

CASA DA CULTURA VILLA MARIA

José Américo Motta Pessanha*

DESCRIÇÃO E CONCEPÇÃO

Instalada na Villa Maria — edifício situado no entorno de bens tombados pelo Patrimônio Histórico do Estado do Rio de Janeiro, doado por Finazinha Queiroz, cedido pela Prefeitura de Campos — a Casa da Cultura Villa Maria está projetada para a prestação de serviços à comunidade e ao mesmo tempo ser um cartão de visita da Universidade Estadual do Norte Fluminense. Nela se reflete o espírito da nova Universidade que se caracteriza pela tomada de consciência do deslocamento da produção de valor da área do trabalho manual para a produção de conhecimento, e pelo papel que têm as novas tecnologias na dinamização desse processo. Ao mesmo tempo, da necessidade de corrigir as tendências tecnicistas que abandonando a tradição humanista formam profissionais e cidadãos pela metade, extremamente competentes numa área específica, mas incapazes de compreender a realidade que os cerca, o mundo e a época em que vivem.

Na Casa da Cultura Villa Maria estão instalados, entre outros:

1. MEDIATECA

- videoteca
- fonoteca
- biblioteca

2. Laboratório de Línguas

3. Centro de Memória

4. Núcleo de Capacitação em Informática

5. *Softwarehouse* Pública

6. Unidade de editoração eletrônica

7. Unidades de desenvolvimento de multimídia

8. Auditório Polivalente com Recursos de Multimídia

9. Ilha de edição de vídeo

10. Ateliês de arte

PRELIMINARES

a) A Casa da Cultura, integrada à proposta da UENF — subentende um conceito de cultura:

- o que escapa à restrita aceção de cultura identificada às *belas artes*;
- o que abrange as diversas manifestações da criatividade humana (resgate do conceito renascentista e humanista da cultura), em particular as produções do pensamento investigativo e crítico, a ciência e a tecnologia, sem prejuízo para as elaborações da imaginação criadora e da memória.

b) A Casa da Cultura subentende, ainda, um projeto político direcionado para a implantação efetiva do pluralismo democrático (embora sem conotação partidária), e deverá:

- constituir-se em espaço de expressão aberta das várias linguagens respeitado o critério de excelência que deverá nortear todas as suas programações e projetos;
- desenvolver dupla e complementar linha de ação: *uma*, no sentido da atualização, da busca de inovação e do avanço para níveis qualitativos mais altos; *outra*, no sentido da iniciação e do aprimoramento do público, para que possa ingressar nesses patamares mais avançados do conhecimento, da arte e da expressão, o que é absolutamente urgente e imprescindível na região de Campos.

c) Em função das características anteriores, deverá, portanto:

- apresentar-se com *caráter alternativo*: em contraposição ao modelo vigente e bastante generalizado, que pressupõe a redução da cultura de consumo, à massificação, ao negócio, ao mercado, de acordo com a suposta modernidade estabelecida à luz da indústria cultural e da maior parte dos usos dos meios de comunicação de massa;

- esta opção implica em compreender que: o caráter alternativo não significa opção elitista, mas busca da qualidade que se reflete diretamente na abertura de espaço para a experimentação, a ousadia no criar e no pensar, o despertar e a expansão da consciência crítica, a revisão e a desconstrução dos preconceitos que tolhem a cultura e a sociedade, etc.; esse caráter alternativo incide diretamente sobre um ponto decisivo: a constituição dos acervos da Casa da Cultura e, inevitavelmente, reflete-se também na escolha de projetos produzidos e incentivados;
- constituir-se em polo de discussão e análise do ambiente cultural em que está inserido, em nível regional e nacional, levando-se debates sobre temas como:
 - a indústria cultural brasileira;
 - TV e política no Brasil;
 - a indústria editorial (com ênfase nas questões como a do livro didático, a das publicações de divulgação científica, a das revistas ditas femininas, a das publicações para crianças, etc.);
 - os modelos de política cultural já propostos e/ou implantados no Brasil;
 - cultura e democracia;
 - expansão do misticismo e da religiosidade ou consumismo da irracionalidade.
- constituir-se como espaço de discussão de temas nacionais fundamentais e prementes, como: a fome; o desemprego; doenças como a cólera e a Aids; o analfabetismo etc.
- realizar-se projetos, preferencialmente integrados, conjugando os diferentes setores da Casa da Cultura, para obtenção de resultados de maior impacto e envolvimento em relação ao público (p. ex. projetos temáticos que façam convergir as ações dos setores de arte, cinema, vídeo, biblioteca, exposições, debates etc.);
- reservar espaços informais para que o público possa ter na Casa da Cultura onde simplesmente estar, sentir-se acolhido, conversar, ler, estudar em grupo etc. (esses locais sem vocação definida, sobretudo em cidades grandes como Rio e São Paulo, mas mesmo em cidades do porte de Campos, são extremamente atraentes e convidativos e servem para facilitar a aproximação das pessoas e sua adesão às atividades programadas).

