

Universidade Federal Fluminense

Instituto de Artes e Comunicação Social

Programa de Pós-graduação em Estudos Contemporâneos da Arte

Adryana Diniz Gomes

O mediador como criador-propositor na cibercultura: um relato de cibermediação cultural para a residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais.

Niterói

2021

**O mediador como criador-propositor na cibercultura: um relato de
cibermediação cultural para a residência artística virtual do coletivo Arte,
Cura e Rituais.**

Dissertação apresentada como requisito parcial
para a conclusão do Mestrado no Programa de
Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos
das Artes da Universidade Federal Fluminense

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Lígia Maria Dabul

Niterói, Rio de Janeiro

2021

Adryana Diniz Gomes

Ficha catalográfica automática - SDC/BCG
Gerada com informações fornecidas pelo autor

G633m Gomes, Adryana Diniz Gomes
O mediador como criador-propositor na cibercultura : um relato de cibermediação cultural para a residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais / Adryana Diniz Gomes Gomes. - 2021.
139 f.: il.

Orientador: Lígia Maria Dabul Dabul.
Dissertação (mestrado)-Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, Niterói, 2021.

1. Sociologia da arte. 2. Arte na universidade. 3. Cibercultura. 4. Arte digital. 5. Produção intelectual. I. Dabul, Lígia Maria Dabul, orientadora. II. Universidade Federal Fluminense. Instituto de Arte e Comunicação Social. III. Título.

CDD - XXX

O mediador como criador-propositor na cibercultura: um relato de
cibermediação cultural para a residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e
Rituais.

Dissertação apresentada como requisito parcial
para a conclusão do Mestrado no Programa de
Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos
das Artes da Universidade Federal Fluminense

Aprovada em:

Banca Examinadora:

Profª Drª Lígia Mª Dabul (Orientadora)
Departamento de Sociologia / PPGCA - UFF

Prof. Dr. Luís Guilherme Vergara
Departamento de Arte / PPGCA - UFF

Profª Drª Fernanda Abreu
Departamento de Comunicação Social - UFF

Prof Dr Luiz Adriano Borges
Faculdade de Engenharia - UTFPR

Niterói, Rio de Janeiro

2021

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, a Deus pelo dom da vida, pela capacidade criativa e pela vocação à vida acadêmica. Soli Deo Gloria!

Ao meus pais, Expedito e Inalda, e minha irmã, Wanessa, pelo suporte, apoio, conforto e consolo. Nada disso seria possível sem vocês!

À Prof. Dr^a. Lígia Dabul, minha querida orientadora, por tudo que ensinou dentro e fora da sala de aula, por me desafiar e por me mostrar o caminho. Serei eternamente grata por tudo!

Aos amigos do coletivo Arte, Cura e Rituais, pela oportunidade maravilhosa e pelo aprendizado; especialmente à Amanda Erthal, que me fez o convite.

Ao Prof. Dr. Luís Guilherme Vergara, que me mostrou novas possibilidades de pesquisa, supervisionou meu estágio docência e trouxe importantes contribuições durante o Exame de Qualificação.

Aos demais docentes do PPGCA, especialmente à Prof^a Dr^a Walmeri Ribeiro, que me fez olhar para meu objeto de pesquisa com novos olhos.

À Prof^a Dr^a Fernanda Abreu (UFF) e ao Prof Dr Luiz Adriano Borges (UTFPR) por aceitarem o convite para a minha banca de defesa.

À equipe do Ateliê Pandêmica, em especial ao Amauri Jr.

A todos os discentes do PPGCA pela força compartilhada nos momentos difíceis dessa pandemia.

Ao Alessandro, ex-secretário do programa, um agradecimento póstumo e saudoso.

Aos colegas da Associação Brasileira de Cristãos na Ciência, em especial ao GT de Tecnologia e ao grupo de estudos na UFF. Faço menção especial de Dr. Fernando Pasquini (UFU) e Leonardo da Cruz Oliveira (UFF).

Aos irmãos da igreja Projeto Água da Vida, pelas orações.

Ao professor Geraldo Condé, da Faculdade de Comunicação Social da UERJ, que me introduziu à Sociologia da Arte e me ajudou no processo de seleção do mestrado.

À querida turma que participou da minha disciplina no estágio docência, por todo afeto que compartilhamos.

Aos amigos que apoiaram financeiramente minha participação em congressos.

DEDICATÓRIA

Ao meu querido e saudoso pai.
Não teria consigo sem seu apoio.
Essa conquista é também dele, mesmo que ele
não esteja mais aqui para celebrar comigo.

RESUMO

GOMES, Adryana Diniz. **O mediador como criador-propositor na cibercultura: um relato de cibermediação cultural para a residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais**. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos da Artes. Instituto de Artes e Comunicação Social. Universidade Federal Fluminense. Niterói, 2021.

Nesta pesquisa, consideramos o cibermediador cultural como criador-propositor de encontros dialógicos em um *locus* virtual e estudamos seu trabalho a partir da Teoria da Ação Coletiva de Howard Becker. Tomamos como estudo de caso o projeto de cibermediação cultural *De Portas Abertas* que foi pensado para a segunda edição da residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais junto ao Ateliê Pandêmica - um espaço virtual criado pelo curso de Artes da Universidade Federal Fluminense. Partindo de uma análise multi-aspectual, dentro da Filosofia da Ideia Cosmonômica de Herman Dooyeweerd, realizamos um estudo interdisciplinar (aproximando Sociologia da Arte, Ciência da Comunicação e Filosofia da Tecnologia) para entender como o mediador se relaciona com diferentes componentes da ação coletiva, especificamente Execução e Distribuição, que formam o mundo da cibermediação cultural e, desta forma, compreender suas condições inventivas.

Palavras-chaves: cibermediação cultural; residência artística virtual; ação coletiva; espaços virtuais de arte; aspectos modais.

ABSTRACT

GOMES, Adryana Diniz. **The cultural mediator as a creator-proposer in cyberculture: an account of cultural cybermediation for the virtual artistic residency of the Arte, Cura e Rituais collective.** Master's dissertation. Graduate Program in Contemporary Studies of the Arts. Institute of Arts and Social Communication. Federal Fluminense University. Niteroi, 2021.

In this research, we consider the cultural cybermediator as creator-proposer of dialogic encounters in a virtual *locus* and we study his work based on Howard Becker's Collective Action Theory. We take as a case study the cultural cybermediation project *De Portas Abertas*, which was designed for the second edition of the virtual artistic residency of the Arte, Cura e Rituais collective at Ateliê Pandemica - a virtual space created by the Arts course at Universidade Federal Fluminense. Starting from a multi-aspectual analysis, within Herman Dooyeweerd's Philosophy of Cosmomic Idea, we carried out an interdisciplinary study (connecting Sociology of Art, Communication Science and Philosophy of Technology) to understand how the mediator relates to different components of collective action, specifically Execution and Distribution, which form the world of cultural cybermediation and, in this way, understand its inventive conditions.

Key-words: cultural cybermediation; virtual artistic residence; collective action; virtual spaces of art; modal aspects

INDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 Esquema mostrando a formação do mundo da arte através da ação coletiva a partir de Becker..... | 16 |
| Figura 2 Esquema apontando a aproximação entre a Ciberarte de Pierre Lévy e a Arte Propositiva de Lygia Clark. | 22 |
| Figura 3 Exemplo do material que compôs a seção ‘Sala’ do projeto De Portas Abertas | 29 |
| Figura 4 Material de divulgação das Conversas com artistas da seção ‘Quarto’ do projeto De Portas Abertas | 30 |
| Figura 5 Apresentação do formulário para participação da seção ‘Banheiro’ no projeto De Portas Abertas..... | 31 |
| Figura 6 Imagem compartilhada no grupo do Whatsapp convidando o público para participar do Conversa com Artistas no dia do encontro..... | 31 |
| Figura 7 Estrutura do layout do De Portas Abertas | 32 |
| Figura 8 Rede conceitual do sistema de divisão de cultura segundo o proposto por Darras (2009)..... | 37 |
| Figura 9 Representação do De Portas Abertas como ação coletiva centralizada no mediador | 50 |
| Figura 10 Uso da Análise Aspectual na metodologia da pesquisa | 58 |
| Figura 11 Base para a formação de uma síntese teórica a fim de desenvolver estudos em cibermediação cultural | 64 |
| Figura 12 Mapa Aspectual da residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais | 65 |
| Figura 13 Diagrama demonstrando a colaboração e a cooperação dentro da ação coletiva | 70 |
| Figura 14 Mapa conceitual sobre os conflitos no mundo entre mutualidade e reciprocidade | 73 |
| Figura 15 Divisão do material da residência nas páginas do website do Ateliê Pandêmica | 74 |
| Figura 16 Duas imagens que compuseram o material de divulgação da segunda edição da residência do coletivo Arte Cura e Rituais | 75 |
| Figura 17 Processo de atualização das páginas da residência no Ateliê Pandêmica | 76 |

| | |
|---|-----|
| Figura 18 Características da arte contemporânea no desenvolvimento da residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais. | 85 |
| Figura 19 Esquema de relações entre alguns dos atores sociais e a cibermediação | 98 |
| Figura 20 Página inicial do Ateliê Pandêmica..... | 102 |
| Figura 21 Exemplo de páginas internas do Ateliê Pandêmica | 104 |
| Figura 22 Diagrama com nova proposta de organização do mundo da cibermediação cultural | 112 |
| Figura 23 Mapa Aspectual de Ciberespaço de Arte | 113 |

ÍNDICE DE TABELAS

| | |
|--|-----|
| Tabela 1 Comparação entre o mundo da arte proposto por Becker e o mundo da cibermediação cultural proposto neste trabalho | 20 |
| Tabela 2 Relação entre ciberarte, o saber no ciberespaço, medição cultural, arte-proposição e o mediador-propositor | 47 |
| Tabela 3 Aspectos modais a partir de Basden (2020)..... | 53 |
| Tabela 4 Possíveis questões para aprofundar uma análise a partir de Becker formuladas com a Análise Aspectual | 60 |
| Tabela 5 Análise do processo de trabalho do coletivo a partir dos dispositivos utilizados em suas funções fundantes, operacional e qualificadora | 90 |
| Tabela 6 Comparativo das definições de quatro teóricos a partir do material apresentado por Jahn, 2016..... | 99 |
| Tabela 7 Análise filosófica do Ateliê Pandêmica a partir dos aspectos modais normativos | 103 |
| Tabela 8 Análise teórica do Ateliê Pandêmica a partir das principais características do espaço virtual de arte | 105 |

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| INTRODUÇÃO..... | 14 |
| 1. <i>DE PORTAS ABERTAS</i> – UM PROJETO DE CIBERMEDIAÇÃO CULTURAL... 27 | 27 |
| 1.1 Construindo o projeto <i>De Portas Abertas</i> | 28 |
| 1.2 O que é mediação cultural em meios tecnológicos | 33 |
| 1.2.1 Uma busca pela definição do termo ‘mediação cultural’ | 35 |
| 1.2.2 A evolução da noção de mediação cultural – a “Virada Pedagógica” | 39 |
| 1.3 A noção de Pericorese como base filosófica para criação-proposição | 41 |
| 1.3.1 A relação dialógica entre os participantes do encontro..... | 42 |
| 1.3.2 A relação encáptica na cibermediação cultural | 43 |
| 2. ANALISANDO A AÇÃO COLETIVA CENTRALIZADA NO MEDIADOR: BASES E METODOLOGIA PARA UM ESTUDO INTERDICCIPLINAR..... | 46 |
| 2.1 O mediador como criador-propositor..... | 46 |
| 2.2 Identificando o mediador dentre os tipos sociais de Becker..... | 48 |
| 2.3 O mediador centralizado na ação coletiva e sua relação com os demais componentes | 50 |
| 2.4 Buscando uma metodologia para um estudo interdisciplinar | 51 |
| 2.5 Fundamentação filosófica: os aspectos modais na prática e no conteúdo da pesquisa | 52 |
| 2.6 Metodologia da pesquisa..... | 58 |
| 2.6.1 Análise Aspectual | 58 |
| 2.6.2 Aproximando Howard Becker e Herman Dooyeweerd..... | 59 |
| 2.6.3 Levantamento e análise de dados | 62 |
| 3. A MEDIADORA E O COLETIVO ARTE, CURA E RITUAIS..... | 66 |
| 3.1 Como se organiza e se relaciona no coletivo | 67 |
| 3.1.1 A colaboração na ação coletiva | 69 |
| 3.1.2 As relações dentro da ação coletiva: cooperação e conflito entre mutualidade e reciprocidade | 70 |

| | |
|---|-----|
| | 13 |
| 3.1.3 A divisão de trabalho..... | 73 |
| 3.1.4 O coletivo Arte, Cura e Rituais no mundo da Cibermediação Cultural | 76 |
| 3.2 Um coletivo de jovens artistas dentro do sistema de arte..... | 77 |
| 3.2.1 Jovens artistas entre o mercado e o pensamento científico | 79 |
| 3.2.2 O artista toma a frente | 80 |
| 3.3 Uma residência artística virtual..... | 81 |
| 3.3.1 Experimentando com Práticas Artísticas Online | 83 |
| 4. TRABALHANDO NA VIRTUALIDADE: PRÁTICAS E CONFORMAÇÕES | 86 |
| 4.1 Considerações socio-filosóficas sobre a tecnologia..... | 87 |
| 4.1.1 Pensando os dispositivos tecnológicos | 89 |
| 4.1.2 A questão do uso da tecnologia | 93 |
| 4.2 A cibercultura como o contexto de trabalho do coletivo | 94 |
| 4.3 Espaço virtual de arte..... | 99 |
| 4.3.1 Analisando o Ateliê Pandêmica..... | 102 |
| 4.4 A mediadora e a virtualidade: aproximações críticas | 105 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 109 |
| BIBLIOGRAFIA | 114 |
| ANEXO A: Cronologia dos eventos relacionados ao estudo de caso | 120 |
| ANEXO B: Descrição de alguns produtos digitais que podem surgir como obra do mundo da cibermediação cultural | 121 |
| ANEXO C: Critérios para análise do uso de hipertexto e possibilidades de interação em espaços virtuais. | 130 |
| APÊNDICE A: Bio dos artistas coletivistas | 131 |
| APÊNDICE B: Páginas internas do <i>Livro dos Ritos</i> – parte do projeto de mediação da 1ª edição da residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais. | 135 |
| APÊNDICE C: Exemplo de Modelo Aspectual de Basden (2020)..... | 136 |
| APÊNDICE D: Registros do trabalho do coletivo Arte, Cura e Rituais | 137 |

INTRODUÇÃO

O coletivo Arte, Cura e Rituais foi criado em abril de 2020, em meio à pandemia provocada pelo COVID-19, por um grupo de mestrandos do Programa de Pós-graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense. O nome foi resultado do tema que se desejava tratar: novas formas de rituais para alcançar cura através da arte. Presos em suas casas, devido à quarentena, os artistas buscavam encontrar cura pra si através de seus processos e “levar cura” para outros através de seus trabalhos. Existindo o ímpeto de mudar o mundo ou, ao menos, as circunstâncias atuais, que vemos presente em muitos coletivos (DABUL, 2016; SCOVINO, 2010).

Dentro do período de seis meses, o coletivo realizou duas residências artísticas virtuais, sendo a primeira junto ao Orgânico Atelier – utilizando sua conta na mídia social Instagram –, no mês de junho, e a segunda junto ao Ateliê Pandêmica, espaço virtual do curso de artes da UFF, no mês de agosto (ver Linha do Tempo no Anexo A). A residência foi desenvolvida como uma forma de pesquisar colaborativamente o tema proposto ao aproximar diferentes linguagens artísticas: videoarte, colagem, fotografia, performance, desenho, entre outras que foram redefinidas por meio das tecnologias que as viabilizaram. A curadoria foi realizada pelos próprios artistas. Para cada edição, o coletivo tomou a iniciativa de buscar um espaço virtual para a exposição final das obras. Apontando para as características de autossuficiência, autogestão e experimentação presentes, com frequência, nos coletivos (DABUL, 2016; SCOVINO, 2010).

As duas edições da residência artística virtual exploraram a ideia de encontrar e levar cura através da arte. Trataremos aqui da segunda edição, considerando tanto o trabalho dos artistas em organizar e vivenciar a residência quanto a exposição virtual que ela gerou no Ateliê Pandêmica. Porém, nosso objeto de estudo é o projeto de mediação realizado durante a residência, intitulado *De Portas Abertas*, que buscou aproximar o público tanto das obras quanto dos processos dos artistas coletivistas.

A existência dos coletivos no Brasil cresceu a partir dos anos 2000, mas pode ser traçada até os anos de 1960, quando experimentos similares e germinadores desta prática começaram a ser registrados. Há diferentes modalidades de coletivos na arte contemporânea, o que dificulta uma definição. Apresentaremos o Arte, Cura e Rituais da seguinte maneira: há responsabilidades definidas, porém, as posições não são hierarquizadas; os artistas são reconhecidos como parte do coletivo quando participam da

residência; e seus trabalhos são assinados individualmente (DABUL, 2016; SCOVINO, 2010; MIRANDA 2020).

No período analisado (junho e agosto de 2020), o coletivo era formado pelos seguintes artistas¹:

Adryana Diniz (mediação)

Amanda Erthal (curadoria)

Ana Bia

Christian Paredes (curadoria)

Gabriela Bandeira (curadoria)

Jordana Coan

Júlia Vita (curadoria)

Loren Minzú

Marcello Magdaleno

Mariana Queiroz

Rebeca Tolmasquim

Taineura Z

Tuca Mello (curadoria)

O Ateliê Pandêmica foi criado como uma iniciativa do Bacharelado em Artes e do Programa de Estudos Contemporâneos das Artes da UFF, a partir do trabalho da seguinte equipe de concepção e gestão:

Luiz Guilherme Vergara

Tato Taborda Jr.

Luciano Vinhosa

Luiz Sérgio de Oliveira

Viviane Matesco

Italo Bruno

Andrea Copeliovitch

Guiliano Obici

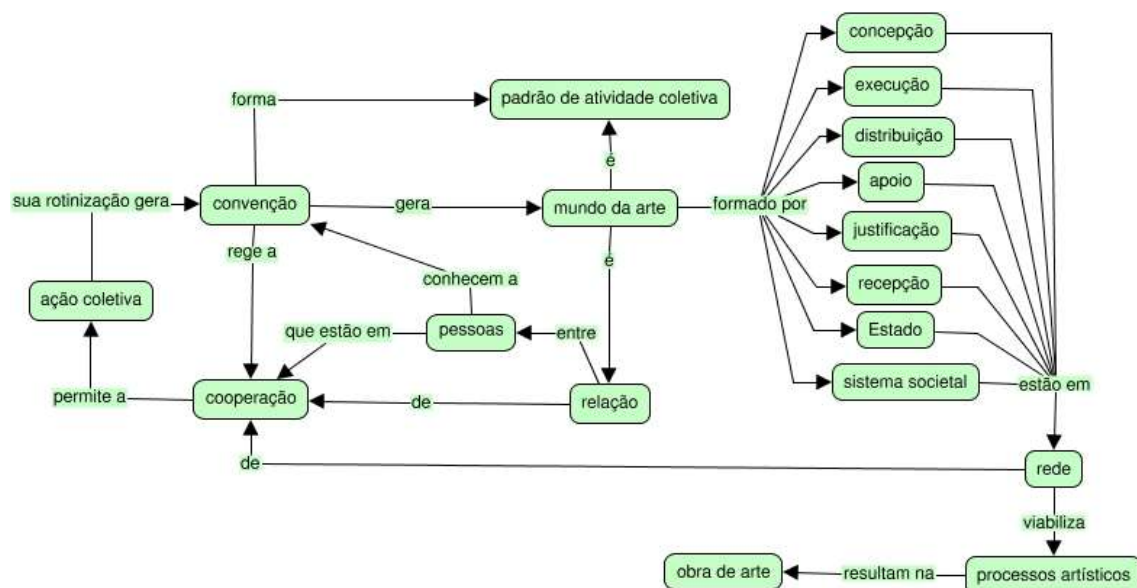
Hélio Jorge Carvalho

¹ Ver apresentação dos artistas no Apêndice A

Esta pesquisa centraliza a experiência de mediar o trabalho do coletivo - experiência esta que foi desenvolvida totalmente em ambiente virtual – aproximando obra, artista e público. Em nossa abordagem inicial do termo ‘mediação cultural’, tomamos duas definições: 1) “tudo o que intervém entre uma obra e sua recepção” (HEINICH, 2008a, p 87); e 2) “criação de fluxos entre o público, as obras, os artistas e instituições, e sua missão como ligação de diferentes pontos de vista”² (MÖRSCH, 2012).

