dos condomínios, seja no conjunto como um todo. O que enfatiza a importância de se formar pessoas ou grupos que atuem na promoção de eventos, que possam servir para a formação de elos entre os moradores, dando continuidade aos esforços realizados pelos pesquisadores envolvidos no projeto Territórios Híbridos.

A presença de grupos culturais organizados no conjunto poderia ter sido um facilitador para realização das ações culturais, conforme já foi dito neste capítulo. Os grupos poderiam também vir a se tornar multiplicadores culturais. Além disso, supondo-se que fossem formados grupos de produtores culturais dentro do conjunto, estes poderiam conseguir financiamento e capacitação de formulação de ações culturais e realizar tais ações no conjunto. Desse modo, acredita-se, que poderiam ser minimizadas ou sanadas questões importantes, como a segregação e o preconceito existentes entre os moradores, e a questão da falta de atividades voltadas às crianças.

Portanto, esta questão da produção cultural envolve a essência de uma ação cultural em si, ou seja, uma atividade que pode fomentar ou potencializar uma transformação social a médio e longo prazo. O que, muitas vezes, não pode ser acompanhado pelo produtor cultural ou pelos pesquisadores por se tratar de um processo muito longo.

4.3.4 Sobre espaços para realização de ações culturais

O conjunto não possuía nenhum espaço físico que pudesse abrigar ações culturais e não fosse influenciado pela segregação e pelo preconceito de pertencer somente a um dos condomínios, inferido pelos próprios moradores. O que dificulta a organização de um cenário ideal de proposição e implementação de ações culturais de maneira continuada, conforme visto no contexto das políticas culturais, abordadas no capítulo I desta tese. Como resposta a esta carência de espaços físicos neutros que pudessem abrigar este tipo de atividade, o Territórios Híbridos propôs a construção de um pavilhão que resolveria o problema de infraestrutura física e poderia vir a ser um espaço de referência no âmbito de ações culturais inclusive para os moradores da cidade como um todo.

Diante destas constatações, percebe-se que a escolha do local para a realização das ações culturais do projeto pode ter influenciado todos os procedimentos ligados à organização e à própria realização destas ações. Essa percepção nos remete ao pensamento de Freire (2002), apresentado no capítulo I desta tese, em que ele aborda a importância que se deve dar ao universo no qual a população está inserida. Fez-se necessário, no caso das ações realizadas no conjunto, que fosse dada preferência para a escolha de locais de uso público, externos aos condomínios, como a Praça das Mangueiras, por exemplo, pois, se elas fossem realizadas nos espaços coletivos localizados dentro de um condomínio específico, os participantes se restringiriam somente aos moradores deste condomínio. De modo que, os moradores dos outros condomínios não participariam, pois argumentariam que não moram lá e, portanto, tal local não pode nem deve ser frequentado por eles.

4.3.5 Sobre a comparação de ações culturais realizadas no conjunto e ações culturais realizadas no espaço público urbano

Ações realizadas no interior de conjuntos habitacionais como este em São Carlos possuem um caráter diferente daquelas realizadas em espaços fora deles nos espaços públicos urbanos. Isso ocorre porque é preciso trabalhar com duas questões principais: 1) A necessidade de chamar o público a participar das atividades, ou de formar um grupo a partir dos moradores locais; e 2) A existência, por parte dos moradores, de certa resistência a-participar de ações dentro do conjunto, talvez pela própria segregação e preconceito que nutrem. No caso de ações dentro do conjunto, existe a necessidade de construir um vínculo mais forte através de atitudes e procedimentos que permitam conhecer alguns moradores mais a fundo, para que eles possam atuar como disseminadores das ações culturais que serão realizadas e convidem outros moradores a participar.

Dessa forma, o estreitamento de certos laços de amizade com tais moradores podem propiciar que os pesquisadores não sejam vistos de forma tão distanciada.

4.3.6 Sobre políticas culturais em conjuntos habitacionais

Acredita-se na ideia de atuação conjunta entre políticas públicas no sentido de complementar suas atuações. No caso dos temas abordados pelo projeto Territórios Híbridos, um trabalho conjunto de políticas habitacionais e políticas culturais poderia ser uma saída para a questão da realização de ações culturais em conjuntos habitacionais, por exemplo. Numa situação em que o projeto de conjuntos habitacionais fosse pensado com previsão de espaços culturais em seu escopo e, por consequência, se associados a esses espaços viessem projetos culturais com programações de atividades, poderia proporcionar maior envolvimento dos moradores com as ações propostas, mas acima de tudo, com o próprio espaço que ele habita. Não seria somente a construção dos espaços culturais nos conjuntos além de construir, mas dar possibilidade efetiva de uso para ele. Acredita-se que quando o morador se apropria do espaço, se sente parte, consequentemente ele cuida do espaço e se sente co-responsável por ele.

Sabe-se que o estímulo cultural é o que poderia aproximar as pessoas e elas poderiam se enxergar como comunidade. Nesse sentido, foram propostas várias ações do projeto Territórios Híbridos que sempre esbarravam na ausência de público participante. No caso do *CDHU Cultura Fest* os moradores ainda participaram, diferentemente do *Ocupa!* e da *Performance*, cuja participação foi predominantemente infantil. Entretanto ressalta-se que em termos de coleta de dados, os procedimentos que foram aplicados no conjunto tiveram grandes resultados. A seguir são trabalhadas as conclusões da tese.

CONCLUSÕES

Nas conclusões desta tese buscou-se destacar os resultados da pesquisa, tendo como base questões relacionadas às ações culturais de uma forma geral, à hipótese e aos objetivos da pesquisa, bem como interesses específicos para a Arquitetura e o Urbanismo. Ressalta-se que essas conclusões procuram, principalmente, acrescentar discussões às considerações feitas no final de cada capítulo.

Sobre as ações culturais

A partir das reflexões realizadas ao longo desta tese, concluiu-se, em relação às ações culturais, que há necessidade de que seu planejamento e realização sejam cuidadosamente pensados, além de se realizar reflexões e avaliações ao longo de todo o processo que busque retroalimentar a própria ação ou as ações futuras. Outra questão é que procurar envolver diferentes públicos implica na própria noção e entendimento do que seja cultura, e, conseqüentemente, os papéis que devem ser assumidos pelas políticas culturais.

Quanto às parcerias, enfatiza-se a necessidade de que os parceiros sejam engajados e interessados em construir junto as ações culturais. A participação dos parceiros desde o momento de concepção da ação possibilita que eles sejam propositivos tanto em relação aos objetivos, quanto aos procedimentos e direcionamentos das ações.

Quanto aos órgãos públicos, espera-se que haja estímulo para a realização de ações culturais, e, nesse sentido, promovam manutenção da disponibilização de editais para financiamento do setor que é essencial, principalmente, quando a perspectiva é a efetivação de políticas públicas que priorizam ações de caráter *bottom up*.

Dos governos, e, conseqüentemente, das gestões públicas na área da cultura, seja

no plano federal, estadual, e, principalmente, municipal, espera-se uma postura articuladora e viabilizadora no sentido de fomentar iniciativas nas “pontas”, ou seja, a partir de grupos que já se encontrem atrelados com produção cultural. Entretanto, cabe ressaltar que as políticas culturais estão vinculadas aos mandatos governamentais e, por conta disso, sua continuidade ou descontinuidade estão vinculadas às vigências das gestões.

As parcerias de uma prefeitura com grupos de produção cultural têm como um dos seus desdobramentos possíveis, que merece ser, inclusive, sistematicamente incentivado, à formação de grupos culturais que poderiam se tornar multiplicadores. O pagamento de cachês a artistas e grupos, como recurso principal de se obter parceiros e agentes envolvidos em ações culturais, no âmbito desta tese, parece estimular que tais artistas e grupos acabem se portando apenas como prestadores de serviços. Isso parece caminhar em desacordo com uma prática de construir ações culturais a partir de parcerias colaborativas e participativas. À prefeitura deveria caber, por exemplo, o papel de orientação e capacitação na elaboração de projetos a fim de serem submetidos a editais. Não deveria ser função da prefeitura, contratar produtores culturais, ou mesmo realizar as produções culturais propriamente ditas, pois estas deveriam, no âmbito desta tese, ser de reponsabilidade do terceiro setor. A prefeitura seria, portanto, responsável pela formação dos produtores culturais, no sentido de torná-los cada vez mais protagonistas.

Sobre o conjunto habitacional

No que diz respeito ao conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho destaca-se que a ausência de um espaço neutro destinado às realizações culturais no conjunto dificultou o desenvolvimento de ações culturais. Um espaço como esse proporcionaria realizações, tanto para os moradores do conjunto, como

para moradores da cidade como um todo, pois seria um lugar de referência para realizações culturais na cidade. Além disso, seria uma forma de garantir certa continuidade de realização de ações nesse espaço. Isso também poderia suscitar a formação e a consolidação de grupos culturais compostos por moradores do próprio conjunto.

Sobre os objetivos e a hipótese da pesquisa

Sobre os objetivos e a hipótese da pesquisa destacamos que a participação da autora desta tese no projeto Territórios Híbridos, aliada aos estudos teóricos, possibilitou alcançar os objetivos pretendidos. O trabalho sistematizou o conhecimento produzido na realização de ações culturais com meios digitais que envolveram atores públicos e privados, instituições acadêmicas e organizações do terceiro setor, em especial em conjuntos habitacionais de interesse social. Aprofundou reflexões em relação à utilização de procedimentos derivados do método de pesquisa-ação em ações culturais com meios digitais. Examinou os procedimentos metodológicos utilizados pelo projeto Territórios Híbridos a partir do método de pesquisa-ação. Examinou as ações culturais realizadas no âmbito do projeto Territórios Híbridos, com ênfase para as realizadas no conjunto habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho.

Os resultados obtidos confirmaram a hipótese de que uma pesquisa na área da cultura, envolvendo métodos de pesquisa-ação e que faz uso de meios digitais, pode estruturar-se como uma ação cultural em si ou um conjunto de ações culturais capazes de produzir alguns resultados, tanto para os pesquisadores quanto para os pesquisados, concomitantes à sua implementação, instaurando um processo contínuo de retroalimentação crítico-reflexivo para ambos os grupos.

Sobre procedimentos metodológicos

E, finalmente, destaca-se a importância em se produzir conhecimento a respeito dos procedimentos que permitam os arquitetos, conhecer a população da cidade, seus modos de vida e comportamentos, de modo que sejam capazes de entender como se dá a configuração dos espaços de coexistência na cidade e, consequentemente, serem propositivos no sentido de incorporar essas questões em seus projetos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. A. (2008). Mediações da cultura e da informação: perspectivas sociais, políticas e epistemológicas. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v. 1, n. 1, p. 1-23.

ALMEIDA, M.A. (2009a). A cada leitor seu texto: dos livros às redes. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da informação**, Florianópolis, Edição especial, p. 154-172.

_____. (2009b). A produção social do conhecimento na sociedade da informação. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 19, n. 1, p. 11-18.

_____. (2009c). De Bacon à internet: considerações sobre a organização do conhecimento e a constituição da Ciência da Informação. **Ponto de Acesso**, v. 3, n. 2, p. 109 -131.

_____. (2010a). Mediações tecnossociais e mudanças culturais na Sociedade da Informação. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 16, n. 1, p. 113 - 130. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/12972>>. Acesso em: 10 out. 2012.

_____. (2010b). Representações sociais, cultura e informação. **InCID - Revista de Ciências da Informação e Documentação**, v. 1, n. 2, p. 168-171.

_____. (2012). Habermas e as apropriações culturais das TICs: rumo a ciberesferas públicas? **Problemata - Revista Internacional de Filosofia**, v. 3, n. 2, p. 127-156.