d) Ao *caráter centrípeto* – estabelecido por todas as formas de chamada para que o público frequente e participe da programação, bem como pela preferência por projetos integradores de linguagem, centrados em torno de temas — deve conjugar-se, complementarmente, ao *caráter centrípeto* das atividades da Casa da Cultura. Ele deve ser um Núcleo de irradiação de ações culturais. De várias maneiras:

- “exportando” ações e serviços para outros locais da cidade e da região (p. ex. serviço de biblioteca por meio de ônibus-biblioteca, que visita periodicamente lugares distantes, emprestando publicações e, simultaneamente, levando informações, divulgando a Casa da Cultura e sua programação, levando mini-exposições e espetáculos — transportáveis — de música ou teatro para crianças ou adultos etc.). Esse contato é importantíssimo e servirá de ponte para se abrirem:
- núcleos disseminadores da Casa da Cultura, em diversos locais (inclusive — e preferencialmente — em prédios já existentes, como escolas, igrejas, residências, sindicatos etc., que aceitem cedê-los em determinados horários, ficando a Casa da Cultura apenas com a responsabilidade quanto à programação). Nesses casos, ações do tipo oficinas, debates e cursos visarão à ajuda imediata e concreta das populações locais (por ex. levando técnicos para esclarecer questões sanitárias e de saúde, de construção de moradias e instalações como fossas, poços etc., sem deixar, é claro, de alimentar-lhes a sensibilidade com música, dança, leitura em grupo etc.)
- realizando ações que envolvem outras instituições (não necessariamente apenas as ditas “artísticas” e “culturais”). Aqui não há como indicar abstratamente os tipos de instituições, pois, em princípio, qualquer uma pode ser escolhida. Tanto sindicato, como fábrica ou hospital, resultando em oficinas de artes plásticas, dança e expressão corporal, prevendo-se expansão para a área da expressão literária, realizadas para militantes sindicais, operários, pacientes, e onde a Casa da Cultura cederá espaços e técnicos, que passam a trabalhar integrados, no caso de hospitais, à equipe de terapeutas. Essa experiência já desenvolvida em outros estados tem obtido resultados surpreendentes, de acordo com especialistas.

e) Na condição de espaço alternativo, irradiante e disposto a interferir na sociedade de modo efetivo, a partir da esfera cultural, sem perder a referência democrática, a Casa da Cultura Villa Maria, conseqüentemente, busca a democratização dos bens culturais, aumentando quantitativamente os usuários e fruidores desses bens. Para isso, realizará medidas, como:

- * possuir um setor de difusão e divulgação das ações realizadas na Casa.

- * possuir um setor que cuide dos contatos e providências referentes à irradiação das ações da Casa da Cultura para outros locais e o estabelecimento de parcerias;

- *preparar-se e programar-se para atendimento de usuários geralmente marginalizados, dentre os quais se situam os chamados deficientes (físicos e mentais); naturalmente nesses casos, a ação será facilitada a partir de acordos intersecretariais.

f) Conseqüência direta das características atribuídas à Casa da Cultura é a natureza da sua programação: nesta, o principal são os processos de transformação de mentalidades, de gostos, de atitudes frente aos bens culturais. Esses processos exigem continuidade e persistência para que deem frutos. Afinal, se o que se pretende é uma "revolução cultural", isso não pode acontecer miraculosamente em curtíssimo prazo. Assim sendo, embora os eventos culturais sejam importantes e indispensáveis, eles não podem constituir o cerne da política cultural da Casa da Cultura. A programação não pode se reduzir a uma série de eventos esparsos, muito menos a eventos que levem o público à posição de mero assistente. Essa linha de ação, adotada pela "indústria da cultura", tende a colocar o público na atitude passiva de expectador, ao mesmo tempo que tende a reduzir a cultura ao lazer e ao entretenimento. Claro que ela é também lazer, porém é muito mais: é forma de construção ou reconstrução ativa da subjetividade, com repercussões em todos níveis — do comportamento pessoal à esfera dos valores, dos hábitos pessoais ao campo político.