Para realizar este estudo, propomos, a partir do sociólogo americano Howard Becker³, a existência de mundos da mediação, isto é, ações coletivas⁴, envolvendo os mediadores e outros atores sociais, que geram convenções e cuja ação é necessária para a produção da mediação cultural. Os “mundos” de Becker são relações entre pessoas que precisam cooperar dentro de convenções conhecidas, integral ou parcialmente, por elas para que algo possa ser feito. Não se trata de uma estrutura, mas de uma situação passível de modificações. O “mundo” é formado por padrões de atividades coletivas geradas pela rotinização desta cooperação (BECKER, 1977a, 1977b, 2006, 2010).

Figura 1 Esquema mostrando a formação do mundo da arte através da ação coletiva a partir de Becker



² Tradução livre de “le création de flux entre le public, les oeuvres, les artistes et les institutions, et as mission em tant que connexion de différents points de vue” (MÖRSCH, 2012)

³ Becker trabalha com a noção de mundos artísticos, sendo estes “a totalidade de pessoas e organizações cuja ação é necessária à produção do tipo de acontecimento e objetos característicos produzidos por aquele mundo” (BECKER, 1977a, p 9).

⁴ Um conjunto complexo de sistemas interdependentes organizados pelas convenções que, por sua vez, regem as relações de cooperação, isto é, divisão de trabalho, que são, em muitos casos, consensuais e naturalizadas por aqueles envolvidos no mundo em questão. Diferentes convenções geram diferentes mundos e é perfeitamente possível que vários mundos coexistam em um mesmo momento em relações de cooperação, conflito e desconhecimento (BECKER, 1977a, 1977b, 2006, 2010).

Faz-se necessário, desde já, diferenciar a noção de arte colaborativa – ou a arte dos coletivos - e o conceito de arte como ação coletiva proposto por Becker (1977a, 2010). Para o sociólogo, toda e qualquer atividade artística é coletiva, pois ele inclui todos os participantes do processo, desde a produção dos materiais até a distribuição (comercial ou não) da obra final. Assim, ação coletiva, em Becker, é divisão de trabalho, que o teórico separa em oito componentes: concepção, execução, distribuição, recepção, justificação, apoio, sistema societal e Estado.

Esta pesquisa é um desdobramento de um trabalho anterior intitulado *A mediação cultural no 'aprendizado tardio'*: a versão digital da *Bravo!* e os seus leitores, realizada no curso de especialização em Jornalismo Cultural da Faculdade de Comunicação Social da UERJ. O trabalho inicial se propôs a estudar o processo de mediação no webjornalismo cultural a partir da noção de “aprendizado tardio” descrita por Pierre Bourdieu (2005, 2007) como um meio de aquisição de capital cultural.

Entretanto este desdobramento se dá de forma mais complexa que apenas a mudança de objeto de estudo. Tirar a pesquisa da comunicação social e levar para um mestrado em arte acarreta em outras alterações – que a diferencia dos trabalhos recentemente adicionados no Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, pois a maioria destes estão dentro de áreas como ciência da informação, sociologia e estudos culturais. A primeira alteração vem da relação da pesquisadora com os demais discentes do mestrado, todos artistas, que, desde o primeiro semestre, a fez repensar o mediador como criador-propositor, ou seja, também um artista; abrindo novas perspectivas sobre a mediação. Estas novas perspectivas geraram as demais alterações: pensar o processo da mediação dentro de/entre os mundos da arte; aproximar nossa abordagem das considerações sobre arte contemporânea; e focar no processo de desenvolvimento ao invés do produto final da mediação em experiências culturais.

Porém, não foi esta a única modificação pela qual a pesquisa passou. As circunstâncias da quarentena provocada pela pandemia da Covid-19 ao longo do ano de 2020, período de realização da pesquisa, nos levou a buscar novos interesses e enfoques de pesquisa e também uma nova unidade de análise para o estudo de caso. A princípio, o desejo era realizar uma microssociologia do mundo da mediação cultural estudando os ambientes de centros culturais na cidade do Rio de Janeiro. O fechamento destas organizações levou a grandes alterações nesta pesquisa, tanto na metodologia quanto no objeto de estudo, pois vimos o crescimento de iniciativas de artistas no ambiente virtual.

O período da pandemia também nos mostrou a relevância desta pesquisa. Com o fechamento dos espaços culturais, apenas o acesso virtual foi possível, durante diversos meses, às obras presentes nestes espaços⁵. Diversos projetos artísticos⁶ surgiram neste período buscando, no ciberespaço, alternativas à limitação do deslocamento físico pela cidade, para a continuação de atividades culturais, incluindo o Ateliê Pandêmica, criado pelo curso de artes da UFF como espaço virtual de apoio aos alunos da graduação e da pós-graduação devido à paralisação da universidade. Com o fechamento dos espaços de exposição, artistas também se voltaram para o virtual, desenvolvendo novas maneiras de chegar ao público. O coletivo Arte, Cura e Rituais surgiu neste contexto e sua existência como residência artística virtual com um projeto de cibermediação cultural⁷ próprio tornou-se nosso novo objeto de estudo.

Dentre os cinco tipos de mediação considerados por Jean Davallon (2003) está a tecnológica, que inclui tanto a técnica quanto o social. Diferencia-se aqui a mediação humana, isto é, a que ocorre através da atuação direta de um agente/profissional mediador (ex.: visita guiada) e a mediação técnica ou tecnológica, isto é, a que é realizada a partir dos produtos mediadores que objetivam apresentar e/ou explicar a arte ao público sem a presença do agente (ex.: áudio guia). (DAVALLON, 2003).

Sobre a mediação tecnológica, Davallon afirma que:

A noção de mediação parece, portanto, designar, neste caso, as operações – assim como os seus efeitos – de tecnicização do processo de comunicação (mediação técnica) e, ao mesmo tempo, da intervenção da dimensão subjetiva nas práticas de comunicação (mediação social). (DAVALLON, 2003, p. 9)

Assim, a técnica presente no ato é considerada como estrutura, isto é, os instrumentos utilizados dão forma à prática, e o social dá sentido ao que foi construído – trabalhamos nessa pesquisa estas duas realidades como em uma relação encáptica, onde um ente envolve aquilo pelo qual é envolvido. Pensamos então nas possibilidades de fluxo de informação na internet, que se popularizou a partir da década 1990 e hoje é considerada

⁵ O Conselho Internacional de Museus (ICOM), que estabelece como as prioridades dos museus enquanto equipamentos culturais, em seu Código de Ética para Museus (2011), o dever de preservar, interpretar e promover o patrimônio da humanidade; garantindo que estes objetos e suas informações sejam registradas, documentadas, pesquisadas, preservadas e estejam disponíveis e difundidas na sociedade, com fins de educação, estudo e deleite. Isto levou os museus a explorarem as possibilidades do virtual (LOPES, 2017).

⁶ Um outro coletivo, este de atores, chamado Pandêmica, realizou peças teatrais pela plataforma de videoconferências Zoom.

⁷ Esta realidade aumenta a possibilidade do público de pesquisar na internet e aprender sobre o artista, a obra e outros contextos artísticos e históricos, através de diferentes websites, aplicativos e mídias sociais, mesmo sem experimentá-los presencialmente (DABUL, 2008a; SOUZA, 2018).

como necessidade básica e um direito humano⁸. Na internet, o alcance de público é amplo⁹, os recursos de mídia e interação específicos do meio enriquecem os conteúdos produzidos¹⁰ e não há limitação de espaço¹¹. Através de sites de busca como o Google e o Bing, qualquer pessoa pode ter acesso a um mundo de informações que não caberia em uma enciclopédia. (LEITHART, 2018; LOPES, 2017; TEIXEIRA, 2008).

Para falar da transformação para a cultura digital, Fernando A S Lopes (2017) aborda a virtualização das realidades por meio de instrumentos de (re)produção a partir de três rupturas em momentos históricos: 1) Renascimento: “apresenta contribuições representativas na virtualização das realidades e nas representações do homem e do espaço que ele habita através das novas técnicas aplicadas às produções artísticas em especial às artes plásticas” (p 16); 2) Era da Reprodutibilidade Técnica: onde vimos “capacidade da máquina de representar a realidade e a conseguinte supressão da necessidade artística de representar a realidade formal e reconhecível” (p 17); e 3) Era Digital: quando “a massificação da comunicação digital, criação das redes informacionais e o surgimento da cibernética” criou uma “realidade [que] passa a ser digitalmente virtual” (p 18) através de dispositivos baseados em algoritmos, removendo a necessidade da presença e existência física (LOPES, 2017).

A realidade virtual e as interações destas com as redes de computadores possibilitaram a experiência de virtualizar por completo um ambiente. As simulações computacionais permitiram que as próprias obras de arte, primeiros expoentes das representações das realidades, se tornassem objetos virtuais digitais. (LOPES, 2017, p 28).

Esta nova realidade alcançou as práticas de mediação dos centros culturais, que tem ocorrido cada vez mais através de ferramentas digitais¹². Tem também participado

⁸<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2011/06/onu-afirma-que-acesso-internet-e-um-direito-humano.html> Acessado em 15 de julho de 2019.

⁹ E mesmo a barreira linguística hoje pode ser desconsiderada em certas ocasiões com os browsers, como o Google Chrome, que traduzem sites e com as plataformas, como o YouTube, que legendam vídeos automaticamente. Há também aplicativos dedicados à tradução de material textual e de áudio.

¹⁰ Canavilhas (2014) fala sobre sete características que estão presentes no webjornalismo, mas que podem ser encontradas em outros tipos de conteúdo online ou digital: hipertextualidade, multimídia, interatividade, memória, instantaneidade, personalização e ubiquidade.

¹¹ Em 26 de junho de 2018, a Wikipédia em português chegou à marca de 1.000.000 de artigos. [https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikipédia:Comunicado_sobre_um_milhão_de_artigos](https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Comunicado_sobre_um_milh%C3%A3o_de_artigos) acessado em 15 de julho de 2019.

¹² O Google Arts & Culture chegou ao Brasil em 2012, ano seguinte ao seu lançamento, trabalhando com quatro instituições. Dados de julho de 2018 apontam que 57 (cinquenta e sete) instituições trabalham hoje com esta iniciativa do Google. Disponível em: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/advertising-channels/novas-tecnologias/googleartsculture-inteligencia-artificial-para-uma-arte-mais-acessivel-e-divertida> Acessado em: 16 de agosto de 2018.

do desenvolvimento das novas institucionalidades ligadas à arte, onde artistas desenvolvem suas carreiras primariamente nos espaços virtuais. A partir de Martín-Barbero¹³, Lopes afirma que “a divulgação e o acesso às obras e o relacionamento do público com o artista e com as obras estão em um novo patamar” (LOPES, 2017, p 42).

Focamos então no mundo da cibermediação cultural, buscando estudar os produtos digitais (aplicativos para *smartphone*, *websites*, ebooks, *QR code*, mídias sociais, realidade virtual e etc.) da mediação cultural na posição da obra de arte, ou seja, centralizando, como atividade nuclear, a concepção destes produtos e a ação do mediador (ver descrição desses produtos no Anexo B).

Tabela 1 Comparação entre o mundo da arte proposto por Becker e o mundo da cibermediação cultural proposto neste trabalho

| Componentes | Mundos da Arte | Mundo da Cibermediação Cultural |
|--------------------|---|--|
| Concepção | Artista – atividade nuclear | Mediador |
| Execução | pode ser o próprio artista ou outros profissionais especializados dependendo da natureza da obra. | especialistas em tecnologia digital, podendo ser o próprio mediador ou outro profissional, como programadores, <i>webdesigners</i> , produtores e editores de conteúdo, entre outros |
| Distribuição | mecenato, marchand, comercialização ou autofinanciamento, no mercado tende a incluir produtoras, editoras, organizações culturais, rádios, canais de tv, livrarias, cinemas, etc. | lojas de aplicativos, servidores, <i>websites</i> de mídias sociais (ex.: Facebook e Instagram) e outros dentro do ciberespaço |
| Justificação | críticos, estetas e teóricos da arte | os acadêmicos que estudam e teorizam sobre a mediação cultural |
| Recepção | público iniciado, estudantes de arte e ex-profissionais da área | o público visitante/usuário do espaço virtual de arte |
| Apoio | categoria residual | a estrutura das instituições, empresas e organizações envolvidas |
| Sistema Societal | o contexto mais abrangente que permite que algo possa se apresentar enquanto tal | o crescimento do uso das tecnologias digitais, as organizações culturais e as novas institucionalidades |

¹³ Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In: MORAES, Dênis de (org.). *A sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro, Ed. Mauad, 2006

| | | |
|--------|---|---|
| Estado | leis gerais e específicas e intervenção direta, isto é, censura, repressão e oficialização. | Políticas públicas de incentivo à produção cultural, Marco Civil da Internet ¹⁴ , Lei Geral da Proteção de Dados ¹⁵ |
|--------|---|---|

Sendo este mundo da cibermediação cultural tão vasto, optou-se por selecionar componentes específicos para aprofundamento. Serão considerados execução e distribuição, pois são estes os componentes que mais diferenciam o mundo da cibermediação cultural de outros mundos da mediação; o componente apoio, pois ele especifica a experiência do coletivo junto ao Ateliê Pandêmica e sua relação com a universidade; e o sistema societal será apresentado para nos dar uma visão ‘macro’ da questão. (BECKER, 1977a, 2010).

Este trabalho é um relato e análise sobre a experiência da própria pesquisadora como cibermediadora cultural junto ao coletivo. Este relato é realizado a partir de um novo eixo para se perceber a mediação, isto é, como a atividade central da ação coletiva, - considerando a noção de práticas artísticas *online*, ciberespaços de arte, mediação cultural e tecnológica – pensando como o virtual viabiliza questões específicas da mediação cultural.

Esta experiência com o coletivo Arte, Cura e Rituais é analisada aqui como exemplo de cibermediação cultural, pois foi totalmente desenvolvida em meios tecnológicos, desde o processo inicial de trabalho à exposição final das obras e relação com o público. A ação da mediadora foi pensada exclusivamente para o ambiente virtual, como *locus* de encontro entre artistas e público.

Centralizamos então a ação coletiva na mediadora, colocando-a na posição do artista. O mediador colocado no lugar do artista é visto, dentro deste mundo, como um criador-propositor, pois é aquele que cria oportunidades de diálogo entre os participantes do encontro e propõe modos de aproximação entre os que estavam separados. Desta forma, fazemos duas aproximações teórica-estéticas junto a essa ideia para definir melhor quem é este mediador: 1) a arte contemporânea¹⁶ propositiva, a partir de Lygia Clark que coloca a não-existência de uma experiência artística isolada e eleva a posição do público de receptor para participante; 2) a noção de ciberarte de Pierre Levy que considera a

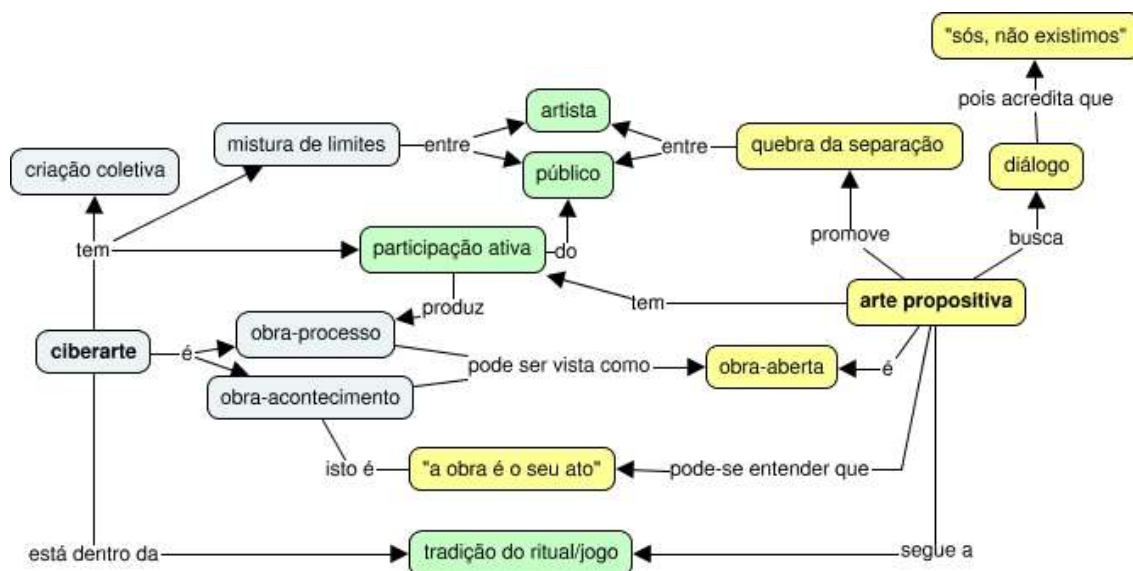
¹⁴ Lei nº 12.965 sancionada em 23 de junho de 2014, pela então presidenta Dilma Rousseff, que regula o uso da Internet no Brasil e que contém diretrizes para a atuação do Estado.

¹⁵ Lei nº 13.709 sancionada em 14 de agosto de 2018, pelo então presidente Michel Temer, que trata sobre o tratamento de dados pessoais nos meios digitais.

¹⁶ Considerando arte contemporânea como categoria estética, um gênero de arte atual, a partir de Nathalie Heinich (2008b)

quebra de limites entre artista e público no desenvolvimento de uma obra-acontecimento. Tanto a arte propositiva quanto a ciberarte se encontram na tradição do jogo/ritual¹⁷ e esta tradição que o mediador no papel de criador-propositor busca (GADAMER, 1985; GOMES, 2020a, 2020b; LEVY, 2011).

Figura 2 Esquema apontando a aproximação entre a Ciberarte de Pierre Lévy e a Arte Propositiva de Lygia Clark.



Na segunda edição da residência artística virtual do coletivo, realizada junto ao Ateliê Pandêmica, no mês de agosto, a mediadora desenvolveu o projeto *De Portas Abertas*, que visava aproximar o público não só das obras, mas também do processo de criação dos artistas, brincando com o duplo sentido de ‘residência’ que pode ser explorado neste contexto: tanto a residência artística como modelo de produção cultural quanto a casa onde os artistas habitam. O projeto foi desenvolvido inicialmente em três etapas: sala – espaço de exposição; cozinha – o lugar do fazer; e quarto – onde ocorrem as conversas afetivas. Posteriormente, foi acrescentado o banheiro – representando a edição do corpo, o que deixamos e o que carregamos conosco, a partir de sugestão de outros artistas do coletivo. Porém, por contingências geradas pela própria pandemia, a cozinha não foi explorada. O projeto será apresentado em mais detalhes no primeiro capítulo.

¹⁷ Em Gadamer (1985), jogo é uma função elementar da vida humana. Um *automovimento* que não tende a uma finalidade ou objetivo específico. É obra aberta, trazendo o artista/propositor e o receptor/participante numa relação complementar. A obra deixa o espaço de jogo que deve ser preenchido por quem a lê.

Como podemos ver nos Anais do 24º Encontro ANPAP, em outras pesquisas feitas sobre práticas artísticas *online*¹⁸, o foco estava na ação dos artistas e nas obras: circulação, recepção, legitimação e relação com o mercado. Este estudo se volta para a mediação destas práticas, trazendo uma contribuição complementar aos estudos mais recentes. Já as pesquisas sobre mediação em meios tecnológicos, apresentadas no mesmo documento, falam de espaços institucionais, como museus e escolas, e circuitos alternativos a estes espaços. Tratamos aqui de cibermediação cultural de práticas artísticas *online*, contribuindo para essas pesquisas que consideram as novas institucionalidades.

Escolhemos efetuar um estudo de caso porque tratamos de um fenômeno contemporâneo real e complexo e porque nossas perguntas são do tipo “como” e “por quê”. Estudos de casos permitem que as características holísticas e significativas dos processos sejam preservadas na investigação. Entendemos que estudos de casos podem contribuir para análises de casos futuros. Portanto, sabendo que esta experiência não é única, queremos poder contribuir com outros possíveis estudos que surgirão sobre este mesmo tema, através de nossas perguntas exploratórias, com a resposta para a seguinte pergunta: como o mediador cultural pode ser criador-propositor na cibercultura? (YIN, 2016).

Becker (1977a, 1977b) afirma que a unidade básica de análise sociológica é a ação coletiva e os acontecimentos que dela resultam. O projeto *De Portas Abertas* será analisado então como uma ação coletiva centralizada na mediadora, a partir dos aspectos modais propostos pelo filósofo holandês Herman Dooyeweerd (1894-1977), em sua filosofia da ideia cosmonômica.