AMARAL, A.; NATAL, G.; VIANA, L. (2009). Apontamentos metodológicos iniciais sobre a netnografia no contexto pesquisa em comunicação digital e cibercultura. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32, 2009, Curitiba. **Anais eletrônicos...** Curitiba: InterCom. Disponível em: <<http://www.djangel.com.br/wp-content/uploads/2009/01/AmaralNataleViana.pdf>>. Acesso em:

ANDRADE, A. M. (2010). **O eixo Fora do Eixo e a política cultural no Brasil**. Trabalho de conclusão de curso – Universidade de São Paulo, São Paulo.

ANDRÉ, M. E. D. A. (1983). Texto, contexto e significados: algumas questões na análise de dados qualitativos. **Cadernos de Pesquisa**, n. 45, p. 66-71. Disponível em: <<http://educa.fcc.org.br/scielo>>.

php?script=sci_abstract&pid=S0100-15741983000200008&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 1 jul. 2011.

ANITELLI, F.; MIYASAKA, E.; PRADO, M. (2008). **Avaliação do Conjunto Habitacional Waldomiro Lobbe Sobrinho**: CDHU - São Carlos_SP. Monografia (Disciplina) – Universidade de São Paulo, São Paulo.

AUGUSTIN, J. P.; GILLET, J. C. (2006). **La animación sociocultural: estrategia de acción al servicio de las comunidades**. Bogotá: Universidad Externado de Colombia.

BARBALHO, A. (2007). Políticas culturais no Brasil: identidade e diversidade sem diferença. In: ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 3, 2007, Salvador. **Anais eletrônicos...** Salvador: UFBa. Disponível em: <www.cult.ufba.br/enecult2007/AlexandreBarbalho.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2011.

BEAMISH, A. (2001). Approaches to community computing: bringing technology to low-income groups. In: SCHÖN, D. A.; SANYAL, B.; MITCHELL, W. J. (Eds.). **High technology and low-income communities: prospects for the positive use of advanced information technology**. Cambridge: MIT.

BECKER, H. S. (1990). Uma entrevista com Howard S. Becker. Lia Carneiro da Cunha; Revista por Gilberto Velho; Editada por Dora Rocha Flaksman. **Estudos Históricos**, v. 3, n.5, p. 114-136.

_____. (2007). **Segredos e truques da pesquisa**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

_____. (2009) **Falando da sociedade: ensaios sobre as diferentes maneiras de representar o social**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

BEIGUELMAN, G. (2005). **Link-se: arte, mídia, política, cibercultura**. São Paulo: Peirópolis.

_____. (2012). Quanto pesa uma vida sem fio? A dimensão política dos celulares não se esgota no seu uso. **Select**, n. 3. Disponível em: <http://www.select.art.br/article/reportagens_e_artigos/sem-fio?page=unic>. Acesso em:

BEIGUELMAN, G.; LA FERLA, J. (Org.) (2011). **Nomadismos tecnológicos**.

São Paulo: SENAI.

BELEI, R. A. et al. (2008). O Uso de entrevista, observação e videogravação em pesquisa qualitativa. **Cadernos de Educação**, Pelotas, v. 30, p. 187-199. Disponível em: <<http://www.ufpel.tche.br/fae/caduc/downloads/n30/11.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

BENHAMOU, F. (2007). **A economia da cultura**. Cotia: Ateliê.

BERQUÓ, E. (1989). A família no século XXI: um enfoque demográfico. **Revista Brasileira de Estudos de População**, v. 6, n. 2.

_____. (1998). Arranjos familiares no Brasil: uma visão demográfica. In: Novais, F.A. (Org.). **História da Vida privada no Brasil**. São Paulo: Companhia das Letras. v. 4.

BILANDZIC, M.; FOTH, M. (2012). A Review of locative media, mobile and embodied spatial interaction. **International Journal of Human-Computer Studies**, v. 70, n. 1, p. 66-71.

BILANDZIC, M.; VENABLE, J. (2011). Towards participatory action design research: adapting action research and design science research methods for urban informatics. **The Journal of Community Informatics**, v. 7, n. 3.

BLANCHARD, A.; HORAN, T. (2000). Virtual communities and social capital. In: GARSON, G. D.; PENN, H. (Ed.). **Social dimensions of information technology: issues for the new millennium**. Harpenden: Idea Group.

BOLTER, J.D.; GROMALA, D. (2003). **Windows and mirrors: interaction design, digital art, and the myth of transparency**. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press.

BONI, V.; QUARESMA, S. J. (2005). Aprendendo a entrevistar: como fazer entrevistas em Ciências Sociais. **Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC**, v. 2, n. 1, p. 68-80. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/emtese/article/view/18027>>. Acesso em: 5 ago. 2011.

BORELLI, S. H. S.; OLIVEIRA, R. C. A. (2010). Jovens urbanos, cultura e novas práticas políticas: acontecimentos estético-culturais e produção acadêmica

brasileira (1960-2000). **Utopía y Praxis Latinoamericana**, v.15, n. 50, p. 57-69.

BOTELHO, A.; SCHWARCZ, L. M. (Org.) (2011). **Agenda brasileira**: temas de uma sociedade em mudança. São Paulo: Companhia das Letras.

BOTELHO, I. (2001). Dimensões da cultura e políticas públicas. **São Paulo em Perspectiva**, v. 15, n. 2, p. 73-83. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/spp/v15n2/8580.pdf>. Acesso em: 5 ago. 2011.

BRANCALEONE, C. (2006). Comunidade, sociedade e sociabilidade: revisitando Ferdinand Tönnies. In: SEMINÁRIO DE SOCIOLOGIA E POLÍTICA, 2, 2006, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos...** Rio de Janeiro: IUPERJ. Disponível em: <<http://www.iuperj.br/publicacoes/forum/csoares.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2008.

BRASIL. Ministério da Cultura. Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. (2007a). **Economia e política cultural**: acesso, emprego e financiamento. Brasília: Ministério da Cultura. v.3.

_____. (2007b). **Plano nacional de cultura**: diretrizes gerais. 1 ed. Brasília: Ministério da Cultura.

_____. (2007c). **Política cultural no Brasil, 2002-2006**: acompanhamento e análise. Brasília: Ministério da Cultura. v.2.

BRUNDELL, P. et al. (2011). The network from above and below. In: WORKSHOP ON MEASUREMENTS UP THE STACK, 11, 2011, Toronto. **Anais eletrônicos...** Toronto: ACM Digital Library. Disponível em: <<http://conferences.sigcomm.org/sigcomm/2011/papers/w-must/p1.pdf>>. Acesso em: 1 nov. 2011.

BAUMAN, Z. (2012). **Ensaio sobre o conceito de cultura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

CALABRE, L. (2005). Política cultural no Brasil: um histórico. In: ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 1, 2005, Salvador. **Anais eletrônicos...** Salvador: UFBA. Disponível em: <www.cult.ufba.br/enecul2005/LiaCalabre.pdf>. Acesso em: 1 out. 2011.

_____. (2007). Políticas culturais no Brasil: balanço e perspectivas. In: ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 3, 2007,

Salvador. **Anais eletrônicos...** Salvador: UFBa. Disponível em: <<http://www.gestaocultural.org.br/pdf/Lia%20-%20Pol%C3%ADticas%20Culturais%20no%20Brasil%20balan%C3%A7o%20e%20perspectivas.pdf>>. Acesso em: 1 ago. 2011.

CALABRE, L. (2009). **Políticas culturais no Brasil: dos anos 1930 aos século XXI**. Rio de Janeiro: Ed. FGV.

CANCLINI, N. G. (2010). **Culturas híbridas**. São Paulo: EDUSP.

CASTELLS, M. (1999). **Fim de milênio: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra. v.3.

_____. (2000). **A Sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. 4 ed. São Paulo: Paz e Terra. v.1.

CASTELLS, M. (2002). **O Poder da identidade: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra. v. 2.

_____. (2003). **A Galáxia da internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.

_____. (2009). **Communication power**. New York: Oxford University Press.

CECCHETTO, F. (2003). Estar lá, escrever lá. **PHYSIS: Revista Saúde Coletiva**, v. 13, n. 1, p. 215-231. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/physis/v13n1/a10v13n1.pdf>. Acesso em: 10 ago. 2011.

CERTEAU, M. (2012). **A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer**. 19 ed. Petrópolis: Vozes.

CERTEAU, M.; GIARD, L.; MAYOL, P. **A Invenção do cotidiano: 2. Morar, cozinhar**. 11 ed. Petrópolis: Vozes, 2012. v. 2.

CHAUÍ, M. (1989). **Cultura e democracia**. 4 ed. São Paulo: Cortez.

CHIZZOTTI, A. (2003). A Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais: evolução e desafios. **Revista Portuguesa de Educação**, v. 16, n. 2, p. 221-236. Disponível em: <<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=37416210>>. Acesso em: 17 jan. 2011.

CHRISTIAANSE, K. (2009). **Open city: designing coexistence**. Disponível em: <<http://www.archined.nl/en/interviews/2009/opencitydesigningcoexistence/>>. Acesso em: 3 Aug. 2012.

COELHO, T. (1989). **O que é ação cultural**. São Paulo: Brasiliense.

_____. (2004). **Dicionário crítico de política cultural**. São Paulo: Iluminuras.

COMPANHIA DE DESENVOLVIMENTO HABITACIONAL E URBANO DO ESTADO DE SÃO PAULO. (2009). **Diretrizes da CDHU**. São Paulo: Secretaria de Habitação. Disponível em: <<http://www.habitacao.sp.gov.br/>>. Acesso em: 10 jun. 2009.

COMPANHIA DE DESENVOLVIMENTO HABITACIONAL E URBANO DO ESTADO DE SÃO PAULO (2008). **Manual técnico de projetos**. São Paulo: Secretaria de Habitação.

COSTA, E. S. (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. 2011. 204 f. Dissertação (Mestrado) - Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil, Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro.

COSTA, G. P. (2003). Cultura um conceito Antropológico. **Revista Profissão Docente**, v.3, n.9, p. 47- 52, set/dez.

COULDRY, N. (2012). **Media, society, world: social theory and digital media practice**. Cambridge: Polity Press.

COYNE, R. (2010). **The tuning of place: sociable spaces and pervasive digital media**. Londres: MIT Press.

CUCHE, D. (2002). **A noção de cultura nas Ciências Sociais**. 2 ed. Bauru: EDUSP.

CUNHA, N. (2010). **Cultura e ação cultural: uma contribuição a sua história e conceitos**. São Paulo: SESC/SP.

DAS, V.; POLLE, D. (2008). El estado y sus márgenes: etnografías comparadas. **Cuadernos de Antropología Social**, n. 27, p. 19–52. Disponível em:

<<http://www.scielo.org.ar/pdf/cas/n27/n27a02.pdf>>. Acesso em: set. 2011.

DAY, P.; SCHULER, D. (Ed.).(2004). **Community practice in the network society**: local action / global interaction. London: Routledge.

DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. (2006). **O planejamento da pesquisa qualitativa**: teorias e abordagens. Porto Alegre: Artmed.

DERTOUZOS, M. (1997). **O que será**: como o novo mundo da informação transformará nossas vidas. São Paulo: Companhia das Letras.

DIAMANTAKI, K. et al. (2007) Towards investigating the social dimensions of using locative media within the urban context. In: IET INTERNATIONAL CONFERENCE ON INTELLIGENT ENVIRONMENTS, ORGANISING PROFESSIONAL NETWORK: ROBOTICS AND MECHATRONICS, 3, 2007, Ulm. **Anais...** Ulm: Ulm University. Disponível em: <<http://digital-library.theiet.org/getabs/servlet/etabsServlet?prog=normal&id=IEECP-S0020070CP531000053000001&idtype=cvips&gifs=yes&ref=no>>. Acesso em: 10 Oct. 2011.

