

Cultura Aberta por Rachel Coldicutt
Guimarães, Open City Project

Septembro 2012

As instituições culturais têm estado muito preocupadas com a transparência. Nos últimos vinte anos ou mais, isto levou ao surgimento do “desenvolvimento de audiência” – um termo que geralmente significa trazer grupos excluídos aos teatros e museus, salas de concerto e bibliotecas, e ensiná-los a apreciar o que é oferecido.

Mas este tipo de abertura é apenas unidirecional: é dado como um presente, não criado de forma colaborativa. Este caminho, representa um jardim cercado, completo com porteiros que protegem e explicam, e os visitantes que estão autorizados a olhar mas não tocar.

Isto é em parte porque, quando a cultura tem sucesso, nós celebramos, dando-lhe um edifício: um recipiente cultural que se torna num emblema por mérito próprio – um marco conveniente com um café popular, mais famoso pela sua arquitetura do que pelo trabalho que se realiza no seu interior. Estes edifícios são produtos da Cidade, feitos com os melhores materiais existentes, e colocados em posições que irão encantar e inspirar.

Mas para sobreviver à Idade da conexão, a organização cultural tradicional precisa de localizar-se noutra lugar – tornando-se um produto da Web, e repensar a sua estrutura em conformidade com esta.

O que é Cultura?

A cultura é um sistema – ou, mais corretamente, um sistema de sistemas. É uma massa efervescente de micro-culturas conectadas e desconectadas. Michel Foucault viu a como um dos sistemas de exclusão, um “sistema hierárquico de valores, acessíveis a todos, mas ao mesmo tempo um mecanismo de seleção e exclusão”.

Esta falta de tangibilidade é um desafio para a abertura. Mas se virmos a cultura como penetrante – tornarmo-nos conscientes do seu fluxo através das nossas redes (as redes das nossas cidades, a Internet, os nossos grupos sociais) – torna-se um veículo para a partilha e colaboração. Afinal de contas, a cultura não é algo que acontece a nós, é algo que criamos juntos.

O termo “cultura” pode ser aplicado a qualquer sistema regulado. É mais comumente usado para falar sobre as belas artes (como no governo do Reino Unido Departamento de Cultura, Media e Desporto), e como um termo social ou antropológico (como em “cultura de gangs” ou “cultura de consumo”). E enquanto nós raramente consideramos a interação entre as duas, nada determina mais a cultura da arte do que a cultura de pessoas.

A cultura como bela arte é refletida através de artefactos históricos, livros, música e imagens. Ela diz-nos quem somos examinando quem temos sido. Ela tende a ser protegidas

por curadores, críticos, comissários e historiadores que mantêm o cânone das grandes obras, protegendo e preservando-as para as gerações vindouras.

Embora este tipo de cultura seja construída intencionalmente, as regras que a regem são implícitas – definidas por um consenso invisível.

As culturas que habitamos são mais plurais. Um indivíduo pode ser membro de vários grupos culturais de uma só vez – alguns podem ser impostos pela religião ou tradição, outros podem surgir como resultado de afinidades pessoais. Na sua forma mais simples, uma cultura pode ser o comportamento de um grupo de pessoas que pensam de modo semelhante numa sala, na sua forma mais extrema, é codificada por leis e mitologia. Conscientemente ou não, cada cultura define-se através de normas como hábitos e rituais. Mais do que tudo, uma cultura partilhada é uma identidade comum e uma forma partilhada de comunicação.

Neste respeito, a cultura é como uma linguagem: partilhada mas definida, comum a um grupo mas limitada pela compreensão. Pode ser aprendida e pode ser alterada. E tal como uma linguagem privada com regras desconhecidas tornar-se-á extinta, deste modo uma ideia fechada de cultura irá deixar de ser partilhada e tornar-se-á irrelevante.

Orgânica e Inorgânica

A criação de uma Cultura Aberta – uma onde mantemos as nossas identidades, mas partilharmos o nosso senso de ser – é espelhado no crescimento de ambas, as nossas cidades e da World Wide Web. Tal como as nossas cidades, a Web tem-se expandido através de uma mistura de processos formais e informais. Mas ao contrário de nossas cidades, a Web não é limitada pela massa de terra ou pela proximidade de transportes, e é muito pouca afetada pela política cívica.

Espaços de negociação e reunião surgem através de uma mistura de coincidência geográfica e necessidade humana. Com o tempo, tornam-se mais dependentes da infra-estrutura de apoio e, eventualmente, são formalizados e regulados por políticas e leis, e alojados em edifícios e geridos por equipas. As cidades mais desejáveis ??permitem o formal e o informal – mercados de rua e supermercados, arte *underground* e casas de ópera – a co-existir, influenciando-se mutuamente e inspirando novas atividades.