Herman Dooyeweerd (2018) propõe, em sua filosofia da ideia cosmonômica, quinze aspectos modais ou *modalidades*¹⁹ – modos do ser, isto é, como experimentamos coisas ou eventos - para analisar a realidade: quantitativo, espacial, cinético, físico, biótico (função biológica), sensitivo (sentidos e sentimentos), analítico (sistemas lógicos), formativo (formação cultural), linguístico ou simbólico, social (organizações sociais), econômico, estético, jurídico (leis e responsabilidades), ético (atos de generosidade) e

¹⁸ Bulhões (2015, 2016) diferencia web arte das demais práticas artísticas online, identificando que a primeira tem características específicas por ser criada dentro do ciberespaço e a segunda engloba diferentes projetos que utilizam a internet se valendo das dinâmicas da rede, mas também utilizam conceitos e posições mais tradicionais do sistema de arte.

¹⁹ Dooyeweerd identificou estes quinze aspectos, porém não os apresenta como uma lista exaustiva, afirmando que há a possibilidade de outros serem identificados posteriormente. Alguns teóricos estudiosos da Filosofia da Ideia Cosmonômica já rascunharam a possibilidade de separar um aspecto em dois (o estético em deleite artístico e prazer), porém isto ainda não foi propriamente realizado (BASDEN, 2020; DOOYEWEERD, 2018).

pístico (crenças fundamentais)²⁰. Cada aspecto modal é distinto e irreduzível, tem suas próprias leis e se forma sobre o anterior de forma não hierárquica, sendo o mais alto o aspecto qualificador. Seres inorgânicos possuem os quatro primeiros. Plantas vão até o quinto e animais até o sexto. O ser humano possui todos os aspectos modais e não pode ser reduzido a um deles. Instituições sociais podem ser analisadas dentro dos aspectos modais mais altos, do analítico ao pístico (DOOYEWEERD, 2018; WITTE, 1986).

Trazemos essa proposta para nos guiar em nossa abordagem do objeto de estudo, para que possamos pensar os recortes que fazemos sem cair em reducionismos e absolutizações; pois todo aspecto modal está relacionado com o que o antecede e o que o sucede e não pode ser experimentado isoladamente. Tomemos como exemplo a relação entre o social e o linguístico: as regras de polidez no espaço de trabalho organizam as formas do discurso ali presente. Entretanto, podem ser pensados dentro de uma dissociação analítica a partir da atitude teórica do pensamento. Isto significa que não podemos explicar todo o mundo a partir de um único aspecto modal. Acreditamos que essa relação interna entre os aspectos modais nos ajudará a ter uma abordagem interdisciplinar e não reducionista da experiência e do projeto final, entendendo que o projeto deve ser analisado dentro de seu contexto mais amplo e em conexão com as necessidades e desejos humanos (BASDEN, 2020; BECKER, 1977a, 1977b; BORGES, 2018; DOOYEWEERD, 2019; WITTE, 1986).

A partir dessas considerações buscamos responder, neste trabalho, a seguinte pergunta central:

- Como o mediador, no papel de criador-propositor, se relaciona com as influências dos demais componentes da ação coletiva sobre o processo de desenvolvimento da mediação cultural na cibercultura?

Temos então como objetivo geral:

- Estudar o trabalho do mediador dentro das convenções que organizam o desenvolvimento da cibermediação cultural.

Sendo os objetivos específicos:

- Investigar como se dão as propostas de uma mediação cultural propositora no contexto da cibercultura.

²⁰ Há certas discordâncias na tradição acadêmica dooyeweerdiana sobre as traduções e enumeração das modalidades (DOOYEWEERD, 2018)

- Entender o papel do mediador nas convenções que regem o mundo da cibermediação cultural.

Para tanto, usamos o termo “cibermediação cultural” para falar da mediação cultural que é realizada através das ferramentas da rede, existindo no ciberespaço. Este fenômeno é estudado como uma ação coletiva centrada no mediador. Tratamos então, principalmente, da relação do mediador com os componentes execução e distribuição. Entretanto, crendo que a Teoria da Ação Coletiva de Becker não abarca o abrangente papel da tecnologia neste mundo da cibermediação cultural, entendemos ser necessário fazer um diálogo com a Ciência da Informação e com a Filosofia da Tecnologia.

Na busca por responder nossa questão central, encontramos a necessidade de uma base teórica interdisciplinar que considerasse a relação do mediador cultural com o desenvolvimento e uso dos dispositivos digitais (dentro do componente execução), com a criação de mundos virtuais (dentro do componente distribuição) e com o processo de virtualização das experiências sociais (dentro do componente sistema societal).

Apresentamos então uma proposta de arcabouço teórico, desenvolvida a partir de uma análise multi-aspectual do projeto *De Portas Abertas*, relacionando a sociologia da arte com estudos em tecnologia a fim de compreender a cibermediação cultural. Parte deste trabalho teórico – principalmente para o capítulo quatro - foi usado durante o estágio docência da pesquisadora em que se propôs apresentar uma bibliografia que guiasse o desenvolvimento de projetos de cibermediação cultural, tendo como ponto de partida a bibliografia que auxiliou o desenvolvimento do projeto *De Portas Abertas*. Acreditamos que a síntese teórica aqui apresentada poderá contribuir com futuros estudos e também com a prática da cibermediação cultural²¹.

O primeiro capítulo descreve o projeto *De Portas Abertas* com sua base socio-filosófica e processo de criação, apresentando o desenvolvimento da noção de mediação cultural e do papel do mediador ao longo das últimas décadas.

O capítulo dois apresenta como a mediadora foi centralizada como a artista desta ação coletiva, o ponto de partida da nossa análise de sua relação com os demais participantes da ação coletiva e o desenvolvimento da metodologia da pesquisa.

O terceiro capítulo descreve a relação da mediadora com o coletivo Arte, Cura e Rituais dentro do sistema da arte contemporânea e do mundo da cibermediação cultural, a partir de considerações sociológicas sobre os coletivos de arte e a situação dos jovens

²¹ Dando continuidade a esta pesquisa, buscaremos testar esse arcabouço teórico a partir de experimentações práticas. Esta intenção é apresentada nas considerações finais dessa dissertação.

artistas no Brasil. Apresentamos assim o contexto social em que o *De Portas Abertas* foi desenvolvido, isto é, as relações de cooperação com os atores sociais envolvidos que influenciaram no trabalho da mediadora.

O capítulo quatro apresenta a relação da mediadora com a cibercultura, ao descrever o trabalho do coletivo na virtualidade - tanto o processo quanto as ferramentas de rede utilizadas. A partir de considerações na Filosofia da Tecnologia, levantamos questões sobre as possibilidades, os limites e desafios da virtualidade e como estes influenciam no trabalho do cibermediador cultural, no desenvolvimento dos espaços virtuais de arte e na experiência do público.

1. DE PORTAS ABERTAS – UM PROJETO DE CIBERMEDIAÇÃO CULTURAL

Apresentado como um projeto de mediação cultural, *De Portas Abertas* foi elaborado especificamente para a segunda edição da residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais, realizada junto ao Ateliê Pandêmica, espaço virtual do curso de artes da Universidade Federal Fluminense (UFF).

O projeto foi introduzido na residência pela mediadora com a seguinte descrição:

“Projeto de Mediação

Pensando a mediação como aproximação entre público e processos, há o desejo de abrir as portas desta residência e criar possibilidades de interações com o público para além de uma fruição isolada (o usuário da plataforma em seu aparelho pessoal).

De Portas Abertas

Consideramos aqui ‘residência artística’ como uma casa de arte e queremos abrir nossas portas para que o público conheça os cômodos da casa e quem nela habita.

Assim como as pessoas que convidamos para nossa casa são tratadas de acordo com ‘níveis de intimidade’, teremos 3 níveis de aproximação: sala, cozinha e quarto.

A ‘Sala’, que arrumamos quando recebemos as visitas, é a própria aba Práticas e Conformações. Cada trabalho publicado na plataforma será acompanhado de um pequeno texto - semelhante aos que foram escritos para o Livro dos Ritos Vol 1.

A ‘Cozinha’ representa o espaço do fazer. Convido a cada artista que responda, em forma de vídeos curtos, a uma (ou mais) das seguintes perguntas sobre seu processo:

- Como é o seu espaço/material de trabalho?
- Há um livro/autor que você considera fundamental no seu trabalho?
- Qual tem sido a maior dificuldade pra você, como artista, nesta pandemia?

O vídeo deverá ter até 2min de duração e ser gravado na horizontal. O artista pode fazer uma gravação de tipo *vlog*, ou seja, segurando a câmera com a própria mão e não há restrições quanto a movimentação. É recomendado que a gravação seja feita com luz natural durante o dia. Não há problema com

barulhos no fundo, mas evite sons muito altos que possam atrapalhar a compreensão do que é falado. Eu irei editar o material, que entrará na aba Interações.

O ‘Quarto’ é o espaço das conversas afetivas. Meu desejo é organizar pequenos encontros pelo *Google Meet* para que público, artistas e curadores possam conversar diretamente. Faremos 1 ou 2 encontros por semana, com 2 ou 3 artistas/curadores participando.

A pedidos, incluímos o ‘Banheiro’, como espaço de reflexão e edição (limpeza). Assim convido os artistas e público a resumir a experiência em 3 palavras para a criação de uma nuvem de palavras que entrará no livro dos ritos. O envio será feito através do *Google Forms* na última semana da residência.

Todas as participações são voluntárias.”

A proposta foi aceita pelo coletivo em reunião no dia 3 de agosto de 2020. O ‘Banheiro’ foi incluído após esta reunião por sugestão de alguns artistas. Durante o percurso da residência, houve algumas modificações no projeto devido a certas restrições técnicas que serão detalhadas mais a frente. Entretanto, o projeto manteve suas características principais. Apresentamos a seguir o processo de concepção e execução do projeto.

1.1 Construindo o projeto *De Portas Abertas*

O projeto *De Portas Abertas* foi desenvolvido pela mediadora Adryana Diniz com contribuições diretas (a adição do ‘Banheiro’) e indiretas (o conteúdo dos textos que formam a ‘Sala’) dos demais coletivistas. A ideia inicial foi concebida ao final do mês de julho e apresentada ao coletivo em reunião no dia 3 de agosto. Nesta reunião, o projeto foi aprovado pelos membros do coletivo presentes, que também fizeram comentários. O projeto foi finalizado em 10 de agosto e sua execução foi iniciada na mesma semana, a tempo da primeira atualização das páginas *Práticas e Conformações* e *Interações* no Ateliê Pandêmica. Descrevemos aqui este processo.

Figura 3 Exemplo do material que compôs a seção ‘Sala’ do projeto De Portas Abertas



A ‘Sala’, que consistia de texto introdutórios escritos pela mediadora, seguiu uma estrutura similar ao projeto de mediação realizado na 1ª edição da residência, o *Livro dos Ritos*. A mediadora entrevistou os artistas, após a finalização dos trabalhos, para conhecer o processo e entender os conceitos por trás da obra²². Este “livro” se tratou de um e-book interativo com vários textos apresentando o coletivo, o projeto de residência e as obras dos artistas coletivistas. Assim, ‘Sala’ foi inspirada pelo *Livro dos Ritos*²³.

A seção ‘Cozinha’ não foi realizada e podemos creditar diferentes fatores para isto. Os artistas tiveram restrições que entendemos estar relacionadas ao tempo disponível para a gravação dos vídeos. O lembrete enviado no dia 20 de agosto de 2020 pela mediadora no grupo do *Whatsapp* sobre os vídeos que comporiam a seção ‘Cozinha’ não foi respondido. Ocorreu também que, durante o período de realização da residência, a mediadora teve problemas de saúde que afetaram seu trabalho e ela decidiu priorizar o processo de atualização da página *Práticas e Conformações* (ver Figura 17) para não prejudicar o calendário de atualizações que já havia sido acordado. Não foi enviado um novo lembrete aos artistas após o dia 20. Assim, os vídeos não foram gravados.

²² Este trabalho da mediadora é detalhado no capítulo três, onde descrevemos o processo de atualização das páginas correspondentes à residência do coletivo no Ateliê Pandêmica (ver Figura 16).

²³ Ver no Apêndice B algumas páginas internas do *Livro dos Ritos*. Todos os textos não assinados foram escritos pela mediadora, inclusive as proposições de performances que acompanhavam cada obra (as proposições foram apresentadas como pequenos rituais para que o público pudesse interagir com as obras).

O ‘Quarto’ passou por algumas alterações e ocorreu durante a última semana da residência em seis encontros temáticos (ver Linha do Tempo no Anexo A). Os temas de cada encontro foram definidos pela mediadora a partir das linhas de pesquisa da residência: Reconexões: Corpo e Natureza; Rituais de Cura e Proteção; e Novas Configurações: Corpo em Domicílio. Por motivos técnicos, os encontros não foram gravados. Os artistas participaram de acordo com possibilidade de cada um, isto é, acesso à internet no horário do encontro e disponibilidade de horário, assim, alguns participaram em mais de uma noite e outros não participaram de nenhuma.

O desejo de realizar o ‘Quarto’ veio da vontade de ter uma conexão mais imediata com o público. Diferentemente do *locus* da 1ª edição, o perfil de Instagram do Orgâni.Co Ateliê, o Ateliê Pandêmica não possui ferramentas de interação (isto será melhor discutido no quarto capítulo)²⁴. Desde modo, buscou-se outros métodos de facilitar conversas entre os artistas e o público.

Figura 4 Material de divulgação das Conversas com artistas da seção ‘Quarto’ do projeto De Portas Abertas



²⁴ Na mídia social Instagram, foi possível ao público da residência interagir diretamente com as obras e os artistas através de *likes* (ferramenta de interação onde o usuário da plataforma indica que “gostou” do conteúdo compartilhado) e comentários deixados em cada postagem. Os comentários do público podiam ser respondidos tanto pelos responsáveis pelo Orgâni.Co Ateliê quanto pela mediadora e pelos artistas e curadores do Arte, Cura e Rituais.

O *link* para a participação da seção ‘Banheiro’ foi compartilhado pelo grupo do *Whatsapp* e também na página *Interações* no Ateliê Pandêmica. O formulário consistia de duas perguntas: 1) Quais palavras você usaria para descrever a experiência de acompanhar este projeto? 2) O que você irá levar consigo daqui pra frente? Devido à baixa participação nesta etapa, não foi possível montar a nuvem de palavras.

Figura 5 Apresentação do formulário para participação da seção ‘Banheiro’ no projeto *De Portas Abertas*

Arte, Cura e Rituais

Arte, Cura e Rituais - residência virtual no Ateliê Pandêmica

Passamos o mês juntos e foi um prazer abrir nossas portas a todos! Estamos nos aproximando do fim desta jornada... chegou o momento de dizer as últimas palavras. Despedidas nunca são fáceis, por isso queremos deixar algo registrado para que possamos nos lembrar desta experiência. Depois de todas as conversas que tivemos, queremos te ouvir mais uma vez. Tire alguns minutos para refletir neste mês que passamos juntos.

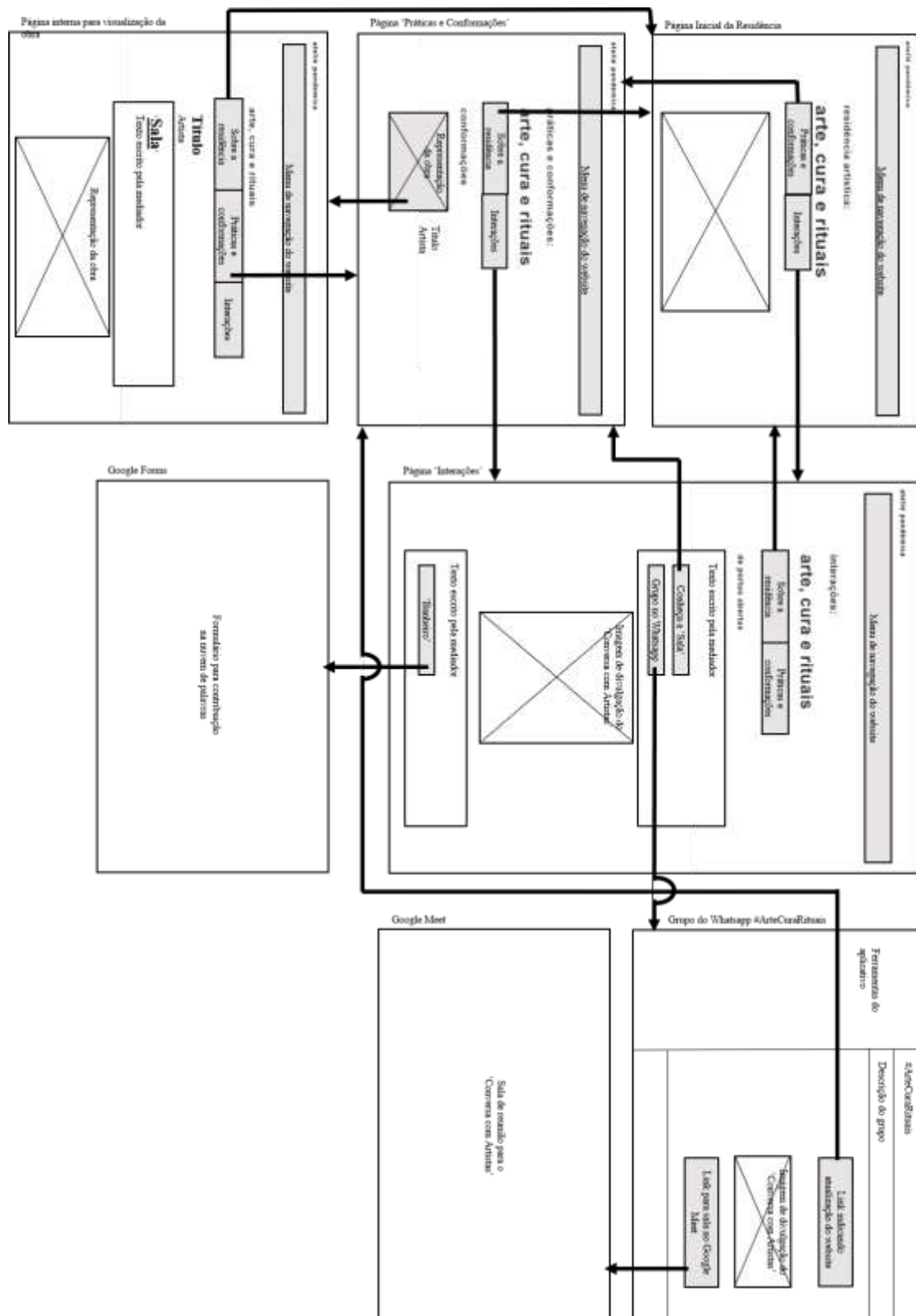
*Obrigatório

O grupo do *Whatsapp* “#ArteCuraeRituais” utilizado aqui é aberto para todo o público (diferente do grupo exclusivo para membros do coletivo). Há um *link* de convite disponível para acesso na página *Interações* e qualquer pessoa que visitar a página pode utilizar o *link* para entrar nesse grupo. O objetivo do grupo era possibilitar uma aproximação maior da mediadora com o público que permitisse um contato mais direto, já que no *website* do Ateliê Pandêmica isto não é possível (no capítulo quatro, apresentamos uma análise do *website*). No grupo, onde apenas a mediadora pode enviar mensagens (configuração escolhida para evitar *spam*), cada atualização nas páginas *Práticas e Conformações* e *Interações* no Ateliê Pandêmica era notificada.

Figura 6 Imagem compartilhada no grupo do *Whatsapp* convidando o público para participar do *Conversa com Artistas no dia do encontro*.



Figura 7 Estrutura do layout do De Portas Abertas



A seguir, apresentamos a base teórica para o desenvolvido do projeto.

1.2 O que é mediação cultural em meios tecnológicos

Jean Davallon (2003) apresenta a mediação como “ação de servir de intermediário” (p. 6), considerando a produção e circulação do conhecimento. A ideia de mediação como “o que se coloca entre” é presente tanto no campo jurídico (conciliação de partes em conflito), como no religioso (Jesus como o mediador entre Deus e homens) e em diversos outros campos; o que torna o termo abrangente e de difícil definição. Ele considera cinco tipos de mediação: a midiática, a pedagógica, a institucional, a cultural e a tecnológica (DAVALLON, 2003).

Pensamos aqui em dois tipos de mediação que ocorrem ao mesmo tempo de forma imbricada: a cultural e a tecnológica. Uma contém a outra, portanto são vistas aqui, a partir de Peter Leithart (2018), dentro de uma relação pericorética, pois ao mesmo tempo que são irrefutavelmente diferentes, existem misteriosamente dentro de uma interpenetração, isto é, envolvem aquilo pelo qual são envolvidas. Esta interpenetração não se trata de aniquilar as diferenças, mas sim de inclusão e pluralismo (LEITHART, 2018).