DIAS, L. C.; FERRARI, M. (Org.).(2011). **Territorialidades humanas e redes sociais**. Florianópolis: Insular.

DIMAGGIO, P.; HARGITTAI, E. (2001). **From the 'digital divide' to 'digital inequality'**: studying internet use as penetration increases. Princeton: Center for Arts and Cultural Policy Studies. (Working Paper Series, 15).

DOMINGUES, D.; VENTURELLI, S. (2007). Cibercomunicação híbrida no continuum virtualidade aumentada e realidade aumentada: era uma vez... a realidade. **ARS**, v. 5, n. 10, p. 109-121. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ars/v5n10/11.pdf>>. Acesso em:

DOMINGUES, J. L. P.; SOUZA, V. N. (2011). Programa Cultura Viva: a política cultural como política social? Elementos de análise dos fundos públicos e do direito à produção da cultura. **Cadernos de Estudos Sociais**, v. 26, n. 2, p. 239-252.

DONATH, J. (1996). **Inhabiting the virtual city: the design of social environments for electronic communities**. Tese (Doutorado) - Massachusetts Institute of Technology, Cambridge. Disponível em: <<http://smg>.

media.mit.edu/people/judith/Thesis>. Acesso em: 5 ago. 2004.

DONATI, L. P. (2007). Dispositivos móveis: espaços híbridos de comunicação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 30, 2007, Santos. **Anais eletrônicos...** Santos: Sociedade Brasileira de estudos Interdisciplinares da Comunicação. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0021-1.pdf>>. Acesso em: 20 jul. 2011.

DORNELLES, J. (2004). Antropologia e internet: quando o “campo” é a cidade e o computador é a “rede”. **Horizontes Antropológicos**, v. 10, n. 21, p. 241-271.

DRUMMOND, A. (Org.). (2012). **Cidades e políticas públicas de cultura: diagnóstico, reflexão e proposições**. Belo Horizonte: Artmanagers.

DUARTE, F. (1999). **Arquitetura e tecnologias de informação:** da revolução industrial à revolução digital. São Paulo: Ed. UNICAMP.

_____. (2005). Espacialidades tecnológicas e vivências urbanas. Galáxia: **Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica**, v. 5, n. 9, p. 101-111. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/galaxia/article/viewFile/1998/1812>>. Acesso em: 10 out. 2011.

DUARTE, F.; QUANDT, C.; SOUZA, Q. (Org.). (2008). **O tempo das redes**. São Paulo: Perspectiva.

DUARTE, J. (2005). Entrevista em profundidade. In: DUARTE, J.; BARROS, A. (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas.

DUARTE, R. (2002). Pesquisa qualitativa: reflexões sobre o trabalho de campo. **Cadernos de Pesquisa**, n. 115, p. 139-154. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/cp/n115/a05n115.pdf>. Acesso em: 15 jan. 2012.

DUARTE, T. (2009). **A possibilidade da investigação a 3:** reflexões sobre triangulação (metodológica). Lisboa: CIES - Centro de investigação e estudos de sociologia.

DURAND, J. C. (2001). Cultura como objeto de política pública. São Paulo em Perspectiva, v. 15, n. 2, p. 67-72. Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo>>.

php?script=sci_arttext&pid=S0102-88392001000200010>. Acesso em: 10 ago. 2011.

DURAND, J. C. (2013). **Política cultural e economia da cultura**. Cotia: Ateliê.

ECO, H. (1996). **Como se faz uma tese**. São Paulo: Perspectiva.

ENGELI, M. (2000). **Digital stories**: the poetics of communication. Basel: Birkhauser.

EQUIPO TÉCNICO AUPEX (Coord.) (2001). **Nuevos centros del conocimiento**: I Manual de buenas prácticas de la alfabetización tecnológica de Extremadura. Badajoz: Junta de Extremadura; AUPEX.

_____. (2003). **Participación tecnológica**: II Manual de buenas prácticas: metodología de la alfabetización tecnológica de Extremadura. Badajoz: Junta de Extremadura; AUPEX.

ESCOSTEGUY, A. C. (1998). Uma Introdução aos Estudos Culturais. **Revista FAMECOS**, n. 9, p. 87-97.

_____. (2013) Os Estudos culturais. **CARTOGRAFIAS**: Website de estudos culturais. Disponível em: <http://www.pucrs.br/famecos/pos/cartografias/artigos/estudos_culturais_ana.pdf>. Acesso em:

ETZIONI, A.; ETZIONI, O. (1999). Face-to-face and computer-mediated communities, a comparative analysis. **Information Society**, v. 15, n. 4.

FARIA, H. (Coord.) (2011). **Santo Amaro em rede**: culturas de convivência. São Paulo: SESC/SP.

FÉLIX, P.; FERNANDES, T. (2011). Política cultural. In: **CULT – Centro de estudos multidisciplinares em cultura**. Mais definições em trânsito. Disponível em: <<http://www.cult.ufba.br/maisdefinicoes/politicacultural.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2011.

FELTRAN, G. S. (2008). **Fronteiras de tensão: um estudo sobre política e violência nas periferias de São Paulo**. Tese (Doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas. Disponível em: <cutter.unicamp.br/document/?code=vtls000439781>. Acesso em: 15 set. 2011.

FERNANDES, M. I. A.(2011). Os Sentidos do morar. **V!RUS**, São Carlos, n. 5. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus05/?sec=5&item=4&lang=pt>>. Acesso em: 13 dez. 2011.

FIRMINO, R. J. (2010). Uma Vida urbana ampliada como valorização da coexistência. **V!RUS**, São Carlos, n. 4. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus04/?sec=5>> Acesso em: 10 dez. 2011.

FITZPATRICK, G.; STRINGER, M. (2007). Exploring technology influences between home, work, school: implications for managing ubiquitous technologies in the home. **Home Informatics and Telematics: ICT for The Next Billion**, v. 241, p. 235-249. Disponível em: <<http://www.springerlink.com/content/y41x3414vt808671/>>. Acesso em: 15 June 2011.

FLEURY, L.(2008). **Sociologia da cultura e das práticas culturais**. São Paulo: Senac.

FLICK, U. (2009a). **Desenho da pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed.

_____. (2009b). **Introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Bookman.

FONTES, B.A. S. M.; EICHNER, K. (2004). A Formação do capital social em uma comunidade de baixa renda. **REDES: Revista hispana para el análisis de redes sociales**, v. 7, n. 2. Disponível em: <revista-redes.rediris.es/html-vol7/vol7_2.htm>. Acesso em: 10 ago. 2011.

FOTH, M. (2004). Encouraging residents to take social ownership of an online community network through PAD: participation, animation, design. In: Day, P. (Ed.) **Building & Bridging Community Networks: Knowledge, Innovation & Diversity through Communication**. Brighton.

_____. (2006). **Network action research**. Action research network, v. 4, n. 2, p. 205-226.

_____. (2007). Introduction: the human web. **American Behavioral Scientist**, v. 50, n. 7, p. 851-856.

_____. (2011). Urban informatics, ubiquitous computing and social media for

healthy cities. In: MAKING CITIES LIVEABLE CONFERENCE, 4, 2011, Noosa. **Anais ...** Noosa: [s.n.].

_____. (Ed.) (2008). **Handbook of research on urban informatics: the practice and promise of the real-time city**. Hershey: IGI Global.

FOTH, M.; CHOI J. H.; SATCHELL, C. (2011). Urban informatics. In: COMPUTER SUPPORTED COOPERATIVE WORK, 2011, Hangzhou. **Anais ...** Hangzhou: [s.n.].

FOTH, M. et al.(Ed.) (2011). **From social butterfly to engaged citizen: urban informatics, social media, ubiquitous computing, and mobile technology to support citizen engagement**. Cambridge: MIT Press.

FRANCISCO, E. M. V.; ALMEIDA, C. C. L. (2007). **Trabalho, território, cultura: novos prismas para o debate das políticas públicas**. São Paulo: Cortez.

FRASER, M.T.D.; GONDIM, S. M. G. (2004). Da Fala do outro ao texto negociado: discussões sobre a entrevista na pesquisa qualitativa. **Paidéia**, v. 14, n. 28, p. 139 -152. Disponível em: <<http://sites.ffclrp.usp.br/paideia/artigos/28/03.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2012.

FREIRE, P.(1982). **Ação cultural para liberdade e outros escritos**. 10 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

FREITAS, L. L.(2012). **A Lei Rouanet e a atual produção cultural brasileira: retrato da relação entre incentivo fiscal e a produção cultural no Brasil**. 20f. Trabalho de conclusão do curso (Especialização) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

FREITAS, M. C. S. (2011). A construção do conhecimento científico: o papel da pesquisa. **La Recherche en Education**, n. 6, p. 100-108.

GOHN, M. G. (2010). Ações coletivas civis na atualidade: dos programas de responsabilidade/compromisso social às redes de movimentos sociais. **Ciências Sociais Unisinos**, São Leopoldo, v. 46, n. 1, p. 10-17. Disponível em: <http://www.unisinos.br/revistas/index.php/ciencias_sociais/article/view/166/36>. Acesso em: 2 set. 2011.

GONÇALVES, D. N.(2012). Jovens na política: animação e agenciamento do voto

em campanhas eleitorais. Campinas: Pontes.

GONDIM, S. M. G. (2003). Grupos focais como técnica de investigação qualitativa: desafios metodológicos. **Paidéia**, v. 12, n. 24, p. 149-161. Disponível em: < <http://www.scielo.br/pdf/paideia/v12n24/04.pdf> >. Acesso em: 15 out. 2011.

GRASSMUCK, V. R. (2010). Espaços compartilhados. Tradução de Eduardo Lourenço da Costa. **V!RUS**, n. 4, dez 2010. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus04/?sec=5>> Acesso em: 15 dez. 2011.

GREENWOOD, D. J.; LEVIN, M. (2006). Reconstruindo as relações entre as universidades e a sociedade por meio da pesquisa-ação. In: DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. (Org.). **O Planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. Porto Alegre: Artmed.

GRINTER, R. E. et al. (2009). The ins and outs of home networking: the case for useful and usable domestic networking. **ACM Transactions on Computer-Human Interaction**, v. 16, n. 2, art. 8. Disponível em: <http://www.cc.gatech.edu/~marshini/files/tochi_home_networks.pdf>. Acesso em: 10 Nov. 2011.

GUERRA, I. C. (2010). **Pesquisa qualitativa e a análise de conteúdo: sentidos e formas de uso**. Portugal: Principia.

HACKMANN, B. G. (2013). **Abordagens metodológicas**. Apresentação de power point da disciplina “Novos paradigmas na Educação Básica”, Metodologia de Ensino e Práticas Inovadoras - Gestão Educacional: supervisão e orientação, Faculdades Integradas de Taquara.

HAMPTON, K. (2001). **Living the wired life in the wired suburb: Netville, glocalization and civil society**. Tese (Doutorado) - University of Toronto,

_____. (2002). Place-based and IT mediated “community”. **Planning Theory & Practice**, v. 3, n. 2, p. 228-231.

HANASHIRO, D. M. M.; CARVALHO, S. G. (2005). Diversidade cultural: panorama atual e reflexões para a realidade brasileira. **REAd**, ed. 47, v. 11, n. 5. Disponível em: <http://www.read.ea.ufrgs.br/edicoes/pdf/artigo_353.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2011.

ISHII, H. (2008a). Tangible bits: beyond pixels. In **Proceedings of the**

2nd international conference on Tangible and embedded interaction (TEI '08). ACM, New York, NY, USA, xv-xxv.

ISHII H. (2008b). The tangible user interface and its evolution. **Commun.** ACM 51, n.6, p.32-36, junho.