Na Web, o formal e o informal co-existem ainda mais perto do que nas cidades. E enquanto muitas Organizações Culturais tentaram replicar os seus grandes edifícios com sites igualmente grandiosos e imponentes, não existe regulação para o que acontece online. O edifício digital mais imponente não pode competir com recursos relativamente informais como a Wikipédia e o Projeto Gutenberg. No mundo físico, a cultura é frequentemente regulada por forças formais e afetada por limitações de espaço, financiamento e recursos. No mundo digital, a escalabilidade é comparativamente infinita.

Da Web, não Na Web

Em meados do século XIX, Baudelaire apelou a artistas para serem “do seu tempo, para criarem um mundo artístico que esteja continuamente envolvido na interação com o presente em vez do passado.” Isto é igualmente relevante agora para a Cultura.

Este “envolvimento contínuo” pode ser reinterpretado como sendo aberto para conexão/ligação, movendo-se de um modelo de difusão de distribuição para um colaborativo de conversação, um que responda e reflita a cultura no seu sentido mais amplo. Tornar-se disponível para a rede, em ambos os sentidos da palavra, técnico e humano, requer que a Cultura se estenda para além dos seus edifícios e se envolva numa escala humana – para se tornar permeável e para penetrar.

A instituição moderna aberta é, portanto, Da Web, em vez de Na Web, um nativo de ambos a cidade e o seu mundo digital. O início deste modelo pode ser visto em La Gaîté Lyrique, o centro parisiense de artes digitais. O coração do edifício é ocupado por um espaço de co-trabalho, e o programa do centro inclui tanto atividade de base digital como trabalhos de artistas promissores e consagrados. Ambos, o edifício e o programa têm um grau incomum de permeabilidade e disponibilidade para a comunidade digital, enquanto o programa mais amplo envolve a um nível internacional. Embora não seja perfeito, é o início de uma relação simbiótica, que pode ampliar a cultura-como-pessoas ao mesmo tempo que aloja a Cultura como Arte.

Culturas abertas, dados abertos

A Web dá-nos a oportunidade de digitalizar os nossos *hobbies* e enumerar os nossos interesses, e aprofundar até ao nosso nível de interesse mais esotérico e encontrar outros que estão interessados nas mesmas coisas. Todos nós gostamos de estar com “pessoas como nós”, e o nosso senso de ser torna-se cada vez mais granular à medida que pertencemos a mais redes: quanto mais temos consciência das nossas partes constituintes, mais “pessoas como nós” seremos capazes de encontrar.

Isto também é verdade das nossas instituições. E se víssemos as Instituições Culturais como sendo feitas de dados em vez de tijolos e cimento? Cada museu e biblioteca são construídos sobre os seus catálogos, cada sala de teatro e concerto pela sua programação de espetáculos. Todos estes recursos são reforçados pela perceção e interpretação fornecida pela Instituição. Tudo isso é partilhável, dados conectáveis ??que são, no total, mais impressionantes do que qualquer fachada arquitetónica.

Ao fazer esses dados acessíveis – ainda que parcialmente – seja com uma API ou um simples arquivo .csv, há o início de uma cultura de conexão e transparência. Tornar o conteúdo Cultural disponível fora das restrições do site das próprias Instituições Culturais é tão radical quanto retirá-lo do edifício. Cria a oportunidade para acidentes felizes e combinação, para ligação numa escala humana –de pessoa para objeto, por exemplo, em vez de pessoa para lugar. E abertura de dados dá-lhe a oportunidade de se tornar conectado à rede, da web, relacionado coisas surpreendentes e espantosas, não restritas dentro do seu contexto institucional.

Cultura aberta, Cultura Aberta

As instituições são também feitas das pessoas que nelas trabalham. A coragem de ser colaborativo e transparente ocorre tanto em conversações como através de políticas internas.

Para criar uma cultura de colaboração e possibilidade, as Instituições Culturais poderiam fazer pior do que olhar para os artistas cujo trabalho alojam – e, ainda, para profissionais de

outras esferas. Aliviar a cultura da burocracia, permitindo os funcionários dizerem “sim” e incentivando uma referência mais ampla, de estrutura voltada para o exterior, é o início do caminho para a abertura e desenvolvimento colaborativo. São, afinal de contas, as pessoas que determinam a cultura.

O desenvolvimento de *software open-source* e, por exemplo, oficinas de teatro, ambos usam colaboração, abertura e interação para criar um novo trabalho. O potencial destas duas disciplinas, muito diferentes, para se cruzarem cria uma oportunidade para o mundo digital e físico se influenciar mutuamente – que reúne diretores de teatro e desenvolvedores de software, improvisadores e *hackers*.

Quando eu era chefe da *Digital na Royal Opera House*, em Londres, as semelhanças entre os mundos digital e teatral pareciam irresistível. Andando pelos corredores ouvia artistas a colaborar ou improvisar, e quando me sentava ao meu computador via os resultados de desenvolvedores que tinham feito o mesmo. Os tipos de protótipos que estão a ser feitos em *Hacker Days* tinham muito em comum com o trabalho inicial a ser produzido em salas de ensaio de teatro à volta de Londres: articulações imperfeitas mas intensas de uma única ideia, feitas rapidamente e muitas vezes de forma colaborativa para provar um ponto ou testar uma teoria.