Desta forma, tratamos de uma mediação mediada, isto é mediação cultural em meios tecnológicos ou cibermediação cultural, sendo capaz de alcançar grandes públicos para além de restrições geográficas. Isto significa que essa mediação mediada pode ocorrer também entre os diversos mundos artísticos de Becker (1977b, 2010). Através da mediação entre mundos artísticos existe a possibilidade de atrair maiores públicos, disseminar práticas pouco conhecidas, democratizar o acesso às práticas elitizadas e assim permitir que, cada vez mais, um número maior de pessoas possa experimentar as artes que estavam

separadas tanto pela natureza das obras produzidas, pelas ideologias políticas e teorias estéticas que as exprimem, como pela composição social dos diversos públicos aos quais tais obras são oferecidas (BOURDIEU, 2005, p. 138).

Para o sociólogo Bourdieu (2003) existem muitas situações que interferem no relacionamento dos indivíduos com as artes, como a influência familiar, a educação e a distância geográfica dos centros culturais. Sendo o gosto uma construção social, essas situações estão ligadas à inserção dos indivíduos em um ou mais dos mundos artísticos. Sabemos também que esses indivíduos não estão isolados, mas sim circulam entre diferentes mundos artísticos. Entretanto, se eles desconhecem as convenções e os códigos

dos mundos aos quais não pertencem, terão dificuldades para reagir os trabalhos ali produzidos (BECKER, 1977b; BOURDIEU, 2003, 2007).

Dentro da sociologia da arte, arte e contexto social estão intimamente conectados. Para Geertz (1997), a arte não pode ser vista como descolada do contexto social onde ela é produzida, pois “um artista trabalha com sinais que fazem parte de sistemas semióticos que transcendem em muito a arte que ele pratica” (p. 163). Bourdieu (1996), ao propor uma análise da obra, considera que a estrutura estruturante da obra tem uma relação de interdependência que a vincula a outras obras e ao contexto social, isto é, às condições de realização. Segundo o antropólogo Alfred Gell (2009), cada cultura tem suas próprias intenções estéticas e artistas não-ocidentais não devem ser avaliados a partir de lentes de formação cultural ocidental. Para Gadamer (1985), a noção de arte que temos hoje tira do contexto social e religioso as obras do passado que não eram “somente arte”. Logo, não podemos usar as convenções do mundo artístico do qual fazemos parte na arte pertencente a um outro mundo artístico. Desta forma, a relação entre mundos desconhecidos pode ser pensada em termos de “Eu e o Outro”. Para Heinich (2008b), mesmo por parte dos não iniciados, há um “julgamento de avaliação” a partir de seus próprios conceitos. Usamos nossas categorias para avaliar uma arte desenvolvida dentro de outras categorias. O mundo desconhecido, como “Outro”, tem suas próprias convenções, intenções estéticas e códigos (BECKER, 1982; GELL, 2009; GOMES, 2020; HEINICH, 2008b; KUIPER, 2019).

Se dois mundos artísticos estão em situação de desconhecimento, há então a possibilidade de uma aproximação a partir dos indivíduos que pertencem a esses mundos - esta aproximação por ser realizada de vários meios, sendo o tecnológico um deles. Por esse motivo, os mediadores (como centros culturais, museus, curadores, galerias de arte, revistas, jornalistas, entre outros) têm um papel importante na sociedade, porque são capazes de contribuir com a familiarização entre os indivíduos e esta arte, que até então era pouco conhecida, a partir de seus produtos que aproximam arte e público (jornalismo especializado, visitas virtuais, e-books, aplicativos para smartphones, *websites*, etc.), exercendo uma transformação sobre a situação inicial²⁵ - uma separação social que nos mantém distanciados e necessitados de uma nova aproximação; assim, aqueles que antes

²⁵ Davallon (2003) aponta que a mediação favorece a “passagem a um estado melhor” (p. 6) e que a sua ação possui quatro características: 1) produz algum efeito sobre o destinatário, isto é, ele acende, aprende; 2) modifica o objeto, o ator ou a situação de partida a partir da integração; 3) há uma polêmica sobre sua forma e natureza, quer seja humana quer seja objetificada; 4) tem impacto no ambiente social em que ocorre.

desconheciam as convenções e os códigos de apreensão da obra podem agora ler a obra e se relacionar com ela a partir de uma nova experiência²⁶ (BOURDIEU, 2003, 2005, 2007; DAVALLON, 2003; DUFRÊNE e GELLEREAU, 2004; GADAMER, 1985).

Essa relação entre obra, público e mediação passa a ser debatida no final do século XX dentro das organizações culturais, que modificam suas práticas de exibição das obras, e se desenvolve ao longo das décadas em meios digitais. Há uma passagem do modelo antigo dos salões de arte para um novo modelo que invoca o surgimento do “curador pedagógico” e a exposição se torna espaço de aprendizagem, fazendo, mais e mais, uso das tecnologias digitais nas estratégias de mediação. A partir dessa virada, surgem diversos debates teóricos sobre as práticas da mediação cultural (JAHN, 2016).

1.2.1 Uma busca pela definição do termo ‘mediação cultural’

De acordo com a classificação proposta por Heinich (2008a), a terceira “geração” de pesquisa na sociologia da arte considera a arte como sociedade, fazendo um recorte que observa os diferentes momentos da atividade artística, isto é: recepção, mediação, produção e obras. Nessa perspectiva, mediação seria “tudo o que intervém entre uma obra e sua recepção” (HEINICH, 2008a, p. 87). Se levamos essa definição para os mundos da arte de Becker, mediação seria tanto distribuição (livrarias, galerias, museus, revistas, TV, etc.) quanto apoio (funcionários de organizações culturais, afinadores de instrumentos, técnicos de maquinário, etc.), e é nessa categoria residual e pouco definida que o sociólogo coloca a mediação. Essas categorizações revelam como ‘mediação cultural’ é um termo muito abrangente e foi pouco estudado no século XX. O foco estava, inicialmente, nos estudos de recepção.

Pierre Bourdieu é considerado um dos principais nomes dessa terceira geração. Seu trabalho de pesquisa mais conhecido e influente foi publicado no livro *O Amor pela Arte: os museus de arte da Europa e seu público*, em 1966. O sociólogo francês realizou um estudo estatístico detalhado sobre os públicos de diferentes museus da Europa. Em suas conclusões, Bourdieu (2003) afirma que há um distanciamento entre certas categorias de público e a arte dos museus, devido ao capital cultural²⁷; as classes

²⁶ Essa aproximação pode ocorrer também por outros meios para além da ação de mediação desenvolvida pela organização. Há também as interações sociais que ocorrem durante as visitas ao espaço de exposição entre casais, grupos familiares ou de amigos que se dispõem a comentar, interpretar e avaliar as obras entre si a partir dos conhecimentos prévios que cada um detém por meios de conversas informais (DABUL, 2008b).

²⁷ Capital cultural diz respeito ao acúmulo de conhecimento e experiências dentro do que pode ser considerado como mundo da arte. É formado principalmente através da influência da família e da escola

populares não teriam os códigos necessários para ler as obras eruditas dos museus a partir de uma fruição estética²⁸ e precisariam receber alguma instrução para que possam ter a ‘possibilidade real’ de apropriação da obra. (BOURDIEU, 2003, 2007; DABUL, 2008a).

A “solução” apresentada por Bourdieu é visto, segundo Lígia Dabul (2008a), como proselitismo por Jean-Claude Passeron (*O Raciocínio Sociológico*, 1994). Outros sociólogos falam sobre trazer outros tipos de arte aos museus, além da chamada erudita, promovendo as artes populares nesses locais. Ambas “soluções” geram aproximações entre mundos artísticos e, em 1975, os centros culturais se tornam o espaço de realização dessa interação (DABUL, 2008a).

Mirian C Martins (2014) aponta que há diferença entre explicação, interpretação, apresentação, informação, conhecimento teórico e mediação cultural. Para analisarmos o conceito de Mediação Cultural, se faz necessário considerar que ele é composto de um substantivo (mediação) e um adjetivo (cultural) que o modifica e especifica dentro do domínio semiológico (MARTINS, 2014; PERROTTI e PIERUCCINI, 2014).

O termo ‘cultura’ é complexo por ser utilizado em diferentes áreas do conhecimento. Na antropologia, se trata de toda produção material e imaterial de uma sociedade²⁹ e, portanto, leis, objetos, peças de arte, costumes e etc. são igualmente agrupados sob o termo cultura (LARAIA, 2001).

Desde as primeiras tentativas de uma definição para o termo ‘cultura’, houve uma contínua evolução nas proposições. Após 1952, podemos considerar sete abordagens para o termo. A primeira é refinamento, isto é, cultivo da mente, uma das primeiras definições do termo. A partir do século XIX, com o avanço da antropologia, surgem três novas considerações: 1) funcionamento: maneira de se comportar e se relacionar dentro de certo grupo social; 2) pertencimento: visão de mundo coletiva compartilhada por membros de um mesmo grupo social; e 3) processo: enfatiza a ação criativa de significados dentro dos grupos sociais. No século XX, com o avanço da cultura de massa e da indústria cultural, cresce a ideia de cultura como produto, o que inclui produção

(aprendizado total), porém também pode ser adquirido de outras formas, como a mediação (aprendizado tardio). Para Bourdieu, a falta de capital cultural leva à uma visão funcionalista da obra. (BOURDIEU, 2003, 2007)

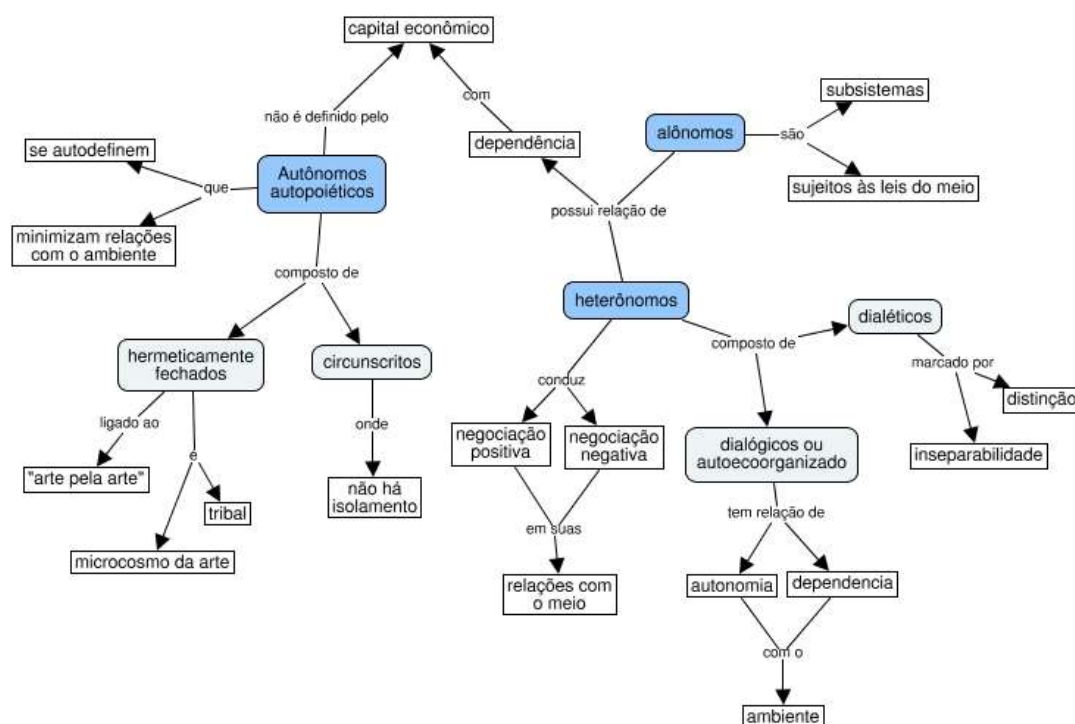
²⁸ Bourdieu recorre a Panofsky (*Meaning in the Visual Arts*. New York: Doubleday Anchor Books, 1995) para considerar a possibilidade de a intensão estética fazer a obra de arte; “a obra de arte é o que exige uma apreensão guiada por uma intensão estética” (2005, p.270).

²⁹ Tylor (1832-1917) sintetizou o termo germânico *kultur*, que considera os aspectos espirituais de uma comunidade, e o francês *civilization*, que se refere às realizações materiais de um povo, no vocábulo inglês *culture*, que toma um amplo sentido etnográfico incluindo conhecimentos, moral, leis, crenças, costumes, arte ou qualquer outra característica adquirida pelo indivíduo como parte de um grupo (LARAIA, 2001).

material e imaterial que representa uma comunidade ou herança específica. Passa-se a considerar também ‘cultura’ como modo de vida que diferencia grupos sociais, entendendo a existência de várias culturas e práticas culturais, para além das expressões artísticas³⁰. A partir da influência do marxismo, surge a abordagem da cultura como poder exercido por um grupo social sobre outro (SILVA, 2016 *apud* GOMES, 2017).

Bernard Darras (2009) afirma que “diversas concepções e definições de cultura engendram diferentes formas de mediação” pois estas são “dependentes de seus contextos ideológicos e epistemológicos e das relações geralmente conflituosas que elas têm entre si” (p 23). Apresentamos na Figura 8 um resumo visual do sistema de divisão de cultura do autor:

Figura 8 Rede conceitual do sistema de divisão de cultura segundo o proposto por Darras (2009)



Darras (2009) desenvolve sua proposição a partir de Bourdieu (*As Regras da Arte*, 1996). Os sistemas autônomos autopoieticos são “centrados sobre a criação, a obra, o artista, o meio artístico e a autodefinição da arte” (p 32). Há uma hierarquização em

³⁰ Aqui destacamos a crítica de Eco (1976) aos três níveis de cultura – alta cultura, média cultura e baixa cultura -, ao afirmar que eles não correspondem a uma nivelação classista, não representam três graus de complexidade e não coincidem com três níveis de validade estética. Não podemos negar a validade de suas afirmações se considerarmos que as formas culturais hoje rompem as barreiras entre classes sociais com mais frequência e intensidade do que pensamos. Pois, a cultura de massa promoveu um dinamismo social, aproximando os grupos que anteriormente eram associados com esses três níveis (GOMES, 2017).

relação ao mercado (indústria cultural) pela tentativa de se afastar dele. Vê-se o artista como “produtor autêntico de objetos que cada civilização deixa para trás com a quintessência e testemunho durável do espírito que a anima” (ARENDR, 1972, p 257 *apud* DARRAS, 2009, p 28). Está ligado à abordagem de cultura como cultivo da mente pois busca elevação espiritual da humanidade e enobrecimento do seu comportamento. Entretanto, enquanto o ‘hermeticamente fechado’ é “insular, centrípeto e autorreferente” (p 33) o ‘circunscrito’ “não cultiva práticas isolacionistas” (p 33).

Os sistemas heterônomos estão ligados aos valores do mercado, onde há uma elite econômica, mediática e cultural que inventa e se apropria da inovação, este, por sua vez, entra na indústria para consumo em massa, onde se multiplica, se replica, se reproduz e sofre imitação, e, tendo chegado ao esgotamento social é desvalorizado e substituído. Porém, pode haver influência do sistema autônomo, o que leva a uma quebra no processo que limita a massificação; saindo do fluxo de mercadorias comuns e se elevando à categoria de arte. O autor afirma que, dentro dos sistemas dialéticos, “seja a respeito das relações entre natureza e cultura, inteligível e sensível, forma e conteúdo, arte e ciências, arte e cultura, arte e lazer, útil e inútil, as diferentes concepções da dialética acentuam mais ou menos esta ou aquela parte do sistema” (p 34). Ao falar sobre os sistemas dialógicos, destaca que “é possível dizer que a cultura organiza o mundo organizando-se a si mesma” pois, “de um lado, o sistema de arte e, de outro, a indústria cultural estão passando por um processo de auto-eco-reorganização, e eles ajudam a organizar o mundo cultural organizando-se internamente” (p 34).

Segundo Darras (2009), cada abordagem gera um tipo de mediação diferente, pois a mediação cultural ocorre no cruzamento de quatro entidades: 1) o objeto cultural mediado; 2) o mundo cultural de referência; 3) as representações, crenças, conhecimentos e *expertises* do mediador; e 4) as representações e crenças do ‘destinatário’.

Dentro desse sistema, a mediação pode ser imersiva, diretiva ou construtiva:

Tabela 2 Tipos de mediação cultural de acordo com o sistema de divisão de cultura como proposto por Bernard Darras (2009)

| | Imersão | Diretiva | Construtiva |
|----------------------|------------------------------------|----------------------------|-------------------------------------|
| Sistemas Centrípetos | Conivência; Rejeição ao profano | Iniciação; Participação | Formação; Auto-- aprendizagem |

| | | | | |
|-------------------------|-------------------------|--------------------------|------------------------------|----------------|
| Sistemas Centrífugos | Mercado | Publicidade; promoção | Mimetismo; emulação | Vulgarização |
| | Humanista ³¹ | Acesso; frequentação | Proselitista; missionário | Educacionais |
| | Dialético/ Dialógico | ---- | Educacionais | Debate crítico |

A partir da mediação construtiva nos sistemas centrífugos, tratamos de mediação cultural como dinâmicas que promovem a aproximação entre indivíduos ou coletividades e obras de cultura e arte (COELHO, 1999) e a “criação de fluxos entre o público, as obras, os artistas e instituições, e sua missão como ligação de diferentes pontos de vista”³² (MÖRSCH, 2012). Entretanto, todas elas podem ocorrer conjuntamente de modo complementar atendendo a diferentes necessidades de cada tipo de público e organização (DARRAS, 2009).

1.2.2 A evolução da noção de mediação cultural – a “Virada Pedagógica”

As primeiras práticas de mediação realizadas nas organizações culturais podem ser consideradas diretivas, isto é, trazem informações, porém não respondem as perguntas que o público pode vir a ter. Os primeiros *websites* criados eram apenas institucionais, trazendo informações básicas, como programação, compra de ingressos, história da organização e etc. Inicialmente, a mediação é tida como um meio de acesso aos códigos de leitura das obras. O público é visto como espectador e o museu ainda é pensado como um templo³³. Os folhetos informativos, os textos que acompanham as obras no espaço da exposição e as mini-enciclopédias em CD-ROM³⁴ são exemplos da mediação diretiva (DARRAS, 2009; JAHN, 2016; LEONEL, 2017; GALEGALE, 2017).

³¹ “Aqui as regras da seleção valorizam as qualidades privilegiadas pelos detentores dos poderes simbólico, elevando essas qualidades a qualidades humanas” (DARRAS, 2009, p 43)

³² Tradução livre de “le création de flux entre le public, les oeuvres, les artistes et les institutions, et as mission em tant que connexion de différents points de vue” (MÖRSCH, 2012)

³³ Leonel (2017) aponta a analogia criada por Duncan Cameron, em 1972, de “museu-templo” e “museu-fórum”. O museu pensando como templo é espaço de reafirmação, enquanto que o museu como fórum é lugar de debate e experimentações que podem ocorrer de modo livre.

³⁴ Levy (2011) apresenta como exemplo *Actualité du Virtuel*, CD-ROM publicado pela *Revue Virtuelle* do *Centre Pompidou* no final da década de 1990 sobre as artes digitais, interativas e em rede.

Com o “*educational turn*”, isto é, uma virada pedagógica³⁵, na década de 1990, o espaço de exposição se modifica e há o surgimento do curador pedagógico, que, sendo um profissional mediador, não trabalha na seleção de obras e/ou artistas e sim

... é alguém que atua como embaixador do público e observa o evento com os olhos do visitante. Foram justamente esses olhos de visitante que nos levaram à conclusão de que é fundamental dar maior permanência e extensão à ação educativa (CAMNITZER & PÉREZ-BARBEIRO, 2009 *apud* JAHN, 2016, p. 15).

Alena R M Jahn (2016) cita como exemplos dessa virada a artista canadense Janet Cardiff com o áudio-guia em 1990, a exposição *Culture in Action* (Chicago, 1992) da curadora americana Mary Jane Jacob³⁶, o mexicano Pablo Helguera e a instalação nômade *Escuela Panamericana del Desasosiego* realizada em 2006³⁷, e, no Brasil, Menna Barreto com o *Café Educativo* em 2007³⁸. O primeiro ato em direção ao virtual realizado pelas organizações culturais foi a inserção de sistemas multimídias nos espaços tradicionais das exposições, permitindo ao público sair do papel de observador para a possibilidade de participação mais dinâmica (JAHN, 2016)

Dabul (2008a) afirma que García Canclini (*Culturas Híbridas*, 1998) chama a mediação cultural de ‘contextualização pedagógica’ ou arte-educação e vê como uma busca por levar o conhecimento aos neófitos através de um processo consciente e proposital; sem, entretanto, desconsiderar o público como produtor de significados. Priscila Leonel (2017) considera, a partir de Jacques Rancière (*O Espectador Emancipado*, 2012), esta aproximação como construção de conhecimento coletivo, pois o espectador não é condição passiva. O público é feito de pessoas com experiências diversas e outros encontros com a cultura (MARTINS e PICOSQUE 2012 *apud* LEONEL, 2017).