JOHNSON, R.; ESCOSTEGUY, A. C.; SCHULMAN, N. (2010). **O Que é, afinal, estudos culturais?** Belo Horizonte: Autêntica.

JOHNSON, S. (2001). **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JUNQUEIRA, L. A. P.; CORÁ, M. A. J. (2012). Descentralização, território e redes sociais: uma análise do Programa Cultura Viva. **Revista Pensamento & Realidade**, ano 15, v. 27, n. 1, p. 19-36.

LACERDA, A. P. (2010). Democratização da cultura X democracia cultural: os Pontos de Cultura enquanto política cultural de formação de público. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL POLÍTICAS CULTURAIS: TEORIA E PRÁXIS, 2010, Rio de Janeiro. **Anais eletrônicos...** Rio de Janeiro: Fundação Casa Rui Barbosa. Disponível em: <<http://culturadigital.br/politicaculturalcasaderuibarbosa/files/2010/09/02-ALICE-PIRES-DE-LACERDA.1.pdf>>. Acesso em:

LEMONS, A. (2007). Comunicação e práticas sociais no espaço urbano: as características dos Dispositivos Híbridos Móveis de Conexão Multirredes (DHMCM). **Comunicação, mídia e consumo**, v. 4, n. 10, p. 23-40. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/DHMCM.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2011.

LEMONS, A. (2009). Cultura da mobilidade. **Revista FAMECOS**, n. 40.

_____. (2010). Você está aqui! Mídia locativa e teorias “materialidades da comunicação” e “ator-rede”. **Comunicação & Sociedade**, v. 32, n. 54, p. 5-29.

_____. (2011). **Mídia locativa e territórios informacionais**. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemons/midia_locativa.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2011.

LEMONS, A.; PALACIOS, M. (2001). Janelas do ciberespaço. 2.ed. Porto Alegre: Ed.

Sulina.

LENZ, R. (2007). **Locative media**. Disponível em: <<http://spresearch.waag.org/images/LocativeMedia.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2011.

LEOTE, R.(2008). Poética da mobilidade e espaços híbridos. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE TECNOLOGIA, 7, 2008, Brasília. **Anais eletrônicos...** Brasília: UNB. v. 1. Disponível em: <<http://arte.unb.br/7art/textos/rosangellaLeote.pdf>>. Acesso em: 15 ago. 2011.

LÉVY, P. (2000). **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34.

_____. (2001). **As Tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Ed. 34.

LINDTNER, S. et al. (2008). A hybrid cultural ecology: World of Warcraft in China. In: COMPUTER SUPPORTED COOPERATIVE WORK, 8, 2008, San Diego. **Proceedings...** California:ACM Digital Library. Disponível em: <<http://www.artifex.org/~bonnie/fp559-Lindtner.pdf>>. Acesso em: 15 Dec. 2011.

LIVINGSTONE, S.(2011). Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades on-line. **MATRIZES**, v. 4, n. 2, p. 11-42.

LOPES, M. S. (2006) **A animação sociocultural em Portugal**. Animador Sociocultural: Revista Iberoamericana, v. 1, n. 1, out. 2006/fev. 2007. Disponível em: <<http://www.lazer.eefd.ufrr.br/animadorsociocultural/pdf/ac105.pdf>>. Acesso em: 12 out. 2011.

LOPES, R. S. (2011) Modos de existir e habitar. **V!RUS**, n. 5. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus05/?sec=5&item=7&lang=pt>>. Acesso em: 10 dez. 2011.

MAGNANI, J.G.C.(2002). De perto e de dentro: notas para uma etnografia urbana. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, v. 17, n. 49, p. 11-29. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-69092002000200002&script=sci_arttext>. Acesso em: 10 jan. 2012.

MANOVICH, L. (2001). **The language of the new media**. Cambridge: Massachusetts Institutes of Technology Press.

MAPA de Zoneamento da Macrozona urbana e perímetro urbano de São Carlos. (2010). Disponível em: <http://www.saocarlos.sp.gov.br/images/download/habitacao/Anexo02_Zon_Urb_e_Perimetro.pdf>. Acesso: 10 jul. 2010.

MARANHÃO, A. C. K.; GARROSSINI, D. F. (2010). A Mediologia de Régis Debray: limites e contribuições ao campo comunicacional. **Em Questão**, v. 16, n. 2, p. 33 - 47. Disponível em <<http://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/15053>>. Acesso em: 10 out. 2012.

MARCELLINO, N. C. (Org.) (1988). **Introdução às Ciências Sociais**. 16 ed. Campinas: Papirus.

MARTELETO, R. M. (2007). Informação, rede e redes sociais: fundamentos e transversalidades. **Informação & Informação**, v. 12. Número especial.

MARTELETO, R. M.; OLIVEIRA E SILVA, A. B. (2004). Redes e capital social: o enfoque da informação para o desenvolvimento local. **Ciência da Informação**, v. 33, n. 3, p. 41-49. Disponível em: <revista.ibict.br/index.php/ciinf/article/viewArticle/518>. Acesso em: 10 out. 2011.

MARTINS, G. A. (1994). Metodologias convencionais e não-convencionais e a pesquisa em administração. **Caderno de Pesquisas em Administração**, São Paulo, v. 0, n. 0.

MARTINS, M. J. S.; SOUZA, M. D.; TRAMONTANO, M. (2012). Performance: reflexões sobre o desenvolvimento de uma ação cultural no CDHU São Carlos. In: CONFAEB ARTE/EDUCAÇÃO: CORPOS EM TRÂNSITO, 22, 2012, São Paulo. **Anais eletrônicos...** São Paulo: Universidade Estadual Paulista. Disponível em: <<http://faeb.com.br/livro03/Arquivos/comunicacoes/284.pdf>>. Acesso em:

MATTELART, A.; NEVEU, E. (2004). **Introdução aos estudos culturais**. São Paulo: Parábola.

MCCARTHY, J.; WRIGHT, P. (2004). **Technology as experience**. Cambridge: The MIT Press.

MCQUIRE, S. (2008). **The media city**: media, architecture and urban space. Londres: SAGE.

MEDEIROS, A. K. (2013). **Políticas públicas e organizações culturais:** o caso do Programa Cultura Viva. 158 f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Administração de Empresas de São Paulo, Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2013.

MEIS, L. (2005). **O método científico:** como o saber mudou a vida do homem: uma peça em 1 ato e 20 cenas. Rio de Janeiro: Vieira Lent.

MELO, V. A. (2006). **A animação cultural:** conceitos e propostas. Campinas: Papirus.

MIANI, R. A. (2006). Comunicação comunitária: uma alternativa política ao monopólio midiático. In: ENCONTRO DA ULEPICC-BRASIL: ECONOMIA POLÍTICA DA COMUNICAÇÃO: INTERFACES SOCIAIS E ACADÊMICAS DO BRASIL, Niterói, 2006. **Anais eletrônicos...** Niterói: [s.n.]. Disponível em: <http://www.ulepicc.org.br/arquivos/cc_rozinaldo.pdf>. Acesso em:

MIÈGE, B. (2009). **A sociedade tecida pela comunicação:** técnicas da informação e da comunicação entre inovação e enraizamento social. São Paulo: Paulus.

MITCHELL, W. J. (2001). **E-topía:** vida urbana, Jim, pero no la que nosotros conocemos. Tradução de Fernando Valderrama. Barcelona: Ed. Gustavo Gili.

MORAES, M. (2004). **A ciência como rede de atores:** ressonâncias filosóficas. História, Ciências, Saúde-Manguinhos, v. 11, n. 2.

_____. (2013). **Sobre a noção de rede e a singularidade das ciências.** 2013 [online]. Disponível em: <<http://www.necso.ufrj.br/MM/A%20nacao%20de%20rede%20e%20a%20singularidade%20das%20ciencias.htm>>. Acesso em:

MORESI, E. (Org.) (2003). **Metodologia da pesquisa.** Brasília: s.n.

NEGRELOS, E. P. (2005). **Técnica e estratégia política:** grandes projetos urbanos na região metropolitana de São Paulo. 459 f. Tese (Doutorado) - Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

NETTO, V. M.; PASCHOALINO, R.; PINHEIRO, M. (2010). Redes sociais na cidade, ou a condição urbana da coexistência. **VIRUS**, n. 4, dez. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus04/?sec=4&item=5&lang=pt>>. Acesso

em: 10 dez. 2011.

NEVES, J. L. (1996). Pesquisa qualitativa: características, usos e possibilidades. **Caderno de Pesquisas em Administração**, São Paulo, v. 1, n. 3, 2º sem. Disponível em: <<http://www.ead.fea.usp.br/cad-pesq/arquivos/c03-art06.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2011.

NEVES, V. F. A. (2006). Pesquisa-ação e etnografia: caminhos cruzados. **Pesquisas e Práticas Psicossociais**, São João Del Rei, v. 1, n. 1, jun.

NOMADS.USP. (2006). **Projeto comunidades_online**. São Carlos: Nomads.usp. (Relatório técnico-científico: parcial Fapesp 03/06421-6).

NOMADS.USP. (2007). **Projeto Comunidades_online**. São Carlos: Nomads.usp. (Relatório técnico-científico: final Fapesp 03/06421-6).

NORMAN, D. A. (1993). **Things that make us smart: defending human attributes in the age of the machine**. Cambridge: Perseus Book.

OLIVEIRA, C. L. (2008). Um Apanhado teórico-conceitual sobre a pesquisa qualitativa: tipos, técnicas e características. **Travessias**, v. 2, n. 3. Disponível em: <<http://e-revista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/3122>>. Acesso em:

OLIVEIRA, J. L. M. (200-?). **O Conceito antropológico de cultura**. Monografia (TCC-disciplina) - Antropologia da Religião, Centro de Reflexão sobre Ética e Antropologia da Religião, Universidade Católica de Brasília, Brasília, [200-?]

OLIVEIRA, M. M. (2007). **Como fazer pesquisa qualitativa**. Petrópolis: Vozes.

OPAZO, G. R. (2002). Relaciones interpersonales en los chats de internet. In: **CONGRESO ONLINE DEL OBSERVATORIO PARA LA CIBERSOCIEDAD**, 2002. Disponível em: <<http://cibersociedad.rediris.es/congreso>>. Acesso em: 28 out. 2004.

ORTIZ, R. (2002). As Ciências sociais e a cultura. **Tempo Social** - revista de sociologia da USP, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 19-32, maio.

POUPART, J. et al. (2010). **A Pesquisa qualitativa: enfoques epistemológicos**

e metodológicos. 2.ed. Petrópolis: Vozes.

PRADO, G. (2003). **Arte telemática:** dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário. São Paulo: Itaú Cultural.

PRATSCHKE, A.; TRAMONTANO, M. (2005). Interfaces ou o querer-se flutuar entre. **Arquiteturarevista**, v. 1, n. 1. São Leopoldo. Disponível em <<http://www.unisinos.br/arquiteturarevista/index.php?e=1&s=9&a=4>>. Acesso em: 10 mar. 2008.

PREFEITURA MUNICIPAL DE SÃO CARLOS. (2005). **Plano diretor de São Carlos** - LEI Nº 13.691/05. Disponível em: <<http://www.saocarlos.sp.gov.br/index.php/utilidade-publica/plano-diretor.html>>. Acesso: 13 jun. 2010.

PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA DO BRASIL. (1010). **Plano nacional de cultura**, Lei n. 12.343. Brasília, 2 dez.

PRIMO, A. (2005). Conflito e cooperação em interações mediadas por computador. **Contemporânea:** revista de comunicação e cultura, v. 3, n. 1, p. 38-74, jun. Disponível em: <<http://www.contemporanea.poscom.ufba.br/2aprimo%20j05w.pdf>>. Acesso em: 15 abr. 2008.