Para concretização das metas propostas, adotar-se-ão:

- a) *Sistema colegiado de direção.* A Casa da Cultura, mesmo tendo um diretor geral, terá suas ações integradas de maneira mais fácil se utilizar o sistema colegiado, sobretudo para as decisões de natureza programática. Esse colegiado, com reuniões periódicas, e integrado inclusive pelo responsável pela área administrativa, será composto pelos coordenadores dos vários

setores que constituem a Casa da Cultura (biblioteca, artes plásticas, música etc.). A principal vantagem do colegiado é facilitar a efetivação de projetos que integrem várias áreas em torno de temas comuns. Mas permite também maior participação e maior co-responsabilidade de toda a equipe no planejamento global da Casa da Cultura, ainda que seja obviamente respeitada a especificidade e a dinâmica de cada área de ação. Permite, ainda é claro, que determinados critérios de trabalho, comuns a todas as áreas, sejam efetivamente postos em prática, como:

b) *Seleção qualitativa do acervo.* Esse ponto fundamental para que a Casa da Cultura seja realmente um espaço alternativo, constitui uma das garantias de nível de excelência que se pretende. A questão é válida para outras áreas (vídeo, cinema, artes plásticas etc.), mas surge com grande força na área de biblioteca. Geralmente, a composição e a ampliação de acervo de bibliotecas públicas são feitas por compras ou doações. O primeiro caso, frequentemente, considera-se que precisam ser adquiridos os *best sellers* (para atender à demanda, diz-se), o que, na verdade, muitas vezes, faz do acervo da biblioteca o espelho do mercado, o *show room* das editoras, sem que um critério seja levado em conta. Compra-se o mais vendido, o que muitas vezes não significa que se compra o bom (do ponto de vista editorial). Será realizada, portanto, a seleção qualitativa do acervo, que não significa 1) nem elitismo, 2) nem censura ideológica. A maneira mais correta para realizar essa seleção será a constituição de pequenas comissões (2 ou 3 pessoas) de especialistas por áreas ou assuntos (literatura brasileira, sociologia, literatura infantil, ciência etc.), para definir quais as obras que imprescindivelmente devem compor o acervo da biblioteca e quais as que deverão ser periodicamente incorporadas. É importante que se possa criar, no público, com o tempo, a compreensão de que a Casa não dispõe nem pretende dispor de tudo e que às vezes não tem o que ele gostaria de encontrar, pois é o que todos estão lendo e comentando no momento — como o mais recente manual de magia, o último *best seller* com corrupção e sexo em Dallas, ou a numerologia em 10, mas, em contrapartida, tudo que a Casa possui é de boa qualidade. Para isso, é fundamental que o agente cultural que lida com o público esteja ele mesmo seguro de que o “simpático” democratismo que leva a programar a ação cultural em função apenas da chamada demanda do público, na verdade, além de passivo e irresponsável, sustenta-se numa falácia ao mesmo tempo cultural, e política: não

percebe que aquela demanda aparentemente espontânea é, na verdade, fortemente dirigida. O público em geral pede o que é induzido a pedir, pela força coagente da publicidade a serviço apenas do mercado e da lucratividade, pela imposição dos padrões de gosto que garantam o mero consumo sem real liberdade de escolha. Quebrar ou contrariar esse circuito subliminarmente autoritário e dominador — “produto cultural” / publicidade / demanda / consumo — parece-me um dos trabalhos mais importantes de uma política cultural comprometida com as ideias de desalienação, cidadania, liberdade, democracia efetiva.

- c) *Aumentar o número de áreas previstas* (embora em ativação progressiva). A Casa de Cultura deve manter-se aberta à perspectiva de ampliação das ofertas à comunidade. Assim, ao lado de oficinas de gravuras e de pintura, ela oferecerá também as de teatro, dança, expressão corporal, fotografia, expressão literária, artes gráficas etc. Vale assinalar que algumas dessas oficinas podem servir inclusive para despertar vocações e abrir a possibilidade de escolhas profissionais, além de abrir horizontes para formas diferenciadas de linguagens artísticas.

A INFORMÁTICA NA CASA DA CULTURA VILLA MARIA

A Informática participa da Casa da Cultura num duplo aspecto:

- 1- como meio, garantindo uma eficiente gestão da Casa da Cultura como um todo e assegurando o acesso local e remoto às bases de dados constituídas pelos seus acervos de fitas de vídeo, de som, banco de imagens, de livros e documentos em geral, bem como aos dados que estarão disponíveis no Centro de Memória, em outras bases de dados públicas, de outros Centros da UENF e das instituições participantes da Rede-Rio (CNPq, UFRJ, UERJ, PUC-RJ e outras);
- 2- como uma atividade fim, permitindo ao homem comum, ao jovem estudante, aos professores da rede pública e privada, se iniciarem no uso do computador através de cursos específicos; ainda como atividade fim, a informática estará presente pondo à disposição dos usuários da Casa da Cultura modernos equipamentos e *softwares* para aqueles que, não tendo acesso a essas ferramentas, possam delas fazer uso no desenvolvimento de seus próprios projetos mediante prévia aprovação da Universidade (*Softwarehouse* pública).