Em nosso projeto *De Portas Abertas*, estas ideias foram exploradas através do *Conversas com Artistas*, realizadas pela plataforma *Google Meet* na última semana da residência. Estes encontros temáticos foram organizados e conduzidos pela mediadora,

³⁵ James K. A. Smith (2016), filósofo canadense, considera que toda pedagogia pressupõe uma antropologia, isto é, toda filosofia de educação ou modelo de ensino carrega consigo, mesmo que de modo não articulado, um entendimento do que significa ser humano. Podemos então considerar que a Virada Pedagógica é fruto de nova visão sobre o público.

³⁶ <https://news.artnet.com/art-world/influential-curators-last-century-19-art-world-tastemakers-weigh-1090805>

³⁷ <http://www.forumpermanente.org/revista/edicao-0/entrevistas/pablo-helguera>

³⁸ <https://mam.org.br/acervo/2012-018-barreto-jorge-menna/>

porém cada conversa tornou-se uma experiência diferente, construída pelas pessoas reunidas naquela sala virtual.

A transação do conhecimento, na cibercultura, gera reconhecimento de experiência adquirida e novos modelos de educação com fluxos não lineares e a figura do professor-curador, e ambos levam a uma quebra de modelos piramidais e uma navegação sem curso traçado – passamos então para uma mediação relacional e simbólica, o incitamento e gestão de aprendizagem para troca dos saberes através de uma pilotagem personalizada. Levy (2011) chama de “economia do conhecimento”, uma exploração coletiva que permite uma personalização massificada em busca de competências focadas em processos, o que produz uma memória coletiva, isto é, uma memória não material (LEVY, 2006, 2011).

Em *Conversas com Artistas*, ocorreram essas diversas trocas possibilitadas pela aproximação de diferentes saberes. Cada participante trouxe seus conhecimentos e suas experiências e houve a oportunidade de aprendizado com o outro. Na seção a seguir, vamos explorar melhor a ideia de aproximação do “eu” e o “outro”.

1.3 A noção de Pericorese como base filosófica para criação-proposição

Todo esse projeto de mediação foi desenvolvido a partir da noção de pericorese, que, no grego, fala do “que contém e está contido”, isto é, “habitação mútua” e faz alusão a dança em roda. O estudo em pericorese se iniciou ainda no primeiro semestre do mestrado, durante a disciplina de Metodologia ministrada pelo Prof. Dr. Luís Guilherme Vergara, com a introdução da ideia de unidade tripartida como base de criação de método³⁹. Esta ideia se desenrola da obra homônima de Max Bill (1908-1994), uma escultura em aço inoxidável, realizada em 1948/9, que pode ser descrita como três estruturas independentes justapostas a fim de formar uma nova forma, cujos início ou final não podem ser identificados pelo público; há a ideia de *loop* infinito (CALIXTO, 2016 *apud* GOMES, 2020a; LEITHART, 2018; VERGARA, 2016).

Gregório Nazianzeno (329 - 390) apresentou o termo ‘pericorese’ como uma tentativa filosófica de explicar a interpenetração das três pessoas da Trindade (Pai, Filho e Espírito Santo) em uma só essência. Na pericorese há inclusão e pluralismo, as partes

³⁹ Vergara (2016) apresenta a ideia de uma ética tripartida para a arte a partir da ética de Espinosa. Trabalhando com esses conceitos, esta pesquisadora escreveu o artigo “Mediação entre público e obra: uma dança em três movimentos pensada na Escola-Floresta” em 2019, que foi publicado em janeiro de 2020.

se somam, conectam-se como fios em um tear, e formam algo que não existiria caso uma delas não estivesse presente. Falamos de coisas que são irrefutavelmente diferentes, mas que existem misteriosamente envolvendo aquilo pelo qual são envolvidas (GOMES, 2020a, 2020b; LEITHART, 2018).

Para Leithart (2018), esta estrutura pericorética pode ser encontrada em diversas experiências humanas e, nesta pesquisa, consideramos que a pericorese se dá na mediação em três modos: 1) o encontro em si, isto é, a ação da mediação que pode ser descrita em contato, experimentação e resposta⁴⁰; 2) a interação entre os participantes do encontro (artista, mediador e público), que ocorre dentro de uma relação dialógica, sendo neste nível onde consideramos como a proposição é criada pelo mediador, ou seja, como ele convida para o encontro; e 3) o *locus* deste encontro, pensado a partir de uma relação encáptica, que inclui como a proposição chega aos participantes e a ideia de mediação mediada. Focaremos aqui nos dois últimos modos apresentados, ou seja, a relação dialógica e a encáptica, demonstradas a partir do nó celta e da Fita de Möbius (GOMES, 2020a; LEITHART, 2018)⁴¹.

1.3.1 A relação dialógica entre os participantes do encontro

O mediador chama para o encontro o público e o artista (sendo que este pode estar ali presente ou se fazer presente através de sua obra). Há então espaço para trocas, que podem ser incentivadas ou abafadas pelo mediador. Encontramos aqui a necessidade de abertura para o diálogo. Dialogismo, em Bakhtin (1981), indica que todo enunciado é um ato responsivo, isto é, o locutor constrói seu enunciado tendo em vista seu interlocutor, o que interfere na estrutura e na organização do enunciado. Esta conexão com o enunciado anterior e, conseqüentemente, com o posterior é chamada de cadeia discursiva. A obra é o enunciado do artista e pede por uma resposta por parte do público (BAKHTIN, 1981; GOMES, 2020a).

O convite ao encontro é a própria proposição que o mediador coloca para os participantes, podendo ser uma chamada à ação. A partir da artista contemporânea Lygia Clark (1920-1988), entendemos que o desejo final dessa mediação de base pericorética é

⁴⁰ Esta relação foi explorada anteriormente pela pesquisadora no artigo “Mediação entre públicos e obras pensada dentro da Escola-Floresta: uma dança em três movimentos” publicado na Revista Poiésis em janeiro de 2020.

⁴¹ Faz-se necessário apontar que não há relação hierárquica entre os três modos descritos e que eles se desenrolam de forma concomitante na experiência da cibermediação cultural.

a interação do outro, é gerar cadeia discursiva entre todos os participantes (BAKHTIN, 1981; CLARK, 1964, 1965, 1980, 1983).

A conexão que surge entre artista/obra, mediador e público é como um nó celta, onde os fios se entretecem e aparentam ser algo único – e o serão até que o nó se desfça. Cada fio tem a sua importância e o modo como eles se unem interfere na força final do nó. Leithart (2018) se volta para R Hughes (*The Shock of the New*, 1991) para afirmar que realidade é interação.

O diálogo existe junto à alteridade, se há dominação do outro, este é reduzido a ‘isso’. A relação do tipo Eu-Isso, segundo Roel Kuiper (2019), é instrumentalizada, onde o outro é objetificado. Isso se dá porque ela é baseada em mutualidade - “eu faço desde o outro faça” ou “eu faço porque espero algo do outro” -, o ‘outro’ é considerado a partir de um interesse próprio, o que gera uma coesão limitada. É preciso um afastamento da dialética hegeliana, na qual o ‘outro’ é visto a partir das categorias do ‘mesmo’, o que leva a um processo de inferiorização. Nessa relação não há troca, pois o ‘outro’ é colocado em uma posição de quem não tem o que oferecer (KUIPER, 2019).

Para que ocorra real diálogo é necessário que haja compreensão do outro. Kuiper (2019) usa a figura do abraço para desenvolver essa ideia: o diálogo entre o ‘próprio’ e o ‘outro’ deve buscar respeitar o ser-diferente, para que a alteridade seja mantida; e assim temos relação do tipo Eu-Tu. Quase um oposto do tipo Eu-Isso, a relação do tipo Eu-Tu é relação de simbiose, de base pericorética, possibilitando troca humana e reciprocidade - que é atitude generosa e não pede contrapartida. O abraço é a conciliação ativa da diferença. A relação Eu-Tu, na mediação, permite a troca construtiva e a ligação de diferentes pontos de vista (GOMES, 2020b; KUIPER, 2019; MÖRSCH, 2012).

O enunciado do artista, isto é, sua obra, existe em um contexto e esse contexto é apresentado pelo mediador na ‘Sala’, isto é, o texto que acompanha a obra na página *Práticas e Conformações*. O enunciado do público é esperado através do *Conversas com Artistas*, que, de forma literal, permite o diálogo entre artista e público.

1.3.2 A relação encáptica na cibermediação cultural

Esta relação diz respeito ao entrelaçamento de estruturas que possuem identidade⁴². Na cibermediação cultural, encontramos a relação encáptica do tipo “dois

⁴² Ver seção 4.1.1 Pensando os dispositivos tecnológicos, onde tratamos da Ontologia de Heman Dooyeweerd.

ou mais todos”; por exemplo, nos e-books onde a estrutura do livro e seu conteúdo são duas totalidades separadas. A cibermediação cultural é mediação cultural em meios tecnológicos, temos dois tipos de mediação imbricados, por isso a pensamos a partir da fita de Möbius (DAVALON, 2003; VERKERK *et al*, 2018).

A Fita de Möbius, criada em 1858 pelo matemático e astrônomo alemão August Ferdinand Möbius (1790-1868), é uma superfície plana capaz de ser moldada no espaço através de um exercício contínuo que gera diferentes superfícies não direcionadas, isto é, não é possível determinar o que é dentro e fora ou em cima e em baixo, dando a ideia de circularidade da forma. Este objeto matemático foi inspiração para a escultura *Unidade Tripartida* (1948/9) de Max Bill e está presente na obra *Caminhando* (1964) de Lygia Clark e, a partir de Leithart (2018), é metáfora para pensar a relação encáptica neste trabalho (CALIXTO, 2016 *apud* GOMES 2020a; CLARK 1964; LEITHART, 2018).

Essa relação encáptica entre mediação tecnológica e mediação cultural pode ser considerada a partir de suas funções operatória, que indica o funcionamento dentro da tecnologia, e qualificadora, que aponta para o conceito de mediação cultural aplicado⁴³. Podemos então dizer que a tecnologia será escolhida segundo a ideia que se tem de mediação cultural. Se pensamos mediação imersiva, vamos buscar formas de exibição da obra em diferentes espaços para mais acesso. Se pensarmos em mediação diretiva, podemos desenvolver conteúdo educativo dentro de diferentes mídias (ex.: e-book, podcast, aulas gravadas ou ao vivo, etc.) Se pensarmos em mediação construtiva, iremos buscar as tecnologias interativas. Ao mesmo tempo, o acesso que temos (ou a inexistência dele) a certas tecnologias irão moldar o desenvolvimento do projeto de cibermediação cultural. Vemos que os dois lados estão abertos para influência mútua, um contém o outro (DARRAS, 2009; LEVY, 2006; MÖRSCH, 2012; VERKERK *et al*, 2018).

Voltemos para o exemplo do *Conversas com Artistas* apresentado anteriormente. Por trabalharmos com a ideia de mediação cultural como “criação de fluxos entre o público, as obras, os artistas e instituições, e sua missão como ligação de diferentes pontos de vista”⁴⁴ de Mörsch (2012), buscamos meios de interação direta entre os três participantes do encontro (artista, mediador e público). Foi esse o ponto inicial do projeto *De Portas Abertas*. Deveríamos então escolher o dispositivo tecnológico que nos

⁴³ Ver seção 4.1.1 Pensando os dispositivos tecnológicos, onde tratamos da Ontologia de Heman Dooyeweerd.

⁴⁴ Tradução livre de “le création de flux entre le public, les oeuvres, les artistes et les institutions, et sa mission en tant que connexion de différents points de vue” (MÖRSCH, 2012)

permitisse esse movimento. Como não nos era possível modificar a estrutura do *website* do Ateliê Pandêmica, foi preciso nos voltarmos para a apropriação de um dispositivo externo; selecionamos o *Google Meet*. Sendo uma sala virtual, há um momento de abrir e de fechar, essa interação em tempo real gera uma barreira para aqueles que não estão disponíveis naquele horário definido, esta realidade dificultou a participação de alguns dos coletivistas. Isso significa que as possibilidades de uso do *Google Meet* criam condições, ou constrangimentos, sobre o desenvolvimento do projeto (BECKER, 1977a, 2010; LEVY, 2006, 2011; MÖRSCH, 2012; VERKERK et al, 2018).

Assim, a vivência do *locus* de encontro entre mediador, artista e público se dá de forma pericorética, ou seja, a proposta criada pelo mediador é tanto social quanto técnica e, apesar de poder ser analisada em partes (função operacional e qualificadora), é experimentada⁴⁵ como algo único (DAVALON, 2003; LEITHART, 2018; VERKERK et al, 2018).

Neste capítulo apresentamos como se deu o processo de concepção e introduzimos a execução do projeto *De Portas Abertas*, que se propôs a ser uma forma de mediação construtiva que permite o diálogo entre o “eu” e o “outro”, na promoção de encontros entre artistas, mediadora e público a partir do uso de ferramentas de interação. No próximo capítulo, entenderemos como o mediador é centralizado nesta ação coletiva que estamos estudando, como ele se coloca como o artista do mundo da cibermediação cultural e como esta ação coletiva foi estudada.

⁴⁵ Consideramos aqui a ideia de “experiência ordinária” de Dooyeweerd, que fala de uma experiência cognitiva pré-teórica sem distásis de sentido (DOOYEWEERD, 2018).

2. ANALISANDO A AÇÃO COLETIVA CENTRALIZADA NO MEDIADOR: BASES E METODOLOGIA PARA UM ESTUDO INTERDICCIPLINAR

Neste capítulo, profundamos em nossa leitura do mediador como o artista do mundo da cibermediação cultural, como um artista que é propositor de encontros. Esta interpretação que fazemos do mediador como criador-propositor tem referências filosóficas na noção de pericorese (apresentada no primeiro capítulo) e referências estéticas na Arte Propositiva de Lygia Clark e na Ciberarte de Pierre Lévy, que trataremos aqui. Também exploramos este papel de criador-propositor dentro dos conceitos de Becker, demonstrando o exercício teórico de centralizar o mediador na ação coletiva. Primeiro, compreendendo que tipo social ele é e depois pensando como sua relação com os demais atores sociais da ação coletiva é construída, de acordo com a posição que esses atores sociais ocupam nos componentes que organizam o mundo da cibermediação cultural.

Passaremos então para a metodologia que desenvolvemos, demonstrando como fizemos a análise desta ação coletiva que resultou no projeto *De Portas Abertas*, apontando os motivos que nos levaram a um estudo interdisciplinar que aproxima Sociologia da Arte, Filosofia da Tecnologia e Ciência da Informação. Apresentaremos a filosofia de Herman Dooyeweerd – sua abordagem ontológica sobre os aspectos modais – e a aplicação que fazemos de suas ideias a partir da metodologia desenvolvida pelo Dr. Andrew Basden, da Universidade de Salford no Reino Unido.

2.1 O mediador como criador-propositor

Propomos compreender a criação-proposição a partir da ideia de pericorese, isto é, a mediação é vista como uma dança que envolve todos os participantes do encontro e, dessa forma, pede participação ativa do público. Entendemos aqui que a mediação cultural é também categoria produtora de sentidos em oposição ao repasse de informação como única leitura viável. Consideramos então uma aproximação das obras de Lygia Clark (1964,1980,1983) que pensava suas obras como um trampolim para a interação e o diálogo. O mediador então explora potências e cria experiências estéticas de encontro, propondo algo que “se releva em sua totalidade durante o tempo de expressão do espectador-autor”, pois “a obra é o seu ato” (CLARK, 1964, p2). Busca-se a instigação do público a “novas escavações de sentido” (MARTINS e PICOSQUE, 2003). O

mediador torna-se aquele que traz o elemento propulsor para que todos os participantes possam dançar juntos, criando fluxos (CLARK, 1964,1980,1983; GOMES, 2020b; LEITHART, 2018; MARTINS, 2014; MARTINS e PICOSQUE, 2003).

Por tratarmos de cibermediação cultural, consideramos que o mediador-propositor irá explorar as potencialidades da cibercultura para realizar essa dança, principalmente as possibilidades da interatividade. A arte-proposição levada ao ciberespaço se aproxima da definição de ciberarte de Pierre Levy (2011), cujas características incluem a participação ativa e criação coletiva, gerando mistura de limites entre execução e recepção. Tanto a arte propositiva quando a ciberarte se encontram na tradição do jogo/ritual e esta tradição que o mediador no papel de criador-propositor busca. Esse jogo é um “automovimento”, é obra aberta, trazendo o propositor e o participante numa relação pericorética. No ciberespaço, essa dança-jogo proposta pelo mediador segue os fluxos não lineares que vemos na nova relação dos saberes em rede, o que possibilita uma mediação relacional e simbólica e a troca dos saberes pelos participantes do encontro⁴⁶ (GADAMER, 1985; LEITHART, 2018; LEVY, 2011).

Tabela 2 Relação entre ciberarte, o saber no ciberespaço, medição cultural, arte-proposição e o mediador-propositor

| | | | | |
|-------------------------------|--|----------------------------------|--|---|
| Ciberarte | Obra aberta (processo e acontecimento) | Participação ativa | Criação coletiva | Mistura de limites |
| O saber no ciberespaço | Simulação | Pedagogia da exploração coletiva | Economia do conhecimento | Fluxos não lineares e professor-curador |
| Mediação Cultural | Jogo | Encontro | Criação de fluxos e vínculos simbólicos | Museu-fórum e mediação construtiva |
| Arte-proposição | Obra aberta | Ato | Diálogo | Quebra da separação entre produção e recepção |
| Mediador-propositor | Dança-Jogo | Participação ativa | Exploração de experiências e escavação de sentidos | Interação de todos os participantes |

⁴⁶ No quarto capítulo nos debruçaremos sobre a questão da Cibercultura (suas principais características, possibilidades e limitações) e como o mediador pode se relacionar com ela.

A partir destas considerações, podemos passar ao estudo do papel da mediadora como a artista da ação coletiva e das relações que surgem entre a mediadora da residência artística virtual e os componentes do mundo da cibermediação cultural.

2.2 Identificando o mediador dentre os tipos sociais de Becker

Para continuarmos nosso estudo sobre o mediador cultural e seu trabalho na cibercultura como ação coletiva, é preciso entender os tipos sociais descritos por Becker. O sociólogo apresenta três tipos de profissionais: o integrado, o inconformista e o ingênuo⁴⁷. Esta classificação diz respeito ao modo como estas pessoas se relacionam ao todo do mundo ao qual fazem parte. Para os propósitos desse trabalho, desenvolveremos apenas os dois primeiros, pois tratamos de mediador que está inserido no mundo da cibermediação cultural e trabalha a partir de suas convenções (BECKER, 1977b, 2010).

O profissional integrado, também chamado canônico, trabalha dentro das convenções já existentes e, assim, não causa quebra das ações coordenadas. Há um mínimo de dificuldade na realização, pois todos os envolvidos sabem de antemão como se relacionar com as convenções em cada “etapa do processo” (produção, divulgação, distribuição, etc.). Este profissional é assim chamado por estar totalmente integrado ao seu mundo, ele domina os conhecimentos, condutas, procedimentos técnicos e toda bagagem cultural necessária para realizar seu trabalho. Ele está familiarizado com os problemas que surgem eventualmente e possui os consensos para validação de soluções. Do mesmo modo, este profissional não apresenta nada de novo, único ou surpreendente (BECKER, 1977b, 2010).

Já o profissional inconformista, ou *maverick*, quer mudar as convenções de acordo com a sua produção, causando quebra da ação coordenada na esperança de formar uma nova estrutura. São aqueles que apresentam inovações que seu mundo ainda não pode aceitar. Apesar de terem um começo convencional, semelhante ao integrado, seguem por caminhos mais ousados, buscando o que ainda não foi feito. O *maverick* pode enfrentar muitas barreiras dentro de seu mundo, pois seu trabalho pode: 1) gerar falta de compreensão; 2) não se enquadrar nos materiais convencionados; 3) quebrar regras consideradas consagradas pela tradição. A principal dificuldade do *maverick* está em

⁴⁷ Como ingênuo, Becker apresenta o artista *naïf* que, segundo ele, está desligado do mundo artístico convencional. O sociólogo também aponta a Arte Popular e indica que, nesta situação, não há relação entre artista e obra (BECKER, 1977b, 2010).

encontrar pessoas para a execução, distribuição, divulgação e etc. de seus trabalhos, pois os demais membros do mundo da arte não sabem como se relacionar com sua proposição; levando a casos de projetos suspensos. Entretanto, é esse conflito do trabalho de vanguarda que provoca transformações nos mundos da arte, podendo gerar novos mundos (BECKER, 1977b, 2010).