PRIMO, A. F. T.; CASSOL, M. B. (2005). Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. Disponível em: <<http://usr.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm>>. Acesso em: 11 jul. 2008.

QUEIROZ, D. T. et al. (2007). Observação participante na pesquisa qualitativa: conceitos aplicações na área da saúde. **Revista Enferm UERJ**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 2, p. 276-283, abr./jun.

QUIVY, R.; CAMPENHOUDT, L. (2008). **Manual de investigação em Ciências Sociais**. 5.ed. Lisboa: Gradiva.

RIBEIRO, J. C.; BRUNET, K. S.; FALCÃO, T. (2008). Comunicação móvel e jogos em espaços híbridos. **E-compós**, Brasília, v. 11, n. 2, maio/ago. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/247/275>>. Acesso em: 12 out. 2011.

RIFKIN, J. (2000). **The Age of access:** the new culture of hypercapitalism where all of life is a paid-for experience. New York: Penguin Putnam.

ROÇA, L. S.; TRAMONTANO, M. (2012). Entornos híbridos: som, espaço e simultaneidade. In: SEMINÁRIO MÚSICA, CIÊNCIA E TECNOLOGIA: fronteiras e rupturas, 4., São Paulo, 2012. **Anais eletrônicos...** Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/smct/ojs/index.php/smct/article/view/75>>. Acesso em:

ROCHA, A. L. C.; ECKERT, C. (2003). Etnografia de rua: estudo de antropologia urbana. **Illuminuras**, Porto Alegre, v. 4, n. 7. Disponível em: <seer.ufrgs.br/iluminuras/article/view/9160>. Acesso em: 21 out. 2011.

ROCHA, S. et al. (2010). Os Estudos culturais e os entrelaçamentos entre comunicação e cultura: uma análise do filme Cão sem dono. **Interin**, Curitiba, v. 1. Disponível em: <http://www.utp.br/interin/artigos/artigo_Dossie_Rocha_Matos_Salvo_Souto.pdf>. Acesso em: 17 set. 2011.

ROCHA, S. M. (2009). A “Cultura como recurso” e a autoexplicitação do gesto cultural em programas de televisão. **Comunicação & Sociedade**, ano 31, n. 52, p. 155-178, jul./dez.

RODDEN, T. et al. (2004). Configuring ubiquitous home. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON THE DESIGN OF COOPERATIVE SYSTEMS, 6. 2004, Hyères. **COOP 2004...** France: IOS Press. Disponível em: <<http://www.cs.nott.ac.uk/~axc/work/CSD04.pdf>>. Acesso em: 16 dez. 2011.

RODRIGUES, C. J.; VIANA, J. R. R.; SILVA, L. A. (2010). Ação cultural em bibliotecas. In: ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDANTES DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO, CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO E GESTÃO DA INFORMAÇÃO, 33., João Pessoa. **Anais...** João Pessoa: [s.n.]. **Anais eletrônicos...** Disponível em: <<http://dc1.ccsa.ufpb.br/enebd/index.php/enebd/article/viewFile/137/154>>. Acesso em: 15 ago. 2011.

RODRIGUES, G. S. (2009). **Processos teatrais na periferia**: no contexto do Hip Hop. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2009.

RODRIGUES, L. A. F.; CASTRO, F. L. (2012). Política cultural e gestão participativa. **Políticas Culturais em Revista**, v. 1, n. 5, p. 142-155.

ROSA, M. V. F. P. C.; ARNOLDI, M. A. G. C. (2008). A Entrevista na pesquisa qualitativa: mecanismo para a validação dos resultados. Belo Horizonte: Autêntica.

RUBIM, A. A. C. (Org.). (2006). **Bibliografia sobre políticas culturais no Brasil**. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/arquivos/bibliografias_politicasculturais_brasil_01maio06.pdf>. Acesso em: 21 jul. 2011.

RUBIM, A. A. C. (2008). Políticas culturais do governo Lula / Gil: desafios e enfrentamentos. Intercom – **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 31, n. 1, p. 183-203, jan./jun. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/ojs-2.3.1-2/index.php/revistaintercom/article/viewArticle/200>>. Acesso em: 10 out. 2011.

_____. (2011). **Cultura e políticas culturais**. Rio de Janeiro: Beco do Azogue.

RUBIM, A. A. C.; RUBIM, L. S. O. (2004). Televisão e políticas culturais no Brasil contemporâneo. **Revista USP**, São Paulo, n. 61, maio. Disponível em: <www.revistasusp.sibi.usp.br/pdf/revusp/n61/03.pdf>. Acesso em: 10 out. 2011.

SANCHES, T. A. (Org.). (2011). **Estudos culturais: uma abordagem prática**. São Paulo: Senac.

SANTAELLA, L. (2003). **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus.

_____. (2004). **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus.

_____. (2008). A Ecologia pluralista das mídias locativas. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 37, dez. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4795>>. Acesso em: 14 ago. 2011.

SANTOS, D. M. (2008). **Espaços híbridos na cidade: interfaces computacionais para comunidades locais**. 452 f. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Carlos, 2008.

_____. (2010). Coexistência: notas para um projeto de pesquisa. **V!RUS**, n. 4. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus04/?sec=6&item=1&lang=pt>>. Acesso em: 10 dez. 2011.

_____. (2013). **A constituição de espaços híbridos na cidade: exame de interfaces computacionais tangíveis de abrangência urbana**. 2013. São Carlos:

IAUSC/USP. Relatório final de pós-doutorado.

SANTOS, L. G. (2001). **Politizar as novas tecnologias**. São Paulo: Ed. 34.

SANTOS, M. E. (2012). **Da Observação participante a pesquisa-ação**: uma comparação epistemológica para estudos em administração. Disponível em: <http://www.angelfire.com/ms/tecnologia/pessoal/facef_pesq.pdf>. Acesso em:

SELDIN, C. (2008). **As Ações culturais e o espaço urbano**: o caso do complexo da maré no Rio de Janeiro. Dissertação (Mestrado) - Faculdade da Arquitetura e Urbanismo, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

SILVA, F. A. B. (2007a). **Economia e política cultural: acesso, emprego e financiamento. Brasília: Ministério da Cultura**. (Coleção Cadernos de Políticas Culturais) v. 3. Disponível em: <<http://www.ipea.gov.br/sites/000/2/livros/cardenosdepoliticas/caderno03.pdf>>. Acesso em: ago. 2011.

_____. (2007b). **Política cultural no Brasil, 2002-2006**: acompanhamento e análise. Brasília: Ministério da Cultura. (Coleção Cadernos de Políticas Culturais) v. 2. Disponível em: <<http://www.ipea.gov.br/sites/000/2/livros/cardenosdepoliticas/caderno02.pdf>>. Acesso em: ago. 2011.

SILVEIRA, S. A. (2005). **Software livre e inclusão digital**. Palestra proferida no ICMC-USP, São Carlos, 7 dez. 2005.

_____. (2010a). Realidade aumentada, aprendizagem e práticas colaborativas em espaços híbridos. **Inc. Soc.**, Brasília, v. 3, n. 2, p. 150-156, jan./jun. Disponível em: <<http://revista.ibict.br/inclusao/index.php/inclusao/article/view/134>>. Acesso em: 14 out. 2011.

SILVEIRA, S. A. (2010b). Redes de relacionamento e sociedade de controle. **V!RUS**, São Carlos, n. 4, dez. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus04/?sec=3&item=2&lang=pt>>. Acesso em: 14 dez. 2011.

SIMIS, A. (2011). A Política cultural como política pública. In: ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 3., 2007, Salvador. **Anais eletrônicos...** Disponível em: <www.cult.ufba.br/enecult2007/AnitaSimis.pdf>. Acesso em: 14 set. 2011.

SOUZA E SILVA, A. (2004a). Arte, interfaces gráficas e espaços virtuais. **ARS**, v. 2, n. 4, p. 77-97.

_____. (2004b). **De MUDs como espaços a espaços como MUDs**: interfaces móveis de comunicação e subjetividade contemporânea. Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Apresentação de power point.

_____. (2004c). **From multiuser environments as (virtual) spaces to (hybrid) spaces as multiuser environments**: Nomadic technology devices and hybrid communication places. 260 f. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

_____. (2004d). **Mobile networks and public spaces**: bringing multiuser environments into the physical space. *Convergence*, v. 10, n. 2. Disponível em: <<http://con.sagepub.com>>. Acesso em: out. 2011.

_____. (2006). **From cyber to hybrid**: mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. *Space and culture*, v. 9, n. 3, p. 261-278. Disponível em: <<http://tvdigital.files.wordpress.com/2008/09/mobile-2006-adriana-silva.pdf>>. Acesso em: 15 out. 2011.

_____. (2013). **Location-aware mobile technologies**: historical, social and spatial approaches. *Mobile Media & Communication*, v. 1, n. 1, p. 116-121.

SOUZA E SILVA, A.; FERREIRA, L. (2011). **Z**: ou como estar imerso no espaço digital. Disponível em: <<http://souzaesilva.com/Website/portfolio/webdesign/siteciberidea/adriana/research/phd/z.pdf>>. Acesso em: 10 nov. 2011.

SOUZA, M. D. (2007). **[DES]Interesse social: procedimentos metodológicos para análise de peças gráficas de apartamentos de interesse social**. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, Escola de Engenharia de São Carlos, São Carlos, 2007.

SOUZA, V. (2012). Políticas culturais em São Paulo e o direito à cultura. **Políticas Culturais em Revista**, v. 2, n. 5, p. 52-64.

SPIGAROLI, A. et al. (2005). As Tecnologias de informação e comunicação como ferramentas potencializadoras para a inclusão: um desafio para a sociedade. In: PELLANDA, N.M.C.; SCHLÜNZEN, E.T.M.; SCHLÜNZEN JR., K. (Org.). *Inclusão*

digital: tecendo redes afetivas / cognitivas. Rio de Janeiro: DP&A.

SPOSITO, E. S. (2008). **Redes e cidades**. São Paulo: UNESP.

STRAUSS, A.; CORBIN, J. (2008). **Pesquisa qualitativa: técnicas e procedimentos para o desenvolvimento de teoria fundamentada**. 2.ed. Porto Alegre: Artmed.

TAKAKI, E.; COELHO, G. (2010). Multiterritorialidade, cultura e redes sociais: espacialidades híbridas, práticas do movimento Hip Hop no rio de Janeiro. **V!RUS**, São Carlos, n. 4, dez. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus04/?sec=4&item=3&lang=pt>>. Acesso em: 10 dez. 2011.

THIOLLENT, M. J.-M. (1984). Aspectos qualitativos da metodologia de pesquisa com objetivos de descrição, avaliação e reconstrução. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, n. 49, p. 45-50, maio. Disponível em: <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-15741984000200005&lng=en&nrn=iso>. Acesso em: 11 ago. 2011.

_____. (1997). **Pesquisa-ação nas organizações**. São Paulo: Atlas.

_____. (2000). **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez.

THIRY-CHERQUES, H. R. (2006). Pierre Bourdieu: a teoria na prática. **RAP**, Rio de Janeiro, n. 40, v. 1, p. 27-55, jan./fev. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/rap/v40n1/v40n1a03.pdf>. Acesso em: 13 nov. 2011.

_____. (2008). **Projetos culturais: técnicas de modelagem**. 2.ed. São Paulo: FGV.

TIBURI, M. (2011). Habitar como espaço das diferenças. **V!RUS**, São Carlos, n. 5, jun. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus05/?sec=5&item=2&lang=pt>>. Acesso em: 12 dez. 2011.

TOLIA, P. (2007). **Cultura e economia: problemas, hipóteses, pistas**. São Paulo: Iluminuras/Itaú Cultural.