Isso levou me a organizar o primeiro *Hack Culture* em Janeiro de 2011, reunindo pessoas e dados de 20 organizações culturais com 79 designers e desenvolvedores de software (até à data seis *Hacks Culture* envolveram quase 100 organizações culturais). Com base nesta experiência *Happenstance*, é um projeto de pesquisa e desenvolvimento que coloca tecnólogos em residência em organizações artísticas. Estes projetos criam novas possibilidades: apresentando pessoas que normalmente nunca se conheceriam e provocando conversas estimulantes que normalmente nunca aconteceriam. Ambos são um catalisador e um incentivo para a mudança.

A importância de ligar essas comunidades nasce do fato de os mais interessantes artefactos digital-culturais terem sido criados por pessoas notáveis, não encomendados por instituições: a versão online de *O Diário de Samuel Pepys de Phil Gyford* foi executada em tempo real durante os últimos nove anos, dispensando entradas diárias da diarista do século 17 Inglês; Anna Powell-Smith criou uma versão online gratuita do *Domesday Book*, o mais antigo registro público Inglês sobrevivente; a *Theatricalia de Matthew Somerville* é uma base de dados de produções teatrais britânicas que documenta mais de 20.000 produções. Tanto o *Diário de Pepys* como a *Theatricalia* têm crescido entrada a entrada, construindo de uma escala humana a grandes realizações culturais que se erguem sobre as ofertas digitais da maioria das bibliotecas e teatros.

Estes artefactos digitais são todos ‘da web’, sugerido pelo padrão e possibilidade de dados, em vez dos ditames de um plano de marketing. Trazer esse entendimento da tecnologia para o mundo cultural cria uma oportunidade para um trabalho mais verdadeiramente aberto e colaborativo – e cria a oportunidade para a polinização cruzada de competências e ideias.

O que é Cultura Aberta?

Se cultura de todos os tipos tem sido tradicionalmente um sistema de exclusão, então

Cultura Aberta é uma de permeabilidade. Ela está em rede e é inclusiva, mas claramente definida – de milhares de componentes que podem viajar sozinhos, cada parte poderá representar o todo. Pode tornar-se auto-suficiente, sem a necessidade de instituições, ou poderia – com o tempo – reformular a nossa compreensão do papel institucional, deslocar a exigência longe do calor e luz para outros tipos de cuidados e atenção. Poderá mudar a nossa ideia de teatro e de galeria, ou poderá aumentá-la – permitindo mudança ao longo do tempo.

Cultura aberta não é uma ameaça para as nossas instituições, mas uma visão do seu futuro. Ao pensar fora do edifício, mas dentro da comunidade, numa escala humana tangível, as instituições têm a capacidade de superar os seus edifícios, habitar novos espaços e facilitar extraordinários projetos novos.

Ao trazer o pensamento digital para o espaço físico e pensando de uma forma conectada, modular, temos a oportunidade de revitalizar não apenas a oferta cultural das nossas cidades, mas também a nossa vida cultural mais ampla.

Rachel Coldicutt's areas of expertise are organisational change and digital content strategy. She has been creating digital content for arts and media organizations since 1997, and building and managing creative and technical teams since 2001. Prior to co-founding Caper, she was Head of Digital Media at the Royal Opera House, where she created and delivered the organisation's first digital strategy, building a multi-award-winning content programme and a dedicated digital team. Rachel started her career in editorial roles at Cassell, Oxford and Cambridge University Presses, Microsoft Encarta and Encyclopaedia Britannica, before moving into multi-platform content development. Previous roles include: Executive Producer and Acting Head of Market Strategy at UKTV; Interactive Editor at Endemol; Project Manager for Every Object Tells a Story, the first UK museum user-generated content project, for the V&A, Channel 4 and DCMS; Teens Editor at the BBC and Lifestyle and Entertainment Producer for BTOpenworld, the UK's first broadband portal. She is also a board member at London Sinfonietta, an Acquisitions Assessor for the Crafts Council, founder of Culture Hack and co-founder of Makers' Guild.

This paper (Open Culture by Rachel Coldicutt, has been commissioned by Watershed as part of Open City, a project that is part of the Cidade (City) Programme for Guimarães, Portugal – European Capital of Culture in 2012.

As part of the Open City strand, Watershed has curated a series of artistic interventions as well as commissioned think pieces which will explore the concept of openness in relation to city development. Open City provides the opportunity for Guimarães to establish a leadership role for open city development. It is a knowledge exchange programme that will help to re-draw approaches to city-making and change the ways we plan, deliver services and engage communities.

This work will be both published online and presented in Guimarães, providing the context and the content for a symposium to be held in the city in November 2012.

www.watershed.co.uk/opencity