Dentro do nosso mundo da cibermediação cultural temos o mediador integrado, que é aquele que utiliza das tecnologias que já foram incorporadas e testadas por outros sem buscar inovações de risco, e o mediador *maverick*, que é aquele que busca estar na vanguarda da tecnologia digital participando do desenvolvimento de novos processos. Faz-se necessário apontar que este mundo em questão, por estar diretamente ligado às constantes transformações da cibercultura, tem a ideia de inovação como parte de sua convenção, o que significa que não está ligado a tradições/regras consagradas. Assim, mesmo o mediador integrado está regularmente inovando em relação ao que já produziu anteriormente. Logo, a grande diferença entre os dois tipos é o momento de adesão a uma nova tecnologia (BECKER, 1977b, 2010; LEVY, 2011)⁴⁸.

Consideremos então quais barreiras o mediador *maverick* pode enfrentar no mundo da cibermediação cultural, que chamaremos de “custos da inovação”: 1) falta de compreensão da tecnologia desejada, que se enquadra como uma disfunção do aspecto analítico (confusão): essa confusão pode ocorrer por parte da execução, necessitando a contratação de novos profissionais ou de treinamento para os atuais, ou por parte do público, que ainda não está familiarizado com as possibilidades de uso; 2) falta de recursos financeiros, que se enquadra como disfunção do aspecto econômico (pobreza): o que pode significar a falta de recursos para contratar pessoal especializado, para treinar os profissionais atuais ou para adquirir os *softwares* e *hardwares* necessários. Necessários, a ponto de sua disponibilidade ser considerada ainda no momento da concepção, isto é, o mediador irá tomar decisões a respeito da obra de acordo com o acesso que ele tem ao software desejado, equipamento e técnica requisitados. Isto significa que o mediador pode mudar seu projeto caso não seja possível encontrar o que precisa e há uma tendência de se privilegiar o que é de mais fácil acesso. Vemos, então que a execução pode exercer constrangimento sobre a concepção. O mediador pode então ser um integrado por não ter

⁴⁸ É importante destacar que, apesar de utilizar métodos diferentes, ambos os tipos cooperam para o desenvolvimento do mundo - o integrado produz a base para o salto do *maverick* - pois, a criatividade não é proeza cognitiva que ocorre no individual e sim nos fluxos que nos cercam; principalmente porque não estamos tratando do desenvolvimento de produtos dentro da lógica da mercantilização (BECKER, 1977b, 2010; INGOLD *et al*, 2018).

como arcar com os custos de se tornar um *maverick*. (BECKER, 1977a, 1977b, 2010; BASDEN, 2020).

No caso aqui estudado, *De Portas Abertas*, a mediadora se coloca como integrada, por ter aderido ao uso de tecnologias já estabelecidas e conhecidas pelo público (*Whatsapp* e *Google Meet*) e ter seguido a estrutura do *website* do Ateliê Pandêmica sem pedir por alterações no código (esta situação será melhor explorada no capítulo quatro). Assim, os conflitos que surgiram nesta ação coletiva, não estavam diretamente relacionados ao uso da tecnologia, mas sim às formas de organização e divisão de tarefas entre os atores sociais envolvidos (como veremos no capítulo seguinte).

Entender que tipo social o mediador é nos ajuda a entender melhor como ele se relaciona com os demais atores sociais que participam da ação coletiva.

2.3 O mediador centralizado na ação coletiva e sua relação com os demais componentes

Como colocado anteriormente, o mundo da cibermediação cultural que propomos aqui é centralizado na figura do mediador (no componente Concepção). Entretanto, devido à existência da mistura de limites que surge na cibercultura, ao falarmos de Execução, Distribuição e Apoio, vemos que há atores sociais que permeiam entre estes componentes. Isto significa que eles existem em dois ao mesmo tempo, porém de forma diferente, de acordo com as convenções existentes. O próprio coletivo Arte, Cura e Rituais se encontra na Execução e no Apoio. O Ateliê Pandêmica se encontra na Execução e na Distribuição. Essas duas organizações são extremamente importantes para o estudo do *De Portas Abertas* como uma ação coletiva e, assim, acreditamos ser crucial entender a relação da mediadora com elas.

Figura 9 Representação do *De Portas Abertas* como ação coletiva centralizada no mediador



Entendemos que essa mistura de limites entre os componentes traz complicações para nossa análise dessas relações, que são o foco da nossa pesquisa - os mesmos atores sociais estão presentes em mais de um componente e operam de forma diferente em cada um deles. A relação da mediadora com os artistas do coletivo, por exemplo, difere quando eles são considerados na Execução de quando eles são pensados no Apoio. Notamos, ao longo da pesquisa, que o mundo da cibermediação cultural não está delimitado da mesma forma que o mundo artístico que Becker propôs⁴⁹. Por isso, buscamos uma metodologia que nos permita compreender tanto estas novas ligações internas quanto nos permita fazer uma diferenciação analítica entre elas.

2.4 Buscando uma metodologia para um estudo interdisciplinar

O projeto inicial desta pesquisa, desenvolvido entre março e setembro de 2019, antes da pandemia causada pelo COVID-19, objetivava estudar os mediadores dentro do contexto das organizações culturais no estado do Rio de Janeiro. Planejávamos seguir o método de Bruno Latour em *Vida de Laboratório* (1977) e realizar observações no espaço físico de trabalho dos mediadores – assistindo reuniões, acompanhando o progresso de projetos e etc. Fazendo, assim, uma microssociologia para o estudo do cotidiano das interações sociais concretas, a partir de Erving Goffman⁵⁰.

A quarentena causada pela pandemia do COVID-19, provocou o fechamento temporário dos centros culturais inicialmente visados para o estudo. Esta nova realidade nos levou a repensar a etapa de campo da pesquisa dentro das ferramentas digitais, buscamos novos métodos enquanto tentávamos compreender como seria “viver online” com esta comunidade que desejávamos estudar. Porém, após o Exame da Qualificação do mestrado, decidiu-se modificar mais do que a metodologia e seguimos a pesquisa com nossa unidade de análise (o mediador, seu trabalho e suas relações no mundo da

⁴⁹ Voltaremos nesta questão nas Considerações Finais onde propomos uma outra forma de organização dos componentes do mundo da cibermediação cultural.

⁵⁰ Goffman, sociólogo e antropólogo canadense do século XX, apresentou a microssociologia como um método de estudo das formas rotineiras ou inéditas de diferentes engajamentos e relações em uma dada situação, realizando uma sociologia das circunstâncias ao se debruçar sobre o cotidiano das interações sociais concretas (JOSEPH, 2000).

cibermediação cultural⁵¹) dentro de outro contexto: as práticas artísticas online que surgiram dentro deste momento pandêmico.

Deste modo, o objeto de estudo passou a ser a atuação da própria pesquisadora e nossa metodologia, que anteriormente se encaixava claramente na pesquisa qualitativa, passou por modificações que embaçaram limites previamente estabelecidos. O trabalho de cibermediação cultural e a ação coletiva que o envolve deixaram de ser apenas um tópico de interesse ou fonte de informação e passou a ser o ponto inicial da pesquisa. Foi uma situação que se apresentou para ser pesquisada. Logo, tornou-se necessário encontrar não só uma nova metodologia, mas também uma nova base filosófica para que continuássemos caminhando. Fomos a Herman Dooyeweerd, jurista e filósofo holandês do século XX, e a sua Filosofia da Ideia Cosmonômica⁵².

2.5 Fundamentação filosófica: os aspectos modais na prática e no conteúdo da pesquisa

A filosofia de Dooyeweerd tem três pontos de apoio principais: a ideia de experiência ordinária, a dinâmica diversidade-coerência e a noção de significância. Para o filósofo holandês, a realidade em sua total existência é repleta de sentido e isto nós vivemos através de uma experiência ordinária, isto é, o modo como experimentamos no dia-a-dia a forma das coisas/situações operarem em sua totalidade. Esta experiência ordinária é percebida pelo pensamento pré-teórico, que envolve engajamento próximo e total com a realidade; Dooyeweerd também chamada de “atitude ingênua do pensamento”. Podemos dizer que estamos todos, isto é, tudo o que existe dentro do tempo cósmico, mergulhados em um “oceano de significância”⁵³. Ao caminharmos pela cidade, sentimos o calor do sol e o vento no rosto, percebemos as cores do céu e os sons ao nosso redor e podemos dizer que estamos tendo um bom dia. Esta vivência não depende do meu conhecimento sobre meteorologia. O pensamento pré-teórico não distingue os diferentes modos de existência da realidade – ele compreende apenas a coerência entre eles -, esta distinção se dá através do pensamento teórico, que envolve “dar um passo atrás”

⁵¹ Sabe-se que todos os componentes estão interligados, assim, para evitar reducionismos, iremos considerar esta ligação interna aos estudar os componentes selecionados

⁵² O nome original de seu sistema de pensamento, *De Wijsbegeerte der Wetsidee*, pode ser traduzido também como Filosofia da Ideia de Lei. Destacamos aqui que “lei”, neste contexto, não deve ser entendido nos termos jurídicos de “dever”, como as regulações ou normas sociais (BASDEN, 2020)

⁵³ Basden (2020) usa a metáfora do oceano para falar sobre a nossa relação com a significância, colocando que nós “nadamos” em um oceano de significância porque é nela que existimos e por ela somos possibilitados ao funcionamento (BASDEN, 2020).

(*gegenstand*) e abstrair informações da realidade⁵⁴. É através da atitude teórica do pensamento que percebemos a diversidade dos aspectos modais da realidade (BASDEN, 2020; BORGES, 2018; DOOYEWEERD, 2018).

Tabela 3 Aspectos modais a partir de Basden (2020)

| | Aspectos modais | Núcleo de sentido | Exemplo de experimentação | Disfunção |
|-----------------------|-----------------|--------------------|---|---|
| Determinativos | Quantitativo | Quantidade | Muito, pouco, menos, mais, igual. Mínimo, máximo, média. | --- |
| | Espacial | Extensão contínua | Dimensão, formas, posição. Dentro, fora, acima, a baixo, ao redor. Intersecção, distâncias. | --- |
| | Cinemático | Movimento | Rota, direção, início, pausa. Aceleração, variação, fluxo. Para trás, para frente. | --- |
| | Físico | Energia, matéria | Força, pressão, corrente. Processos químicos. Átomos, moléculas. | --- |
| | Biótico | Vida, organismo. | Ecosistema, meio ambiente. Nascimento, maturidade, reprodução, morte. Saúde, idade, sexo. | Fome e sufocamento. Doença, extinção. |
| | Sensitivo | Sentimento, emoção | Sentidos, percepção, reação. Pré-cognição, memória. | Insensibilidade. Privação sensorial |
| | Normativos | Analítico | Distinção | Conceitualização, categorização, identificação. Análise, teoria, abstração. <i>Gegenstand</i> . |
| Formativo (histórico) | | Poder formativo | Estruturas, técnicas, ofício, controle, processos. Design, inovação, planos. | Preguiça, destruição. Oportunidades perdidas. |

⁵⁴ Dooyeweerd questiona a neutralidade do pensamento teórico, afirmando que este não pode acontecer de forma autônoma em relação à experiência ordinária (BASDEN, 2020; DOOYEWEERD, 2018).

| | | | | |
|--|-------------|-----------------------|--|--|
| | | | Construção, desconstrução. | |
| | Linguístico | Significação | Informação, sinal, símbolo, mídia. Discurso, texto, gesto. Compreensão, tradução. | Engano, desinformação. |
| | Social | Interações sociais | Instituições. Associações, acordos, status, Inclusão, exclusão, relações. Redes, grupos, membrosia. Polidez, cortesia, respeito. | Desdenho, ódio. Trabalhar contra o outro |
| | Econômico | Frugalidade | Conserva, gasto, consumo. Mercado, negócios, gerência. Orçamento, prazo, eficiência | Pobreza, desperdício. |
| | Estético | Harmonia | Deleite, integração, holismo. Beleza, feiura, fascinação Arte, humor, prazer. Nuances, metáfora, descanso | Fragmentação, estreitamentos, tédio |
| | Jurídico | Dever | Justiça, equidade, retribuição Opressão, emancipação. Responsabilidade, jurisdição | Irresponsabilidade, injustiça, opressão |
| | Ético | Amor abnegado | Sacrifício, boa- vontade. Generosidade, perdão, confiança, hospitalidade. Autocrítica | Egoísmo, competitividade, Autoproteção |
| | Pístico | Crenças | Motivação, pressuposição Visão de mundo, ideologia Dignidade, moral, orientação Credo, religião. | Idolatrias ⁵⁵ , ser desleal. Perda de significado |

⁵⁵ Absolutização de relativos. Exemplo: A ideia de um político como o salvador da pátria.

| | | | | |
|--|--|--|------------|--|
| | | | Identidade | |
|--|--|--|------------|--|

Basden (2020) levanta sete questões importantes sobre a dinâmica de diversidade-coerência que envolve os aspectos modais: 1- cada aspecto contém ecos de todos os outros; 2- há uma relação de retrocipação e antecipação entre os aspectos; 3- esta relação expressa a existência de uma ordem; 4- tratamos de aspectos anteriores/posteriores e não inferiores/superiores; 5- todos são igualmente importantes; 6- reduzir a realidade a um ou dois aspectos desconsidera a diversidade; 7- cada aspecto modal tem um núcleo de sentido próprio que diz respeito a sua estrutura interna (BASDEN, 2020; DOOYEWEERD, 2018).

Podemos então dizer que a pesquisa é o exercício do pensamento teórico sobre a experiência ordinária. A realidade funciona em cada um dos aspectos simultaneamente e cada campo do conhecimento tem um aspecto focal que irá destacar afim de estudá-lo (ex.: a sociologia destaca a aspecto social, a história destaca o formativo, a teoria da arte destaca o estético)⁵⁶. Porém, nesta atividade da pesquisa não podemos reduzir a realidade a um aspecto apenas (ex.: dizer que tudo pode ser entendido dentro do aspecto social), pois eles estão interligados (BASDEN, 2020; DOOYEWEERD, 2018).

Façamos uma Análise Aspectual do exemplo de experiência ordinária anterior:

>> Ao caminharmos pela cidade, sentimos o calor do sol e o vento no rosto, percebemos as cores do céu e os sons ao nosso redor e podemos dizer que estamos tendo um bom dia.

Ao caminharmos – espacial, cinemático

pela cidade – formativo

sentimos – biótico, sensitivo

o calor do sol e o vento no rosto – físico, biótico

percebemos – biótico, sensitivo

as cores do céu e os sons ao nosso redor – biótico, social, estético

podemos dizer que – linguístico, social

estamos tendo um bom dia – sensitivo, pístico

⁵⁶ Algumas áreas do conhecimento são interdisciplinares em sua natureza, por isso possuem mais de um aspecto focal(ex.: Sociolinguística). Também é possível encontrar duas ou mais disciplinas diferentes no mesmo aspecto modal(ex.: Linguística e Semiótica), isto se dá devido a amplidão de significância existente e a sua projeção na aplicação da pesquisa no mundo (BASDEN, 2020).

O exercício da diferenciação realizado pelo pensamento teórico nos indica que podemos analisar esta experiência ordinária a partir de dez dos quinze aspectos modais. Um sociólogo poderia destacar o aspecto social e investigar quais são os sons produzidos na cidade – transporte público, pessoas conversando na rua, música em alto-falantes, crianças brincando, vendedores ambulantes, maquinário que realiza uma obra de conservação da prefeitura, etc. –, isto é, a dinâmica da cidade, que contribui para que se tenha um “bom dia”.

Porém, o aspecto focal não deve ser isolado descuidadamente pelo pesquisador. Apesar de entendermos que os aspectos podem ser analisados separadamente na atitude teórica do conhecimento, leva-se em consideração que existe uma relação de retrocipação e antecipação entre os aspectos⁵⁷. O aspecto social retrocede nos aspectos linguístico e formativo e antecede os aspectos econômico e estético. Temos então a seguinte dinâmica: o aspecto social é central, o linguístico e o econômico são secundários, e o formativo e o estético são terciários. Pensaremos então em como eles se relacionam uns com os outros: 1- social e linguístico: sem a externalização de sentido, o funcionamento do social não é possível; 2- social e econômico: frugalidade é totalmente desenvolvida na distribuição de recursos; 3- social e formativo: a técnica condiciona certos arranjos sociais; 4- social e estético: o que é considerado beleza é socialmente acordado. Por exemplo, o sociólogo pode diferenciar os tipos de sons da cidade como barulho (som das máquinas) ou fonte de sentido (conversas, apito do guarda de trânsito), prazerosos (música, crianças brincando) ou irritantes/disruptivos (obras de conservação). (BASDEN, 2020)

Entretanto, como afirmamos anteriormente, a experiência ordinária é multi-aspectual, logo não nos referimos aos demais aspectos apenas em sua relação direta com o aspecto focal. Os sons percebidos pelo ouvido humano são medidos em decibéis e o tipo/volume de som pode contribuir/interferir na definição do que é “ter um bom dia” e os sons produzidos em uma metrópole são diferentes dos sons produzidos em uma cidade do interior, logo o sociólogo precisaria considerar os aspectos sensitivo (tipo e volume dos sons ouvidos), formativo (em qual cidade se caminha) e pístico (ideia sobre o que é um bom dia) em sua pesquisa. O caráter pré-teórico da atividade dá à pesquisa seu

⁵⁷ Dooyeweerd aponta que as ciências (naturais, exatas e humanas) são desenvolvidas neste processo de diástase de sentido: a Biologia foca no aspecto biológico, a História no formativo, a Matemática no quantitativo e etc. Entretanto, ele considera que este foco não deve levar ao isolamento total do aspecto, pois ele explica apenas uma faceta da diversidade existente na realidade (BASDEN, 2020).

contexto. Ter consciência desta relação entre esses quatro aspectos modais apontados, permite que o sociólogo colete os dados necessários para sua pesquisa. A exclusão arbitrária de um ou mais aspectos pode resultar em questões importantes sendo desconsideradas, o que nos levará a resultados enganosos (BASDEN, 2020).

Outra consideração importante em uma análise a partir dos aspectos modais é existência da dinâmica funcionamento-então-repercussão. Basden (2020) aponta duas construções causais que ocorrem na estrutura interna existente em cada aspecto: Quando Fa então Ba; quando Da então Pa. Sendo que Fa indica funcionamento e Da indica disfunção em um aspecto, Ba é a repercussão benéfica deste aspecto e Pa é o prejuízo correspondente dessa repercussão. Os primeiros quatro aspectos não possuem uma disfunção clara, mesmo o cinemático e físico envolvendo mudanças dinâmicas em seus funcionamentos. Já todos os aspectos seguintes carregam em si causa-e-efeito. A dinâmica funcionamento-então-repercussão ocorre de forma diferente em cada aspecto, logo o funcionamento de um aspecto não indica benefício em outro; exemplo: justiça (jurídico) não indica generosidade (ético). Assim, a mesma situação/coisa pode ter certos aspectos com seus benefícios, porém outros em disfunção. Entretanto, devido a relação diversidade-coerência, a disfunção de um aspecto pode provocar disfunção em outro; exemplo: opressão (jurídico) pode provocar pobreza e fome (econômico e biótico). (BASDEN, 2020).

Destacamos aqui que não somente o objeto de estudo é multi-aspectual, mas também o próprio desenvolvimento da pesquisa o é, em suas várias etapas e considerações diretas e indiretas. Podemos falar da coleta de dados e técnicas utilizadas (analítico e formativo), financiamento (econômico) e transparência (ético), mas Basden (2020) também lista a saúde física e mental do pesquisador (biótico e sensitivo); que no caso desta pesquisa aqui apresentada teve grande impacto, considerando o contexto pandêmico em que o trabalho foi realizado. A disfunção em algum dos aspectos pode comprometer os resultados da pesquisa, a curto e longo prazo (BASDEN, 2020).

A filosofia de Dooyeweerd pode ser absorvida e aplicada em diferentes estágios da pesquisa (revisão de literatura, definição de métodos, coleta de dados, etc.). Como as alterações do projeto que nos trouxeram até aqui ocorreram já no segundo ano de desenvolvimento da pesquisa, a revisão de literatura e a estruturação de pergunta-central e dos objetivos já haviam ocorrido. Assim, usaremos as considerações filosóficas apresentadas acima na análise do quadro conceitual e dos dados levantados.