TRAMONTANO, M. (1998). **Novos modos de vida, novos espaços de morar: Paris, São Paulo, Tokyo: uma reflexão sobre a habitação contemporânea**. Tese (Doutorado) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 1998.

TRAMONTANO, M. (2002). **Vozes distantes**: organização e sociabilidade em comunidades informatizadas. Nomads.usp, primavera de 2002. Disponível em: <http://143.107.236.240/disciplinas/SAP5846/Vozes_distantes_nov02.pdf>. Acesso em: 15 jul. 2011.

TRAMONTANO, M.; REQUENA, C.A. (2007). Living ways: design processes of a hybrid spatiality. **International Journal of Architectural Computing**, v.5, n. 3, p. 535-549.

TRAMONTANO, M.; SANTOS, D. M. (2012). Hybrid territories project: cultural actions and digital media. [S.l.]: **Ecaade**.

TRIPP, D. (2005). **Pesquisa-ação**: uma introdução metodológica. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez.

TRIVIÑOS, A. N. (2011). **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas.

UNESCO. (2002). **Declaração universal sobre a diversidade cultural**. [S.l.:s.n].

_____. (2007). **Convenção sobre a proteção e promoção da diversidade das expressões culturais**. [S.l.:s.n].

_____. (2012). **Declaração de princípios sobre a tolerância**. Paris, 1995. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org>>. Acesso em: 10 out. 2012.

VAZ, L. F. (2010). Um Território híbrido na Maré, RJ: novo território cultural? In: **SEMINÁRIO INTERNACIONAL POLÍTICAS CULTURAIS: TEORIA E PRÁXIS**, 2010, Rio de Janeiro. Anais eletrônicos... Disponível em: <<http://culturadigital.br/politicaculturalcasaderuibarbosa/files/2010/09/26-LILIAN-FESSLER-VAZ.1.pdf>>. Acesso em:

WARDROP-FRUIIN, N.; MONFORT, N. (Ed.). (2003). **The New media reader**. Cambridge: MIT Press.

WARSCHAUER, M. (2006). **Tecnologia e inclusão social**: a exclusão digital em debate. São Paulo: SENAC.

WEBER, M. (2006). **A “objetividade” do conhecimento nas ciências sociais**. Tradução de Gabriel Cohn. São Paulo: Ática.

WELLMAN, B. (1999a). Living networked in a wired world. **IEEE Intelligent Systems**, New York, v. 14, n. 1, p. 15-17, Jan./Feb.

_____. (1999b). The Network community. In: _____. (Ed.). **Networks in the global village**. Boulder: Westview. Disponível em: <<http://www.chass.utoronto.ca/~wellman/publications/globalvillage/in.htm>>. Acesso em: 10 Mar. 2008.

_____. (2007). Challenges in collecting personal network data: the nature of personal network analysis. **Field Methods**, v. 19, n. 2, p. 111-115, May. Disponível em: <<http://fmj.sagepub.com>>. Acesso em: 24 out. 2011.

WELLMAN, B. et al. (2001). Does the Internet increase, decrease, or supplement social capital? Social networks, participation, and community commitment. **American Behavioral Scientist**, Thousand Oaks, v. 45, n. 3, p. 437-456, Nov.

WHITE, R. A. (1998). Recepção: a abordagem dos estudos culturais. **Comunicação & Educação**, São Paulo, n. 12, p. 57-76, maio/ago.

WHYTE, W. F. (2005). Introdução: Cornerville e sua gente. In: WHYTE, W. F. **Sociedade de esquina: a estrutura social de uma área urbana pobre**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. p. 19-24.

YIN, R. K. (2005). **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman.

YÚDICE, G. (2004). **A Conveniência da cultura: usos da cultura na era global**. Belo Horizonte: Ed. UFMG.

APÊNDICE

APÊNDICE I - FICHAS-RESUMO DE CADA AÇÃO

Ação	Breve Descrição	Parceiros	Período	Foto
Cenas Urbanas	Buscou estimular novos olhares sobre espaços públicos em moradores de três cidades brasileiras através da fotografia.	São Carlos-SP Cultura.sc + SecEd + Escola Carmine Botta Rio Branco-AC SecEd + PIUM Fotoclube + Escola Serafim Salgado Uberaba-MG Uniube + Escola Renato Frateschi	ABR JUN 2012	
Cross	Buscou utilizar a <i>internet</i> como potencial fomentadora de compreensão sobre outro estado brasileiro.	São Carlos-SP Cultura.sc Rio Branco-AC Fundação Elias Mansour + Usina de Artes João Donato	AGO NOV 2012	
Diálogos Inter culturais	Buscou auxiliar a construção de olhares favoráveis entre os dois locais, Lüneburg e São Carlos, promovendo diálogos não-verbais entre dois grupos sonoro-musicais.	Alemanha Leuphana University + Banda Parashurama São Carlos-SP Cultura.sc + Aquarpa	DEZ 2011	

Captas	Buscou testar e analisar diferentes procedimentos metodológicos, que envolviam desde as possibilidades de efetivação de parcerias, em diferentes níveis, e o escopo de suas atribuições em uma ação dessa natureza, até instrumentos de coleta, registro e sistematização de dados de intervenções no espaço público.	São Carlos-SP Fábio FON + Soraya Braz + Cultura.sc	SET OUT 2011	
Backstage	Buscou estimular a reflexão sobre modos de produção cultural independente na área musical, voltado, em especial, ao rock; explorar o uso dos meios digitais para auxiliar esse tipo de produção cultural e artística; conhecer os pontos semelhantes e distintos entre coletivos que trabalham nessa produção em diferentes lugares do Brasil, possibilitando vivências para uma banda independente nesses coletivos, ligados ao Circuito Fora do Eixo; promover reflexões sobre as vivências da banda nesses coletivos, as experiências advindas de uma circulação que envolvia cidades diferentes, de diferentes regiões do país; além de explorar as potencialidades e aplicações dos meios digitais em intervenções com bandas de rock em espaços públicos.	São Carlos-SP Casa FDE.sc +GIG São Paulo-SP Casa FDE Sampa + Instituto Pombas Urbanas +Bar do João Porto Alegre-RS Casa FDE Sul Pelotas-RS Casa FDE Pelotas Caxias do Sul-RS Coletivo ManifestaSol	JAN MAR 2013	

Conjuntos	Buscou auxiliar a emergência de um olhar comparativo sobre viver em conjuntos habitacionais em realidades urbanas distintas, estimular a construção de novas compreensões sobre o morar em conjuntos habitacionais, inclusive nos próprios moradores destes locais, usar meios digitais para estimular a expressão de moradores e pessoas relacionadas aos conjuntos durante os eventos, explorar possibilidades de linguagem de performance e de fanzine sobre o morar em conjuntos como expressões da comunidade.	São Carlos-SP Cultura.sc + Janela Aberta Cidade Tiradentes-SP Pombas Urbanas	OUT NOV 2011	
Graffiti	Buscou construir um olhar favorável sobre o universo do <i>graffiti</i>, ampliar possibilidades de grafiteiros com o uso de meios digitais, refletir sobre o caráter universal, regional e local do <i>graffiti</i>, além de estimular explorações de comunicação não-verbal à distância e refletir acerca de intervenções dessa natureza em espaços públicos urbanos.	São Carlos-SP Cultura.sc Belo Horizonte-MG Lagear + Coletivo Pegada	SET OUT 2011	

Fabricação Digital	Voltou-se à concepção, produção e montagem de um pavilhão para abrigar atividades culturais que utilizou estratégias e procedimentos provenientes do <i>design</i> paramétrico e da fabricação digital.	Cultura.sc + estudantes de arquitetura de várias instituições brasileiras + LAPAC - UNICAMP + Engraver	JUN OUT 2012	

APÊNDICE 2 - QUADRO RESUMO DAS SESSÕES DE CADA AÇÃO

AÇÃO CENAS URBANAS			
Sessão	Descrição	Envolvidos	Foto
1	Palestra sobre a história da fotografia e sobre a cidade	Fotógrafo Pesquisadores Alunos	
2	Produção de fotografias dos locais escolhidos	Fotógrafo Pesquisadores Alunos	
3	Postagem das fotos no Facebook para comentários	Pesquisadores Alunos	
4	Seleção das fotos para a exposição Debate local sobre a experiência	Pesquisadores Alunos	
EVENTO	Exposição de banner e exibição de entrevistas simultaneamente nas praças das três cidades	Pesquisadores Alunos Público	

AÇÃO CROSS			
Sessão	Descrição	Envolvidos	Foto
1	Abertura com comunicação remota <i>Workshop</i> sobre a teoria do documentário	Nos dois locais: Professor de imagem e som Participantes	
2	<i>Workshop</i> sobre filmagem <i>Workshop</i> sobre produção	Professor de imagem e som Participantes	
3	Assessoramento dos roteiros e organização das filmagens	Monitor de imagem e som Participantes	
4	Cinco semanas de filmagem	Participantes	
5	Capacitação em <i>storyboard</i> e em edição	Professor de imagem e som Participantes	
6	Três semanas de edição	Monitor de imagem e som Participantes	
EVENTO	Exibição dos vídeos produzidos para apreciação do público	Pesquisadores Público	
7	Discussão sobre os temas abordados e sobre a ação	Participantes Professor Pesquisadores	

AÇÃO DIÁLOGOS INTERCULTURAIS			
Sessão	Descrição	Envolvidos	Foto
1	Discussões com o grupo Parashurama e Aquarpa	Pesquisadores Parashurama Aquarpa	[SESSÃO VIRTUAL – SEM IMAGEM]
2	Pesquisa de campo na ferroviária de São Carlos e coleta de objetos para produção de instrumentos	Pesquisadores Aquarpa	[SEM IMAGEM]
3	Aproximações dos alunos da Leuphana Universität com a cultura brasileira	Pesquisadores Alunos Leuphana	[SESSÃO VIRTUAL – SEM IMAGEM]
4	Testes e conversas entre as equipes alemã e brasileira	Pesquisadores Aquarpa Parashurama	[SESSÃO VIRTUAL – SEM IMAGEM]
5	Aproximações entre os grupos musicais Decisão do roteiro de comunicação	Pesquisadores Aquarpa Parashurama	[SESSÃO VIRTUAL – SEM IMAGEM]
EVENTO	Comunicação sonora musical, não verbal, entre os dois grupos musicais, mediada por live stream	Pesquisadores Aquarpa Parashurama Público	

AÇÃO BACKSTAGE			
Sessão	Descrição	Envolvidos	Foto
1	Seleção de banda independente do estado de São Paulo	Bandas inscritas Pesquisadores	
2	Shows da banda no estado do Rio Grande do Sul, nas cidades de Pelotas, Caxias do Sul e Porto Alegre	Banda selecionada Pesquisadores Casas Fora do Eixo Público	
3	Shows da banda no estado de São Paulo. Jam session remota entre São Paulo e São Carlos e duas intervenções musicais em espaços públicos: na Rua Augusta e no bairro Cidade Tiradentes	Banda selecionada Pesquisadores Casa Fora do Eixo Público	
EVENTO	Apresentação em São Carlos, no bar GIG, com entrevista dos pesquisadores e da banda para o pós-TV	Banda selecionada Pesquisadores Casa Fora do Eixo Público	
4	Avaliação da ação	Banda selecionada Pesquisadores	

AÇÃO CAPTAS			
Sessão	Descrição	Envolvidos	Foto
I	Palestra dos artistas idealizadores das capas: Fábio FON e Soraya Braz	Pesquisadores Atores Fábio FON e Soraya Braz	
2	Workshop sobre o funcionamento das capas Teste das capas no Nomads.usp e no campus	Pesquisadores Atores Fábio FON e Soraya Braz Público	
EVENTO	Capas percorrem o centro da cidade.	Pesquisadores Atores Fábio FON e Soraya Braz Público	