O coração do sistema da Casa da Cultura da Universidade Estadual do Norte Fluminense está especificado como uma máquina utilizando tecnologia RISC (*Reduced Instruction Set Computing*) de característica modular — capaz de crescer sem obsolescência precoce — e elevada capacidade de conectividade.

Esse equipamento deverá armazenar as bases de dados do Centro de Memória, da Mideoteca (videoteca, fonoteca, biblioteca), da Gestão da Casa da Cultura (cadastro de usuários, cadastro de recursos humanos, patrimônio, sistema de controle orçamentário/financeiro etc.). O sistema deverá seletivamente permitir o acesso através de rede local e remoto a esses bancos de dados. A Casa da Cultura da Universidade Estadual do Norte Fluminense integrará a Rede-Rio, não só permitindo o acesso às suas bases, como seus usuários podendo acessar os serviços disponíveis na Rede.

O *software* gerenciador de bancos de dados deverá ter capacidade multimídia levando em consideração, principalmente, além do tratamento de dados alfanuméricos, sua capacidade de tratamento de base de imagens (gráficos, fotos e recursos de animação) e de base de som.

Estão projetadas duas Salas de Capacitação em Informática que deverão, inclusive, através de cuidadoso planejamento de sua ocupação, funcionar na formação de professores em Informática Educativa.

O ambiente operacional possui uma interface gráfica com o usuário e tem instalado o *software* básico de automação de escritório (processador de textos, planilha eletrônica, gerenciador de bancos de dados simples, programa de comunicação). Estarão disponíveis também programas tutores no uso do micro e digitação, e programas de informática educativa, linguagem Logo e *coursewares* de matemática, língua portuguesa, habilidade de fala (apoio a dificuldades e deficiências da fala), noções de ciências etc.

A SOFTWAREHOUSE PÚBLICA

Projetou-se também uma Sala para Usuários Avançados e para o Desenvolvimento Individual de *Softwares*.

Esta sala deverá ser usada como *Softwarehouse* Pública. Os candidatos a seu uso deverão apresentar seus projetos a uma comissão técnica da Universidade e, caso aprovado, terão reservado um determinado número de horas por dia, colocando a Casa da Cultura seus equipamentos e suas ferramentas de desenvolvimento à disposição do usuário. O resultado final, de novo examinado pela Universidade, poderá receber a chancela acadêmica para comercialização, ficando a Fundação Mantenedora da Universidade co-proprietária do sistema.

Outro uso dessa sala será por usuários avançados que queiram exercitar-se depois do treinamento recebido na sala de capacitação. De novo aqui a prévia inscrição e a aprovação do uso será exigida.

A UNIDADE MULTIMÍDIA

Sem dúvida, a capacidade conquistada recentemente, através do desenvolvimento tecnológico e da vertiginosa queda de custos, no processamento de som e imagem pelos computadores, constitui a mais importante contribuição da informática à educação. No entanto, não existe no Brasil a mão-de-obra necessária ao desenvolvimento de uma biblioteca multimídia. Os primeiros esforços estão sendo promovidos pela UNICAMP e pela USP. A formação desses técnicos deverá ser um projeto específico da Universidade Estadual do Norte Fluminense, especialmente no Centro de Humanidades, onde tradicionalmente reside a maior resistência ao uso do computador na Educação.

A TECNOLOGIA DE REDE NA CASA DA CULTURA

A rede local apresenta compatibilidade com os padrões atuais da indústria oferecendo as facilidades e velocidade de conexão e de *software* para o administrador da rede. O projeto da Casa da Cultura exige a convivência de dois ambientes de rede local: uma rede padrão para conexão RISC e outra rede padrão para conexão dos micros e seus servidores, e entre si. Além da conexão remota através da Rede Rio.

(José Américo Motta Pessanha foi Professor de Filosofia da Universidade Federal do Rio de Janeiro e da Fundação Getúlio Vargas)

do Rio de Janeiro, e foi Diretor do Centro Cultural de São Paulo. Uma das maiores aspirações da UENF era entregar a Casa da Cultura a José Américo Motta Pessanha, que morreu logo depois de elaborar esse magnífico programa).

Texto extraído das páginas 179 a 190 do livro "Universidade do 3º Milênio volume 3, Universidade Estadual do Norte Fluminense – Faculdade de Educação e Comunicação" (1993).