2.6 Metodologia da pesquisa

Apresentamos, a seguir, o detalhamento do desenvolvimento das diversas etapas da pesquisa e como integramos a filosofia de Dooyeweerd ao processo.

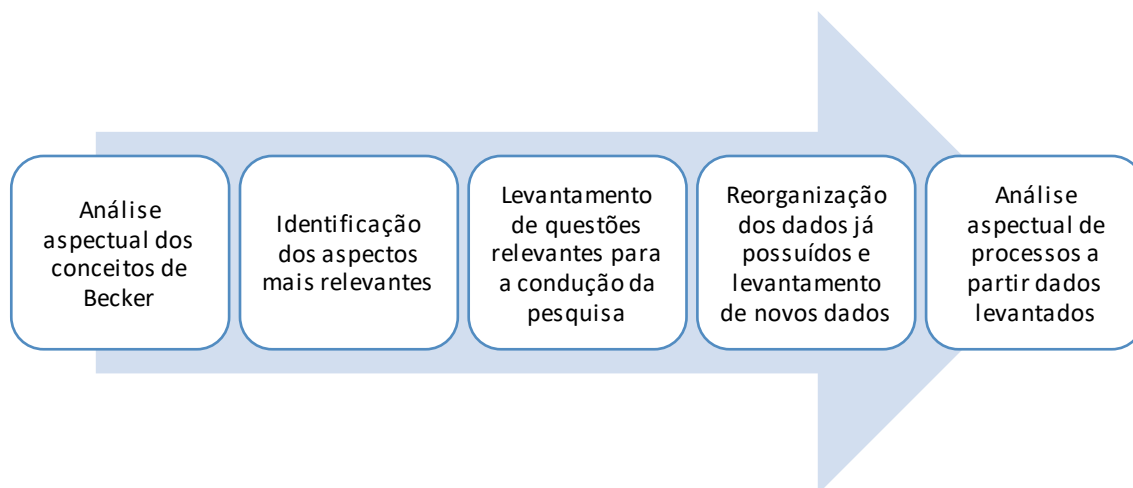
2.6.1 Análise Aspectual

A Análise Aspectual tem sido usada para análise de dados mesmo quando estes não foram coletados a partir dos aspectos modais. Este processo ajuda a revelar o que é significativo dentro do material analisado, trazendo os três pontos bases da filosofia de Dooyeweerd. Basden (2020) afirma que a Análise Aspectual se provou útil em pesquisa interpretativa e estudos de práticas interdisciplinares. (BASDEN, 2020).

O que essa análise faz é distinguir unidades de significância, que muitas vezes podem estar escondidas em um primeiro momento. Ela pode ser aplicada junto a diferentes métodos de pesquisa como observação, estudo de campo e experimentos – principalmente quando se tem informações sobre o contexto -, tanto em pesquisa qualitativa, quantitativa ou métodos mistos. Podemos fazer uma Análise Aspectual tanto de situações, processos e artefatos quanto de discursos e textos (BASDEN, 2020; BORGES, 2018).

Nesta pesquisa, aplicamos a Análise Aspectual em duas situações: primeiro sobre os conceitos sociológicos de Becker, de modo a identificar quais aspectos seriam mais relevantes neste estudo, e depois sobre os dados levantados (registros de trabalho do coletivo e material produzido pelo projeto *De Portas Abertas*).

Figura 10 Uso da Análise Aspectual na metodologia da pesquisa



2.6.2 Aproximando Howard Becker e Herman Dooyeweerd

Como já colocado, propomos nesta pesquisa a existência do mundo da cibermediação cultural (ver Tabela 1). Analisamos aqui as relações existentes neste mundo, centralizados no mediador, deste modo a ação coletiva é a unidade de análise. Aplicando Análise Aspectual apresentada por Basden (2020), vamos nos debruçar sobre a Teoria da Ação Coletiva de Becker e estudá-la através dos aspectos modais de Dooyeweerd. Entendendo que todo tipo de atividade humana funciona em cada um dos aspectos simultaneamente, podemos dizer que o mundo da cibermediação cultural é multi-aspectual (BASDEN, 2020; BECKER, 1977a).

Como sociólogo, Howard Becker destaca o aspecto social para estudar a arte, entretanto ele o faz sem isolá-lo dos demais aspectos. Ao propor que estudemos a arte como ação coletiva, Becker nos impede de estudarmos sistemas demasiadamente abstratos (o que pode resultar na absolutização do aspecto social e em reducionismos) e nos leva a considerar a ação das pessoas que criam e mantêm o sistema e a relação entre essas pessoas. Becker (1997a) afirma que uma análise sociológica de qualquer forma de arte deve investigar a divisão de trabalho entre as pessoas envolvidas na atividade. Esta divisão não é natural ou independente das técnicas relacionadas, e sim fruto de definição consensual da situação. Porém, são naturalizadas pelos participantes da ação coletiva - o que torna difícil sua alteração. Ao nos focarmos na atividade realizada, podemos facilmente perceber como os demais aspectos funcionam (BASDEN, 2020; BECKER, 1977a, 2010; DOOYEWEERD, 2018).

Falando em termos gerais, as atividades necessárias incluem, caracteristicamente, a concepção da ideia para o trabalho, a confecção dos artefatos físicos necessários, a criação de uma linguagem convencional de expressão, o treinamento de pessoal e plateias artísticas no uso de linguagem convencional para criar e experimentar, e a elaboração da mistura necessária desses ingredientes para uma obra ou representação particulares (BECKER, 1977a, p 206).

Esta explicação de Becker sobre como se desenvolvem as atividades necessárias para a realização de uma produção artística nos permite identificar os aspectos pístico, estético, formativo, físico, linguístico, jurídico, social e econômico. Vemos que, apesar de ter o social como aspecto focal, a sociologia de Becker compreende a dinâmica diversidade-coerência presente na teoria dos aspectos modais (BASDEN, 2020).

Façamos então a Análise Aspectual dos principais conceitos de Becker que utilizamos nesta pesquisa: “ação coletiva” e “mundo da arte”.

>> A ação coletiva é um conjunto complexo de sistemas interdependentes organizados pelas convenções que, por sua vez, regem as relações de cooperação, isto é, divisão de trabalho, que são, em muitos casos, consensuais e naturalizadas por aqueles envolvidos no mundo em questão (BECKER, 1977a, 1977b, 2010).

Conjunto complexo – Quantitativo

de sistemas interdependentes - Analítico, Estético.

organizados por convenções – Formativo, Linguístico, Social.

relações de cooperação/ divisão de trabalho – Social, Jurídico.

consensuais e naturalizadas – Sensitivo, Formativo, Pístico

>> Mundo é a totalidade de pessoas e organizações cuja ação é necessária para a produção do tipo de acontecimento e objetos característicos produzidos por aquele mundo (BECKER, 1977b, 2010).

totalidade – Quantitativo

pessoas e organizações – Formativo, Social.

ação é necessária – Social, Jurídico.

para a produção – Físico, Econômico.

do tipo de acontecimento e objetos característicos – Formativo, Estético.

Esta análise inicial nos permite identificar quais aspectos modais devem ser considerados em nossa pesquisa e quais questões podemos levantar ao nos aproximarmos do nosso objeto de estudo.

Tabela 4 Possíveis questões para aprofundar uma análise a partir de Becker formuladas com a Análise Aspectual

| Aspectos Modais | Conceitos de Becker | | Questões |
|-----------------|---------------------|---------------|---|
| | Ação Coletiva | Mundo da Arte | |
| Quantitativo | x | x | Quantas atividades fazem parte da ação coletiva? Quantas pessoas e/ou instituições estão envolvidas? |

| | | | |
|-------------|---|---|---|
| Físico | | x | Quais são os materiais envolvidos na produção? |
| Sensitivo | x | | Como se dá a naturalização do trabalho? |
| Analítico | x | | Como funcionam os sistemas organizados pelas convenções? |
| Formativo | x | x | Quais as técnicas e tecnologias envolvidas no trabalho? Como podemos descrever o processo? |
| Linguístico | x | | Como se dá a comunicação entre os participantes da ação coletiva? Há registro da divisão de trabalho? |
| Social | x | x | Como ocorre a cooperação? Há conflito? Quais são as organizações envolvidas? Há diferenciação de status? |
| Econômico | | x | Quem tem acesso aos recursos? Como são utilizados os recursos disponíveis? |
| Estético | x | x | Como cada atividade se integra na ação coletiva? Quais atividades são consideradas artísticas? Como cada participante influencia no produto final da ação coletiva? |
| Jurídico | x | x | Como ocorre a divisão de trabalho? Quem é responsável pelo o quê? |
| Pístico | x | | Quais as motivações por trás de cada atividade? |

Voltar os conceitos de Becker durante a pesquisa para uma análise aspectual nos ajudou a reorganizar os dados que já possuíamos, considerar outros e analisá-los de forma mais holística. Este processo é explicitado a seguir.

2.6.3 Levantamento e análise de dados

Iniciamos esta pesquisa com uma série de questões exploratórias desenvolvidas a partir dos conceitos de Becker. Estas questões foram levantadas durante a revisão da literatura, período em que foram lidas as pesquisas acadêmicas mais recentes, abordando a mediação cultural em meios tecnológicos, dentro de diferentes áreas do conhecimento: sociologia, estudos culturais, ciência da informação, artes e patrimônio cultural (YIN, 2001).

- Como os atores sociais que estão direta e indiretamente envolvidos no processo de criação cooperam entre si?
- Como os mediadores se relacionam com as tecnologias digitais necessárias para a execução de seus projetos?
- Como os mediadores se relacionam com a cibercultura e como pensam seu trabalho dentro do ciberespaço?
- Como as influências ‘macro’ - sistema societal - agem sobre o trabalho dos mediadores?

Nota-se que, nesta etapa da pesquisa, ainda estávamos intencionando estudar o trabalho dos mediadores nos centros culturais.

Estas perguntas (preliminares) guiaram a segunda etapa da pesquisa: a definição de um corpo de conhecimento⁵⁸ que será utilizado para a análise do nosso objeto de estudo, apresentada ao longo dos próximos dois capítulos. Partindo deste material teórico, desenvolvemos uma definição para o mundo da cibermediação cultural: a totalidade de pessoas e organizações cuja ação é necessária para a produção de uma mediação cultural através/dentro da cibercultura. Desta forma, os produtos digitais da mediação cultural (ANEXO B) estão na posição da obra de arte, ou seja, a concepção dos produtos digitais da mediação cultural é colocada como atividade nuclear. (ver Tabela 1).

Com a mudança do objeto de estudo, percebeu-se a necessidade de uma nova revisão de literatura que nos possibilitasse a compreensão teórica sobre o trabalho do coletivo. Passamos também à coleta de dados: registros deixados pelo coletivo e o próprio

⁵⁸ Basden (2020) define ‘corpo de conhecimento’ (body of knowledge) como coleções de crenças sobre como a realidade funciona, que são gerais, confiáveis, exibem coerência e possuem potencial para trazer algo de bom ao mundo - através da aplicação de teorias ou oferecendo fundamentos teóricos confiáveis. Esta definição, elaborada a partir da filosofia de Dooyeweerd, demonstra uma percepção de conhecimento que diverge da filosofia de Foucault, onde o conhecimento é considerado como meio de poder e controle (BASDEN, 2020).

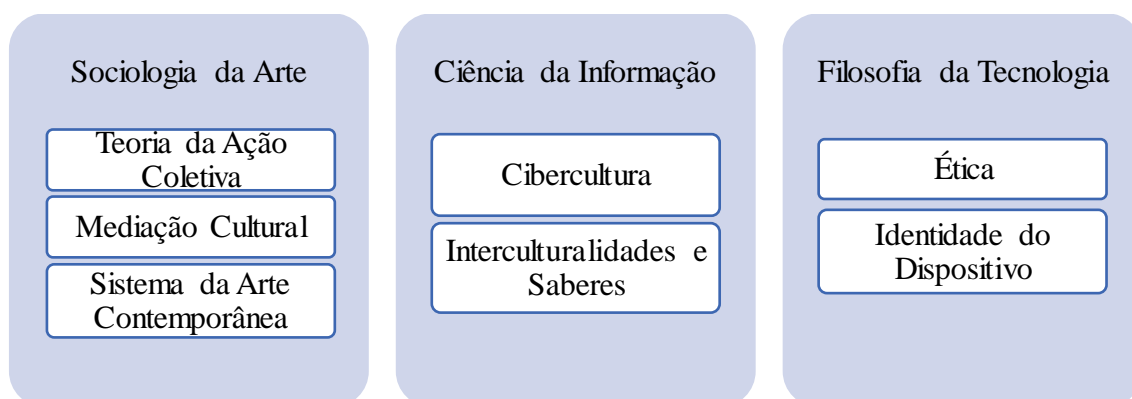
material que resultou do projeto *De Portas Abertas* (ver Apêndice D). Surgiram então novas perguntas mais específicas ao novo contexto estudado:

- Como os artistas coletivistas e a equipe do Ateliê Pandêmica cooperam entre si?
- Como foi realizada a divisão do trabalho?
- Como a mediadora se relaciona com as ferramentas da rede utilizadas na execução do projeto?
- Como essas ferramentas foram absorvidas no processo?
- Como a mediadora trabalha na cibercultura, considerando as possibilidades e limites ali encontrados?
- Como a crescente virtualização das experiências sociais influencia o trabalho da mediadora?

Nesta pesquisa, não estamos fazendo um estudo teórico da ideia de mundo da cibermediação cultural e sim analisando práticas sociais a partir desta ideia. Nesta análise de práticas sociais, consideramos, a partir de Mouw e Griffioen (*Pluralism and Horizons*, 1993 *apud* VERKERK *et al*, 2018) que elas possuem estrutura (as regras fundantes da organização), contexto (circunstâncias individualizantes que afetam o modo único de uma prática particular) e direção (convicções básicas ligadas ao processo). Ou seja, consideramos não só o trabalho da mediadora junto ao coletivo, mas também o espaço virtual em que este trabalho ocorreu e as bases socio-filosóficas do projeto *De Portas Abertas*. Esta abordagem traz uma interdisciplinaridade para a pesquisa.

Foi na percepção desta interdisciplinaridade que entendemos a necessidade de aproximar Sociologia da Arte, Ciência da Informação e Filosofia da Tecnologia. As pesquisas mais recentes sobre mediação cultural em meios tecnológicos fazem recortes mais específicos sobre os casos estudados. Esta pesquisa, em sua análise multi-aspectual, intenta ser um estudo que considera as relações internas entre questões que até então foram analisadas separadamente. Acreditamos que esta aproximação teórica contribuirá com o desenvolvimento de um arcabouço teórico para estudos futuros em cibermediação cultural.

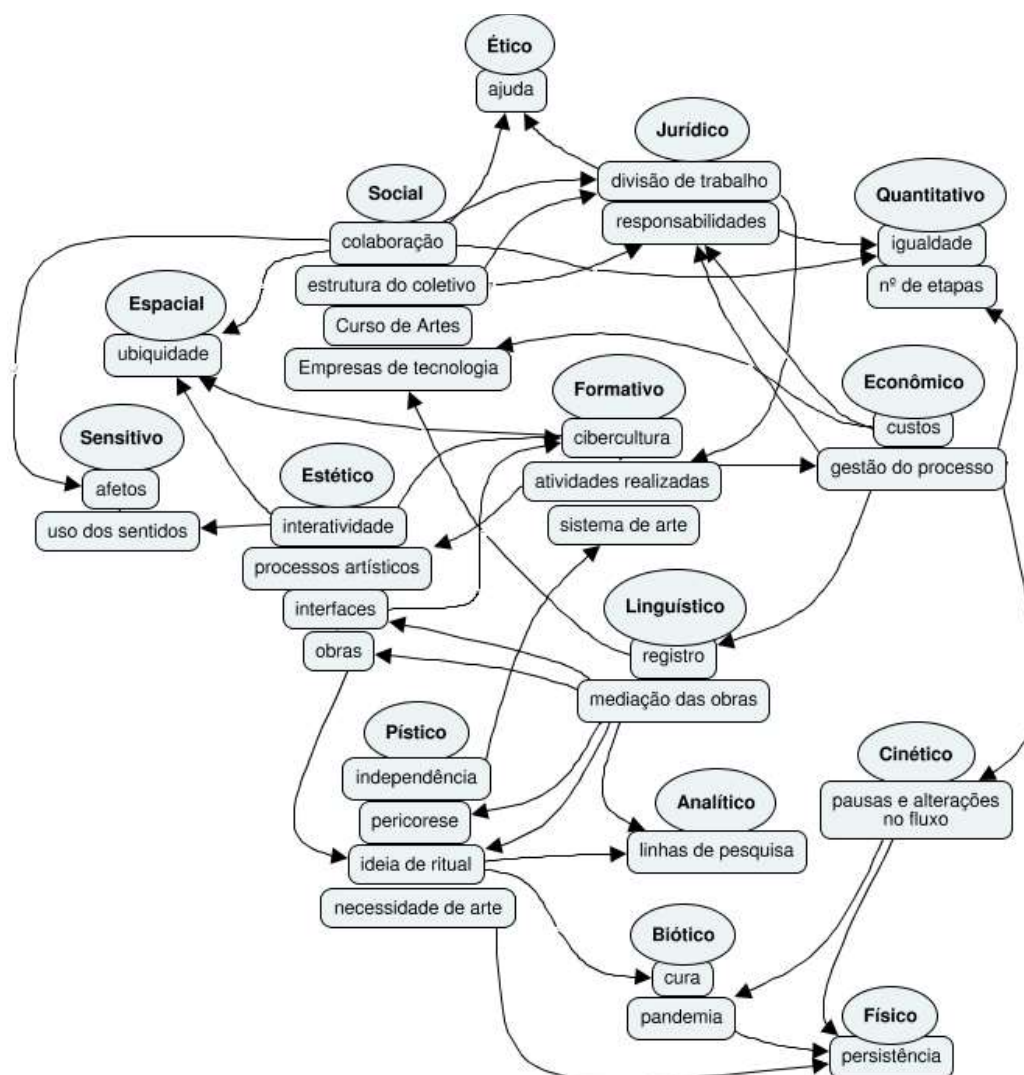
Figura 11 Base para a formação de uma síntese teórica a fim de desenvolver estudos em cibermediação cultural



Com nosso novo corpo de conhecimento desenvolvido, realizamos uma segunda Análise Aspectual, agora dos processos ocorridos durante a Residência Artística Virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais no Ateliê Pandêmica: a dinâmica interna do coletivo, incluindo divisão de trabalho e produção de uma arte que se faz online; o desenvolvimento do trabalho virtualizado, considerando tanto as plataformas de colaboração e o Ateliê Pandêmica; e a criação do projeto *De Portas Abertas*. A partir dessa segunda Análise Aspectual, desenhamos um Mapa Aspectual⁵⁹.

⁵⁹ Este mapa aqui apresentado foi elaborado a partir de alguns princípios existente no método MAKE (*Multi-Aspectual Knowledge Elicitation*). Este Método foi desenvolvido por Mike Winfield, com base nos aspectos modais de Dooyeweerd, com o objetivo de encorajar um emergir de parâmetros externos, facetas diversas e suposições que estavam escondidas em um primeiro momento e expressar relações sem uma abordagem conflituosa. O método é utilizado em estudos de caso e se desenvolve a partir do reconhecimento de aspectos modais importantes e da identificação de conceitos inerentes à prática (BASDEN, 2020).

Figura 12 Mapa Aspectual da residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais



No capítulo três, partimos dos aspectos social e jurídico e apresentamos uma análise sociológica do coletivo Arte, Cura e Rituais, considerando a relação entre cooperação e conflito no processo realizado, a colaboração e a divisão de tarefas dentro da ética da amizade, seu posicionamento dentro do sistema de arte e descrevendo a residência. No capítulo quatro, partimos dos aspectos formativo e estético para tratar do processo de trabalhar na virtualidade. Considerando o conceito de cibercultura, abordamos a relação da mediadora com as ferramentas da rede utilizadas na residência, o desenvolvimento de espaços virtuais de arte (interfaces pensadas como mundos virtuais) e a questão da interatividade.