AÇÃO CONJUNTOS			
Sessão	Descrição	Envolvidos	Foto
1	Rádio de Rua em Cidade Tiradentes – São Paulo	Pesquisadores Artistas do Pombas Urbanas Público	
2	Rádio de Rua no CDHU – São Carlos	Pesquisadores Público	
3	Oficina de Fanzine em Cidade Tiradentes – São Paulo	Pesquisadores Público	
4	Oficina de Performance no CDHU – São Carlos	Pesquisadores Animadora cultural Público	
EVENTO	CDHU Cultura Fest – Exibição de vídeo, apresentação de dança e de rap, pista de skate	Pesquisadores Grupo de rap Grupo de dança Público Grafiteiros	

AÇÃO GRAFFITI			
Sessão	Descrição	Envolvidos	Foto
1	Capacitação no uso dos programas <i>LaserTag</i> e <i>TouchTag</i>	Pesquisadores Grafiteiros locais	
2	Reflexões locais e remotas entre grafiteiros e pesquisadores sobre intervenções no espaço urbano	Pesquisadores Grafiteiros locais	
EVENTO 1	<i>Graffiti</i> simultâneo em São Carlos e Belo Horizonte, realizado por grafiteiros e pelo público <i>Graffiti bomb</i> em ônibus urbano	Pesquisadores Grafiteiros locais Público	
EVENTO 2	<i>Graffiti</i> em São Carlos no Grito Rock 2012, realizado por grafiteiros e pelo público	Pesquisadores Grafiteiros locais Público	
EVENTO 3	<i>Graffiti</i> em São Carlos no CDHU Cultura Fest, realizado pelo público	Pesquisadores Grafiteiros locais Público	
EVENTO 4	<i>Graffiti</i> em São Carlos no Festival Contato 2012, realizado pelo público	Pesquisadores Grafiteiros locais Público	

AÇÃO FABRICAÇÃO DIGITAL			
Sessão	Descrição	Envolvidos	Foto
I	Instalação de urnas no CDHU para coletar opinião dos moradores e cartazes para divulgar os eventos	Pesquisadores Moradores	
EVENTO I	OCUPA! Diversas atividades buscaram chamar os moradores para o espaço que se pretendia ocupar, onde foi apresentado o processo de fabricação digital	Pesquisadores Moradores	
2	Workshop Fabricação Digital com a participação de alunos de cursos de arquitetura e profissionais de várias regiões brasileiras	Pesquisadores Profissionais Alunos de arquitetura	
EVENTO 2	Sessão de montagem do projeto em escala 1:1	Pesquisadores Alunos de arquitetura participantes da Sessão 2	
3	Continuação do projeto iniciado na sessão anterior	Pesquisadores Alunos de arquitetura	
EVENTO 3	Sessão de montagem do novo projeto em escala 1:2	Pesquisadores Alunos de arquitetura participantes da Sessão 3	

APÊNDICE 3 MATERIAL DE DIVULGAÇÃO/EXPLICATIVO DAS AÇÕES

AÇÃO CENAS URBANAS	
Material	Foto
Cartazes	
Banners	

Banners

Banners

Compacto
TEC

<https://docs.google.com/spreadsheet/ccc?key=0AoEmHJzf5WpodFo5T0ZEW-mtGZ29oWlpSb05ieTRQMGc#gid=20>

Site
Territórios
Híbridos

<http://www.nomads.usp.br/territorios.hibridos/acoes/imagem/fotos>

Facebook

<https://www.facebook.com/fotos.thibridos?fref=ts>

AÇÃO CROSS		
Material	Foto	
Cartazes		
Encarte DVD com vídeos produzidos		
Compacto TEC	https://docs.google.com/spreadsheets/ccc?key=0AoEmHJzf5WpodEhjb0VCUTRFQUJvU3R5ZCIXeU1oc0E#gid=21	
Site nomads	://www.nomads.usp.br/territorios.hibridos/acoes/imagens/videos	

Facebook

<https://www.facebook.com/groups/455903187774900/>

AÇÃO DIÁLOGOS INTERCULTURAIS	
Material	Foto
Site Territórios Híbridos	http://www.nomads.usp.br/territorios.hibridos/acoes/som/dialogos_interculturais

AÇÃO BACKSTAGE	
Material	Foto
Cartazes	
Interface Backstage	http://www.nomads.usp.br/backstage

Compacto
TEC

AÇÃO BACKSTAGE

File Edit View Insert Format Data Help Last edit was made 12 days ago by Luciana Rocha

Comments 0 hours

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Causas do Sul 414.000	130km de PA			380km Pelotas - Caxias				
2	Pelotas 326.000	260km de PA							
3									
4	Teste com o iPad da Denise								
5									
6									
7	CIDADE	DATA	Período	Horário	evento coletivo/casca e externo	tema / convidados	interface	avaliações	peças Nomads
8		26/02/2013	quinta-feira	12h30 - Santa Tereza	TRANSPORTE: São Paulo - Porto Alegre (ônibus - Viação Rapemistim)				
9				6h30 - Chegada Rodoviária Pelotas	TRANSPORTE: Porto Alegre - Pelotas (770km) (carro alugado)				
10		21/02/2013	quinta-feira		Produção Grito				
11					Pelotas 14h55				
12									
13									
14	Pelotas		tarde						
15	Casa FDE Pelotas		noite						
16									
17		22/02/2013	sexta-feira	manhã	Ver - Intervenção pra TV - 19h				
18					almo Grito Rock 20 30h				
19									
20				9h - Saída Pelotas	TRANSPORTE: Pelotas - Caxias (460km) (carro alugado)				
21									

+ programação - ADM - Show TT GIG - Entrevistas - contatos - pôch - Equipamentos - Nomads people - Intervenção - Fancards

<https://docs.google.com/spreadsheet/ccc?key=0AqfkvVM8HwV5dGo2UW-pNb09CdIz6MXZkcWNJMDNJOWc#gid=0>

Site
Territórios
Híbridos

<http://www.nomads.usp.br/territorios.hibridos/acoes/som/bandas>

Facebook

<https://www.facebook.com/groups/124203074424373/>

AÇÃO CAPTAS	
Material	Foto
Cartaz de palestra dos artistas idealizadores das capas	
Pulseiras	
Site Territórios Híbridos	http://www.nomads.usp.br/territorios.hibridos/acoes/corpo/captas

AÇÃO CONJUNTOS	
Material	Foto
Crachá para entrevistas	
Mapa	
Pulseira	Centro Cultural Arte em Construção – Instituto Pombas Urbanas contato@pombasurbanas.org.br www.pombasurbanas.org.br (11) 2282-3801 / (11) 2285-7758 www.nomads.usp.br/territorios.hibridos Essa ação faz parte do projeto Territórios Híbridos, do Nomads.usp em parceria com o Instituto Pombas Urbanas, Centro Cultural Arte em Construção.

Fanzine

Compacto
TEC

Compacto.TEC 2011				
CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO				
Item	Descrição de atividade	Organização / Fornecedor	Quant. Horas	Responsável pela execução
ações PERFORMANCE				
1	Planejamento, elaboração de tarefas e montagem de equipe			Mayara
2	Equipamentos para montagem do Rádio de Rua			
3	Comprar a bateria de carro e fazer a ligação na caixa de som			Marla (com auxílio de alguém que tenha carro)
4	Caixa de som			Marla (com auxílio de alguém que tenha carro)
5	Chacar se tem entrada para microfone na caixa de som			Marla
6	Chacar se a caixa de som é compatível com 12 volts e 5 ampères			Mayara
7	Microfone para ligar na caixa de som	USP - retirado na secretaria (alexandra)		Marla
8	Gravador de áudio acoplado à rádio de rua			
9	Suprimento de Rádio de Rua			
10	Pegar carrinho Bebidas toda hora			Marla (seu ofício) - alguém que tenha carro (David e Caribé)
11	Pulseiras fiver			Noite e Priscila
12	Atividades			
13	Melhores (Rafael e Leo)			
14	Chamar os alunos e fazer o teste de audição			

<https://docs.google.com/spreadsheet/ccc?key=0AsaCtCj5QvD-dF9wbk1tb1Uzd2ZKd0xWaEhKcDBjaHc#gid=0>

Site
Territórios
Híbridos

<http://www.nomads.usp.br/territorios.hibridos/acoes/corpo/conjuntos>

AÇÃO GRAFFITI

Material

Foto

Cartaz

Carta

Pulseirinhas

Divulgação
em sites
locais

CORONEL SALLES RECEBE GRAFITEIROS DE SÃO CARLOS E BELO HORIZONTE

Na próxima quarta-feira (26), às 20h, a Praça Coronel Salles receberá o Graffiti Digital, uma ação realizada simultaneamente por grafiteiros de São Carlos e Belo Horizonte que buscam a construção de diferentes olhares sobre o universo do grafite.

Com o apoio da Coordenadoria de Artes e Cultura de São Carlos, o projeto tem o intuito de promover ações culturais combinando incidências concretas e virtuais em lugares urbanos, aproximando olhares diferentes. Através de ações como o Graffiti Digital, o projeto busca promover o reconhecimento de diversidades, aproximando a população através da rede, e incentivando novas possibilidades de comunicação através dos meios digitais.

Todas as ações realizadas no âmbito da Câmara Municipal, além de acompanhar e conhecer o trabalho dos grafiteiros mineiros (Júlio, Sim, Sécú, Lela e Felipe, e os grafiteiros de Belo Horizonte TOT e Edson).

A ação faz parte do Projeto de Políticas Públicas Territórios Híbridos, realizado pelo Nomads USP, do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da USP de São Carlos, e é financiado pela FAPESP, e tem parceria com a Coordenadoria de Artes e Cultura da Prefeitura de São Carlos e apoio da Câmara Municipal dos Vereadores.

Para maiores informações sobre a ação ou o projeto acesse: <http://www.nomads.usp.br/territorios.hibridos>

(24/10/2011)

GRAFFITI DIGITAL NO CDHU FAZ PARTE DA PROGRAMAÇÃO DO SANCA HIP-HOP

Será realizado neste sábado (26) no CDHU, às 20h, o Graffiti Digital, uma ação que busca, além da construção de um olhar diferente sobre o universo do grafite, ampliar possibilidades dos grafiteiros com o uso de outros meios, capacitar os grafiteiros com o uso de mídias digitais e estimular reflexões sobre o caráter urbano, regional e local do grafite.

A ação ocorrerá na Praça da Independência, no CDHU e contará com a participação dos grafiteiros do Sanka Hip-Hop, evento que estará sendo realizado na cidade simultaneamente a ação. Todo o público também será convidado a grafar na praça, além de acompanhar e conhecer o trabalho dos grafiteiros.

Além do graffiti digital, será realizado também o graffiti paralelo nas quadras de esportes do CDHU, com o objetivo de recuperar o espaço para uso dos moradores do conjunto.

A ação faz parte do projeto de Políticas Públicas Territórios Híbridos, realizado pelo Nomads USP, do Instituto de Arquitetura e Urbanismo da USP de São Carlos, e é financiado pela FAPESP, com parceria da Coordenadoria de Artes e Cultura da Prefeitura de São Carlos e apoio da Câmara Municipal.

O projeto tem o intuito de promover ações culturais combinando incidências concretas e virtuais em lugares urbanos, aproximando olhares diferentes. Através de ações como o Graffiti Digital, o projeto busca promover o reconhecimento de diversidades, aproximando populações através da rede, e incentivando novas possibilidades de comunicação através dos meios digitais.

(25/10/2011)

Compacto
TEC

TEC - GRAFFITI DIGITAL - CDHU 2012

File Edit View Insert Format Data Tools Help Last edit was made on May 23, 2012 by Mayara Dias

INSTITUTE OF ARCHITECTURE AND URBANISM, UNIVERSITY OF SÃO PAULO
THE HYBRID TERRITORIES PROJECT, NOMADS.USP
www.nomads.usp.br/territorios.hibridos
nomads@usp.br tel: (16) 3373.8297
Av.Trabalhador São Carlense, 400 - São Carlos, SP

	ORÇ	ORÇ	INFORMAÇÕES	TELEFONE 1	E-MAIL 5	OUTRO 6
1	São Carlos - SP	Nomads.usp	Marcelo Trasmonte Dennis Mônica dos Santos Mayara Dias de Souza Vitor Locicento Sanchez	NOMADS.usp (16) 3373.8297 Vitor (16) 3372.3155	Marcelo [trasmonte@usp.br] Dennis [dennismarcos@usp.br] Mayara [mayara@yahoo.com.br] Vitor [vitorlo@usp.br]	
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						
32						
33						
34						
35						
36						
37						
38						
39						
40						
41						
42						
43						
44						
45						
46						
47						
48						
49						
50						
51						
52						
53						
54						
55						
56						
57						
58						
59						
60						
61						
62						
63						
64						
65						
66						
67						
68						
69						
70						
71						
72						
73						
74						
75						
76						
77						
78						
79						
80						
81						
82						
83						
84						
85						
86						
87						
88						
89						
90						
91						
92						
93						
94						
95						
96						
97						
98						
99						
100						

Google, evento, tend, .jpg, P5VERJ3-06, review.pdf, CDHU 2012, .ppt, CARTAZ CDHU.pdf, BANNER-FAB_000.pdf, HP0002.pdf, Mostrar todos os downloads...

https://docs.google.com/spreadsheets/ccc?key=0ArPx_992UgBODEIuVmY0aEluU2I2NGUyNnFBZ2IqQIE#gid=9

Site
nomads

<http://www.nomads.usp.br/territorios.hibridos/acoes/espaco/graffiti>

AÇÃO FABRICAÇÃO DIGITAL

Material	Foto
Cartaz	territórios híbridos hybrid territories Venha participar de atividades para toda a família! Oficinas de pipas e fotografia! Brincadeiras para as crianças, atividades esportivas e corporais, plantio de árvores e exposição de fotos! OCUPA! http://www.nomads.usp.br/territorios.hibridos dia 23 de junho de 2012 [sábado] 10 horas da manhã nas quadras
Flyer	territórios híbridos hybrid territories OCUPA! apoio: FAPESP Vamos ocupar as quadras! As quadras do conjunto e o terreno em volta delas são espaços importantes que precisam ser recuperados. Isso só acontecerá com a colaboração de todos. De que maneira? Acreditando que é possível usá-los em qualquer dia e a qualquer hora, para diversas atividades, e também ajudando na sua manutenção. Pensando nessa ocupação, o projeto Territórios Híbridos vem propondo diversas ações envolvendo crianças, adultos e idosos, com música, dança, graffiti, e também jogos, oficinas de fotos, de vídeos e várias outras atividades nas quadras. Uma dessas ações tem como proposta produzir uma pequena construção no terreno em frente às quadras, onde poderá acontecer várias atividades culturais, no futuro. Queremos projetar, produzir e construir esse lugar com você e todos os moradores do conjunto! Para isso, convidamos você e sua família a participar dos eventos que vamos realizar nos próximos meses no conjunto. Convide seus vizinhos também! Já fizemos vários outros eventos no conjunto, entre eles o "CDHU Cultura Fest", ocorrido no dia 26 de maio de 2012, com música, dança de rua, graffiti e projeções na Praça da Mangueira e nas quadras, e queremos dar continuidade a esse trabalho! Você já deve ter visto cartazes do nosso próximo evento OCUPA!, que será realizado no dia 23 de Junho de 2012, das 10h00 às 13h00, nas quadras do conjunto. Faremos várias atividades com os moradores como oficinas de pipa e de fotos, brincadeiras infantis, plantio de árvores, atividades esportivas e corporais, entre outras. Discuta com seus amigos e vizinhos o que fazer nas quadras! Fale conosco depositando suas opiniões e sugestões nas urnas amarelas que colocamos nos blocos do conjunto. Você pode também enviar um email para nomads@sc.usp.br, postar mensagens na nossa página no Facebook (www.facebook.com/cdhuaccantos), telefonar para o número 3373-8297, ou nos visitar pessoalmente na nossa sede no campus 1 da USP (Av. Trabalhador São-carlense, 400). Venha conversar com a gente sobre as ações culturais que você gostaria de ver no CDHU! Para entender melhor o que estamos propondo, visite na internet o site do projeto Territórios Híbridos [www.nomads.usp.br/th/] e da proposta de construção [www.nomads.usp.br/th/acoes/espaco/fabdig/]. O projeto Territórios Híbridos é desenvolvido pelo Nomads.usp - Núcleo de Estudos de Habitares Interativos, em parceria com a Coordenadoria de Artes e Cultura da Prefeitura Municipal de São Carlos e diversos outros parceiros, com financiamento da FAPESP - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo e apoio da CDHU - Companhia de Desenvolvimento Habitacional e Urbano do Estado de São Paulo. OCUPA!! Dia 23 de junho de 2012 Às 10h00, nas quadras!

Pergunta das urnas	Converse com a gente! Dê sua opinião. Todos os comentários serão inseridos no site do projeto. Caso queira conhecer outras sugestões de moradores, acesse o site! www.nomads.usp.br/territorios.hibridos Não é necessário colocar seu nome. O que você acha que deve ter no terreno na frente das quadras? <i>Acho que deveria ter praça com bancos, pois tem mais disponibilidade e lugar as crianças e moradores da comunidade e de preferência de todos, com iluminação.</i> Não esqueça! Dia 07 de Junho de 2012, feriado! A partir das 10:00 da manhã. O evento OCUPA! Nas quadras!																														
Banners	OCUPA! EVENTO TRANSFERIDO PARA O DIA 23 DE JUNHO DE 2012																														
Compacto TEC	www.nomads.usp.br/territorios.hibridos nomads@tec.usp.br tel: (16) 3373-8297 Av. Trabalhador São-Carlenso, 400 - São Carlos-SP FAB DIG Territórios Híbridos Os Territórios Híbridos é a construção coletiva de espacialidades híbridas – combinando as instâncias de ações culturais. Caracteriza-se pela preocupação em explorar a tolerância a diversidades e a vivências conjuntas com pessoas e grupos vivendo em realidades sociais distintas entre si. O projeto é desenvolvido para se propiciar condições em que a coexistência de diferenças em meio urbano (as) são os elementos principais em torno dos quais se estrutura o projeto. Dáem respeito às atividades culturais, comunidades e parceiros, locais e remotos. É no âmbito das ações culturais que se desenvolvem, aproximando populações através da rede, e incentivando novas possibilidades de comunicações, desenvolvidas e implementadas com os parceiros do projeto serão concebidas a partir de quatro eixos: respeito ao processo de concepção e planejamento, de construção, registro e avaliação. Envolvimento, realizadas em âmbito local e remoto. Workshops são instâncias de produção, de trabalho, e entre as instâncias de produção e discussão pública do que foi produzido, com participação de usuários. https://docs.google.com/spreadsheet/ccc?key=0AoEmHJZf5WpodFVMZUhpMVdUSGIIRGNJMzJKM05FWXc#gid=21																														
Site Territórios Híbridos	ação fab dig action dig fab FABRICAÇÃO DIGITAL OBJETIVO: Substituir a produção de bens materiais por bens digitais, utilizando a tecnologia digital para a produção de bens materiais. LISTA DE SELECIONADOS PARA PARTICIPAR DOS WORKSHOPS DE FABRICAÇÃO DIGITAL WORKSHOP 1: DE 26 A 27 DE AGOSTO DE 2012 <table border="1"> <tr><td>01</td><td>ROMULO PASSO</td></tr> <tr><td>02</td><td>PAULO CARVALHO</td></tr> <tr><td>03</td><td>LUZ ALBERTO CARVALHO DE OLIVEIRA FILHO</td></tr> <tr><td>04</td><td>ANDRE CLAY CARVALHO</td></tr> <tr><td>05</td><td>JOAO PAULO</td></tr> <tr><td>06</td><td>JOAO PAULO</td></tr> <tr><td>07</td><td>JOAO PAULO</td></tr> <tr><td>08</td><td>EDUARDO SOARES</td></tr> <tr><td>09</td><td>JOAO PAULO</td></tr> <tr><td>10</td><td>JOAO PAULO</td></tr> <tr><td>11</td><td>JOAO PAULO</td></tr> <tr><td>12</td><td>JOAO PAULO</td></tr> </table> WORKSHOP 2: DE 27 DE AGOSTO A 02 DE SETEMBRO DE 2012 <table border="1"> <tr><td>01</td><td>ROMULO PASSO</td></tr> <tr><td>02</td><td>PAULO CARVALHO</td></tr> <tr><td>03</td><td>LUZ ALBERTO CARVALHO DE OLIVEIRA FILHO</td></tr> </table> http://www.nomads.usp.br/territorios.hibridos/acoes/espaco/fabdig	01	ROMULO PASSO	02	PAULO CARVALHO	03	LUZ ALBERTO CARVALHO DE OLIVEIRA FILHO	04	ANDRE CLAY CARVALHO	05	JOAO PAULO	06	JOAO PAULO	07	JOAO PAULO	08	EDUARDO SOARES	09	JOAO PAULO	10	JOAO PAULO	11	JOAO PAULO	12	JOAO PAULO	01	ROMULO PASSO	02	PAULO CARVALHO	03	LUZ ALBERTO CARVALHO DE OLIVEIRA FILHO
01	ROMULO PASSO																														
02	PAULO CARVALHO																														
03	LUZ ALBERTO CARVALHO DE OLIVEIRA FILHO																														
04	ANDRE CLAY CARVALHO																														
05	JOAO PAULO																														
06	JOAO PAULO																														
07	JOAO PAULO																														
08	EDUARDO SOARES																														
09	JOAO PAULO																														
10	JOAO PAULO																														
11	JOAO PAULO																														
12	JOAO PAULO																														
01	ROMULO PASSO																														
02	PAULO CARVALHO																														
03	LUZ ALBERTO CARVALHO DE OLIVEIRA FILHO																														

Facebook

<https://www.facebook.com/groups/425938577452394/?fref=ts>

AÇÃO FABRICAÇÃO DIGITAL :: TERRITÓRIOS HÍBRIDOS

Sobre Eventos Fotos Arquivos Notificações

Publicar Foto/Vídeo Perguntar Arquivo

Escreva algo...

44 membros · Enviar mensagem · Convidar por e-mail

+ Adicionar pessoas ao grupo

PUBLICAÇÕES RECENTES

Alex Garcia

On the Road - Social FAB

CEU BAMEI - Guarulhos.

De: Alex Garcia

Fotos: 5

Curtir · Comentar · Seguir publicação · Compartilhar · 5 de maio às 22:29

Visualizado por 14

Escreva um comentário...

João Paulo Soares

VIRUS 08 já online! | RE:PRE:SENTAR

www.nomads.usp.br/virus/virus08

leia e veja também a chamada

para a próxima edição com o tema

O que as pessoas devem publicar nesse grupo? Adicionar uma descrição

Grupos relacionados Ver todos

Diseña tu 3DMundo con Rhino

Cliffranco Alves entrou

Participar do grupo

FAU

1.996 membros

Participar do grupo

Vendo ou Troco São Carlos

Natalia Rizzo e outros 6 amigos entraram

Participar do grupo

Revit Architecture

Dany Hladyi entrou

Participar do grupo