3. A MEDIADORA E O COLETIVO ARTE, CURA E RITUAIS

Os coletivos no Brasil podem ser traçados até o início do século XX com experimentos similares e germinadores desta prática - como o “Grupo dos Cinco” que reuniu Anita Malfatti, Mario de Andrade, Menotti del Picchia, Oswald de Andrade e Tarsila do Amaral a partir de compromissos estéticos para a Semana de Arte em 1922. Com o crescente número de coletivos depois dos anos 2000, diferentes associações de artistas já utilizaram ou receberam o termo “coletivo” como descritivo nas últimas décadas da história da arte brasileira. Suas atuações acompanham o desenvolvimento de espaços alternativos fora do circuito comercial das grandes galerias e instituições (SCOVINO, 2010).

Scovino (2010) identificou cinco situações de atuações de coletivos de arte: 1) atuações pontuais, onde o coletivo se reúne para uma única ação e logo depois se desfaz; 2) ateliês coletivos, onde há difusão e intercâmbio de ideias e práticas; 3) grupos de experimentações, que problematizam questões como autoria e circulação de obras; 4) coletivos não estruturados, que não exercem nenhum tipo de monitoramento sobre os membros; 5) coletivos políticos, que associam práticas artísticas com ativismo e invenção. Podemos dizer então que coletivos são agrupamentos com diferentes objetivos, distintas formas organizacionais e diversas propostas, o que significa que a categoria ‘coletivo’ pode acabar reduzindo o que é inusitado e singular em tantas e variadas iniciativas em arte (DABUL, 2016; SCOVINO, 2010; PAIM, 2004)

Podemos dizer que o Arte, Cura e Rituais é um de grupo de experimentação, ao propor uma residência artística no ambiente virtual, e é pontual, pois foram feitas somente duas ações em longo do ano de 2020 e não houve retomada de conversas que indicassem continuidade das atividades. Pode-se considerar que é coletivo estruturado, pois há responsabilidades definidas (curadoria e mediação) e os artistas são reconhecidos como parte do coletivo ao participarem da residência. É importante destacar que os trabalhos realizados durante as duas edições da residência artística são assinados individualmente.

No momento da segunda edição da residência, o coletivo era composto de 13 artistas, sendo oito estudantes do mestrado e sete da graduação, compreendendo diferentes linguagens como performance, artes visuais, fotografia, agenciamento, vídeo arte, poemas, arte sonora, arte propositiva. A equipe de curadoria era composta por Amanda Erthal e Gabriela Bandeira, do mestrado, e Christian Paredes, Júlia Vita e Tuca Melo, da graduação (ver Apêndice A).

Para analisarmos o *De Portas Abertas* como uma ação coletiva precisamos identificar quem são os atores sociais envolvidos e como estes se relacionam. Trazemos Roel Kuiper (2019) a fim de entender primeiro como podem ocorrer as relações que existem na sociedade para então entender os conflitos que ocorrem na cooperação⁶⁰.

Outra questão que deve ser considerada nesta análise é como o coletivo se situa dentro do sistema de arte contemporânea, pensando em termos de formação e oportunidades de atuação de jovens artistas no cenário brasileiro – e também em tempos pandêmicos.

A partir destas duas considerações, podemos falar sobre o trabalho do coletivo com a residência artística virtual. Neste capítulo, nos aproximamos do coletivo com um olhar sociológico que desnaturaliza a prática. Considerando, as dinâmicas internas de colaboração e externas de cooperação, a relação do coletivo com o sistema de arte, a natureza experimental dos coletivos e aproximação das práticas artísticas *online*.

3.1 Como se organiza e se relaciona no coletivo

O coletivo Arte, Cura e Rituais foi criado em 2 de abril de 2020. Usaremos a data da criação do grupo no *Whatsapp* como data oficial, já que foi a partir daí que os artistas começaram a se engajar em torno de um projeto. O grupo foi criado por Amanda Erthal, já apontando a intenção de se organizar uma “residência artístico-terapêutica” no desejo de encontrar cura pela arte. Amanda convidou artistas que já faziam parte da sua rede de contatos (incluindo artistas de fora da UFF) e já neste primeiro momento Adryana Diniz foi apresentada como a mediadora do projeto.

Kuiper (2019) aponta o modo de origem das estruturas sociais como sendo de laços naturais (ou vinculados) e laços organizados⁶¹ (ou livres), o primeiro é formado por parentesco e o segundo por instituições e organizações sociais. As relações dentro de um coletivo são compreendidas como resultante de laços organizados, isto é, são relações sociais volitivas. Os laços formados por organizações estão sob regras constitutivas, isto é, que permitem que a coisa exista como é. Assim as organizações dependem da

⁶⁰ Partindo da filosofia social de Herman Dooyeweerd (*A New Critique of Theoretical Thought*, 1957), o historiador e filósofo holandês percebe a sociedade como uma rede de relacionamentos onde há interdependência mútua e estrutura dialógica que se manifestam no cotidiano de conexões sociais concretas (KUIPER, 2019).

⁶¹ Estes laços organizados estão ligados ao processo de diferenciação da sociedade, quanto mais complexa uma sociedade é, mais laços desse tipo existirão dentro dela (KUIPER, 2019).

obediência do indivíduo a essas regras constitutivas para existirem. Se as regras são abandonadas, o coletivo deixa de existir; há uma média de sete anos de permanência entre os coletivos de arte no Brasil. Essas regras constitutivas podem ser entendidas como as convenções que organizam uma ação coletiva. Falamos de “regra constitutiva” para entender o funcionamento interno das organizações envolvidas e de “convenções” para descrever como essas organizações se relacionam (BECKER, 1977a, 2010; KUIPER, 2019; SCOVINO, 2010).

Entretanto, há uma diferença importante entre as relações volitivas nos coletivos de arte e em outros espaços mais institucionalizados, sua origem afetiva. Paim (2004) afirma que muitas destas iniciativas tem uma orientação por relações de amizade em suas formações, onde os traços de afeto, interesses em comum e identificação de um agente não individualista no outro contribuem para a construções de coletivos de arte. Estes “nós afetivos” são importantes pois indicam para a criação de estratégias de ação compartilhada (PAIM, 2004).

No caso do Arte, Cura e Rituais, temos um coletivo cujos membros se aproximaram a partir de relações de amizade desenvolvidas durante o período de estudos na UFF e formaram uma organização social volitiva, com regras constitutivas. Podemos considerar como a principal regra constitutiva a responsabilidade de colaborar com o desenvolvimento da residência artística virtual através de: 1) envio das informações relevantes como minibió e descrição de proposta de trabalho; 2) seguir o cronograma estabelecido e participar das reuniões; 3) enviar o material do trabalho realizado durante a residência. No momento em que parou o processo de desenvolvimento das edições da residência artística virtual, podemos considerar que o coletivo deixou de existir (o que não impede a retomada do projeto no futuro).

Partindo da amizade, temos um espaço propício para a colaboração e a horizontalização das relações sociais, pois há entendimento de uma pluralidade dos indivíduos. Assim, as regras constitutivas que formam os coletivos compreendem o desejo por experimentação, o ideal de liberdade e a oportunidade para desterritorialização, dentro de uma ética da amizade. Porém, mesmo neste ambiente de amizade, não há somente concordância, pois busca-se a ‘incitação’, isto é, um desafio para a transformação; e mesmo que busque a manutenção das diferenças, abre-se para a possibilidade de dominação e desigualdades (DABUL, 2016; KUIPER, 2019; PAIM, 2004).

O funcionamento do Ateliê Pandêmica acontece de acordo com suas próprias regras constitutivas, entre as quais podemos listar a chamada contínua para submissão de trabalhos e a curadoria e organização realizada pelos docentes do curso de Artes da UFF. Assim, temos duas organizações sociais volitivas (Arte, Cura e Rituais e Ateliê Pandêmica), cujas regras constitutivas cooperam para o desenvolvimento das convenções que organizam esta ação coletiva aqui estudada.

Nesta seção, discutiremos sobre as relações internas (regras constitutivas) e externas (convenções) ao coletivo, considerando a diferença entre colaboração e cooperação e como o Arte, Cura e Rituais se posiciona no mundo da cibermediação cultural.

3.1.1 A colaboração na ação coletiva

Como indicado na Introdução, se faz necessário fazer uma diferenciação teórica entre Arte Colaborativa e Ação Coletiva. Consideramos que a arte é socialmente coletiva independente de ser feita por/em coletivos, mesmos naqueles que “constituem mais do que tudo em somatórios de ações individuais” (DABUL, 2016, p 185). Entretanto, há muitas formas de se vivenciar a prática artística e a colaboração é uma delas. Trataremos então de diferenciar cooperação e colaboração, que apesar de serem vistas como sinônimos no dicionário, não possuem o mesmo sentido sociológico (DABUL, 2011, 2016).

A ação coletiva pode ser pontual (ex.: um grupo de pessoas se reúne para ensaiar uma apresentação musical como parte das celebrações de fim de ano) ou pode ser uma rotina (ex.: um coral ensaia ao longo do ano diversas apresentações musicais). Esta ação ocorre através da cooperação. As pessoas envolvidas precisam trabalhar juntas para que alcancem o resultado esperado, isto é, a obra final. Assim, ação coletiva, em Becker, é divisão de trabalho, e inclui mesmos aqueles que não fazem parte da concepção da obra (BECKER, 1977a, 2006, 2010).

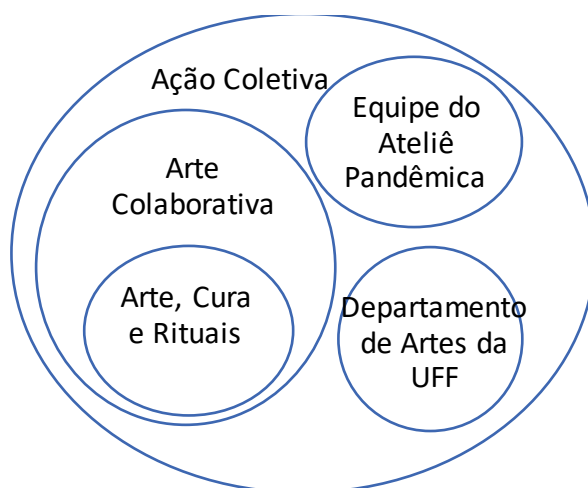
Ao falar sobre a execução da obra e a relação entre o artista e os especialistas, Becker (2010) aponta que, em muitos casos, estes profissionais podem ter normas próprias, isto é, regras internas do grupo – ateliê, sindicato, cooperativa, empresa, etc. - ao qual pertence o profissional, que guiam o modo como ele realiza seu trabalho. Diante desta situação o artista pode seguir por três caminhos: 1) buscar meios de realizar o trabalho sozinho; 2) aceitar o modo como fazem e permitir que isso interfira na obra final; ou 3) persuadir os profissionais para que façam do seu jeito. Quando lidamos com

recursos humanos, isto é, uma equipe de pessoas envolvidas no projeto, é necessário considerar que elas têm suas preferências e suas exigências; sendo que estas podem não estar alinhadas com as do artista. Assim, entende-se que, na cooperação, pode haver ou não ações colaborativas, isto é, trabalhar junto com o mesmo objetivo (BECKER, 1977a, 2010).

Entendemos então que toda Arte Colaborativa é uma Ação Coletiva, porém nem toda Ação Coletiva será Arte Colaborativa. Podemos identificar a colaboração entre os membros do Arte, Cura e Rituais, entretanto, entre o coletivo e o Ateliê Pandêmica há cooperação. O desenvolvimento da residência foi feito de forma colaborativa, com cada membro do coletivo dando sua contribuição e, apesar de haver distribuição de tarefas, há uma mistura entre quem fez o quê – como exemplo temos as linhas de pesquisa que foram desenhadas pelos membros do coletivo que formam a curadoria. O documento que registra esse processo foi escrito a várias mãos, com trechos adicionados e editados por vários membros do coletivo (ver Apêndice D).

Enquanto o Arte, Cura e Rituais funciona como Arte Colaborativa, no desenvolvimento da residência, o restante dos envolvidos no processo, e conseqüentemente no projeto *De Portas Abertas*, não estavam conectados da mesma forma colaborativa, por isso analisamos nosso objeto de estudo como uma ação coletiva.

Figura 13 Diagrama demonstrando a colaboração e a cooperação dentro da ação coletiva



3.1.2 As relações dentro da ação coletiva: cooperação e conflito entre mutualidade e reciprocidade

Aos nos debruçarmos sobre as relações existentes nesta ação coletiva, consideramos os aspectos jurídico (responsabilidades e divisão de trabalho) e ético

(solidariedade e doação). Para entender melhor como estes aspectos funcionam na ação coletiva, julgamos necessário trazer o trabalho de Kuiper para complementar o que Becker fala sobre a existência de conflitos. Kuiper (2019) fala sobre dois tipos de conexão dentro dos laços sociais: mutualidade, um tipo de conexão que vem de uma obrigação entre as pessoas e é influenciada pelo interesse próprio; e reciprocidade, uma atitude generosa que não pede contrapartida e está ligada ao bem-estar público. Essas duas conexões podem ser encontradas dentro da ação coletiva (BASDEN, 2020; BECKER, 1977a, 2010; KUIPER, 2019).

Como define Becker (2010), relação de cooperação diz respeito a tudo o que as pessoas fazem juntas levando em consideração o que fazem todos aqueles envolvidos. Isto significa que há lutas internas e intrigas geradas pela busca de interesses particulares, entre os atores sociais dos mundos e que não se trata de apenas otimismo, pacifismo e boa vontade. Logo, não há cooperação sem conflito (BECKER, 2006, 2010).

O conflito pode ser entendido como uma disfunção dos aspectos que começa no analítico (confusão, falta de clareza) e no ético (busca por interesse próprio): as convenções não são totalmente conhecidas por todos os envolvidos; isto se dá porquê “em geral, [os participantes da ação coletiva] conhecem aquilo que lhes é indispensável para facilitar a sua parte da ação coletiva”. (BECKER, 2010, p 59). Se um componente desconhece como se dá a participação do outro e traz alguma mudança para a ação coletiva, ele pode impedir, total ou parcialmente, o trabalho deste segundo grupo. Assim, uma disfunção no analítico e no ético pode provocar outras disfunções: abandono de técnicas já estabelecidas (formativo), exclusão de um dos participantes da ação coletiva (social), perda de um investimento prévio feito em uma das etapas da ação coletiva (econômico), opressão por uma das partes da ação coletiva (jurídico). Estas mudanças podem ser provocadas por um profissional *maverick*⁶² ou por um grupo de atores sociais que está interessado em mais benefícios para si próprio (BASDEN, 2020; BECKER, 2010).

Nessa aproximação de Becker e Kuiper, entendemos que o conflito é provocado pela mutualidade, pois fala de uma relação ligada à obrigação, onde o vínculo é instável⁶³,

⁶² O perfil deste profissional foi apresentado no capítulo dois ao tratarmos do mediador como o artista do mundo da cibermediação cultural.

⁶³ Kuiper (2019) considera Emile Durkheim (*Over Moraliteit*, 1977) ao falar sobre relações contratuais.

existe em relações sociais volitivas, que são fracas⁶⁴, e a solidariedade é limitada, o que leva à consideração dos interesses próprios acima do bem-estar comum, ou seja, o participante da ação coletiva teria mais interesse no resultado de sua atuação do que na obra final – e, deste modo, o outro é visto como um fim para a realização de desejos (BECKER, 1977a, 2006, 2010; KUIPER, 2019).

A mutualidade leva a relações instrumentalizadas dentro do mundo. Neste tipo de relação, não há alteridade; ela foi quebrada no contato devido ao anseio por dominação. Para Kuiper (2019), sem alteridade não é possível “respeitar o ser-diferente”, o que inclui compreender e aceitar. Essas relações existem porque é possível que nem todos os componentes do mundo em questão estejam conscientes das dimensões de sua própria participação na ação coletiva (BECKER, 2006, 2010; KUIPER, 2019).

Um conflito que surgiu na realização da Residência Artística Virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais, durante o mês de julho, estava ligado ao processo de atualização do Ateliê Pandêmica. O Ateliê Pandêmica tem um desenvolvedor *web* que fica responsável pela manutenção e atualização do *website* e apenas esta pessoa tem acesso os códigos que estruturam suas páginas. Essa responsabilidade foi definida pelos professores do curso de artes da UFF que o pagam de acordo com a demanda de seu trabalho. A realização da residência aumentaria a demanda de trabalho do desenvolvedor *web*, pois a mediadora precisa entrar em contato com ele para organizar a publicação das obras do coletivo e do material do *De Portas Abertas*. O aumento do trabalho, geraria aumento do pagamento, assim foi pedido aos participantes do coletivo que arcassem com a diferença do valor. Consideramos que este conflito se deu na disfunção de três aspectos: analítico – não estava claro no início das discussões porque o coletivo deveria pagar para expor seu trabalho no Ateliê Pandêmica; econômico: dependendo do valor, nem todos os participantes do coletivo poderiam arcar com a contribuição; jurídico: alguns participantes do coletivo acharam errado o pedido, pois são estudantes do próprio curso de artes da universidade. Após dias de debate, entendendo que o desenvolver *web*, que também é aluno do curso, deveria ser pago por seu trabalho corretamente, os participantes do coletivo acordaram com ele um valor que fosse justo e não pesasse para ninguém. Podemos dizer que houve uma compreensão de que a participação do desenvolvedor *web* era importante dentro da ação coletiva. Assim, foi decidido que a página da residência no

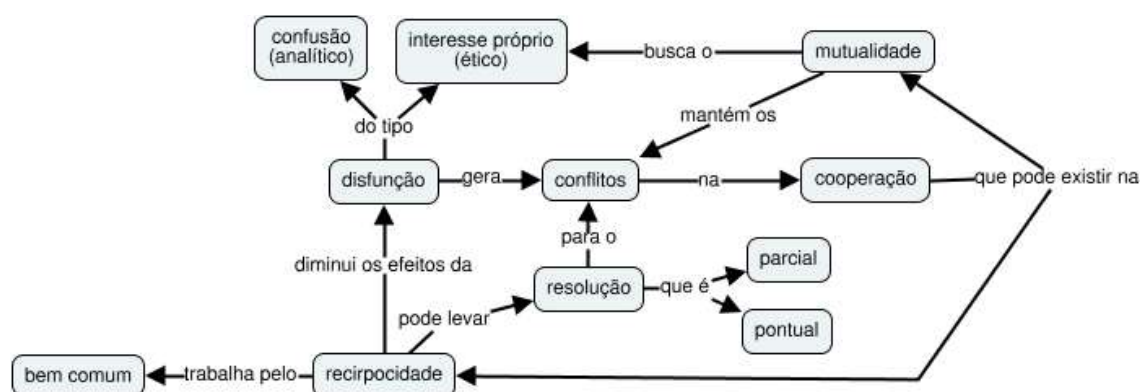
⁶⁴ Ao comentar estas relações, Kuiper (2019) recorre a Avishai Margalit (*De fatsoenlijke samenleving*, 1996). As relações volitivas seriam fracas enquanto que as relações sociais independentes de vontade, como a família, seriam fortes.

Ateliê Pandêmica seria atualizada semanalmente, resultando em quatro atualizações (ver APÊNCIDE B).

Entendemos que houve, na resolução do conflito, uma busca pela reciprocidade, visando o bem geral de todos dos envolvidos diretamente no conflito; que, neste caso, essa busca foi motivada pela ética da amizade. Vemos aqui um outro tipo de relação, as interindividuais: acordos ou interações breves entre duas pessoas de caráter igualitário e natureza fluída. Destacamos o caráter igualitário desta relação. Aqui, os envolvidos não só sabem da participação do outro na ação coletiva como percebem essa participação como importante para a realização da obra. Kuiper (2019), afirma que nessa relação interindividual há reciprocidade dialógica e manutenção da alteridade. Assim, consideramos que a busca por reciprocidade contribui para diminuir os prejuízos da disfunção existente que levou ao conflito (BASDEN, 2020; BECKER, 2010; KUIPER, 2019, PAIM, 2004).

Não é possível anular totalmente a existência de conflito na ação coletiva; este pode ser total ou parcialmente resolvido na busca por reciprocidade, porém essa resolução se dá sempre de forma pontual, pois 1) nem todos os envolvidos estarão interessados em buscar reciprocidade; 2) as disfunções nem sempre são facilmente identificadas (BASDEN, 2020; BECKER, 1997a, 2010; KUIPER, 2019).

Figura 14 Mapa conceitual sobre os conflitos no mundo entre mutualidade e reciprocidade



3.1.3 A divisão de trabalho

Becker (1977a, 2010) aponta a ação coletiva como divisão de tarefas entre diversos atores sociais que cooperaram para o desenvolvimento da obra final. Identificamos no processo tanto a distribuição de responsabilidades quando a disponibilidade de ajudar – assumindo tarefas que não haviam sido distribuídas - em

momentos necessários. Apresentamos aqui uma descrição simplificada desta divisão de trabalho recortada a partir dos artistas do coletivo.

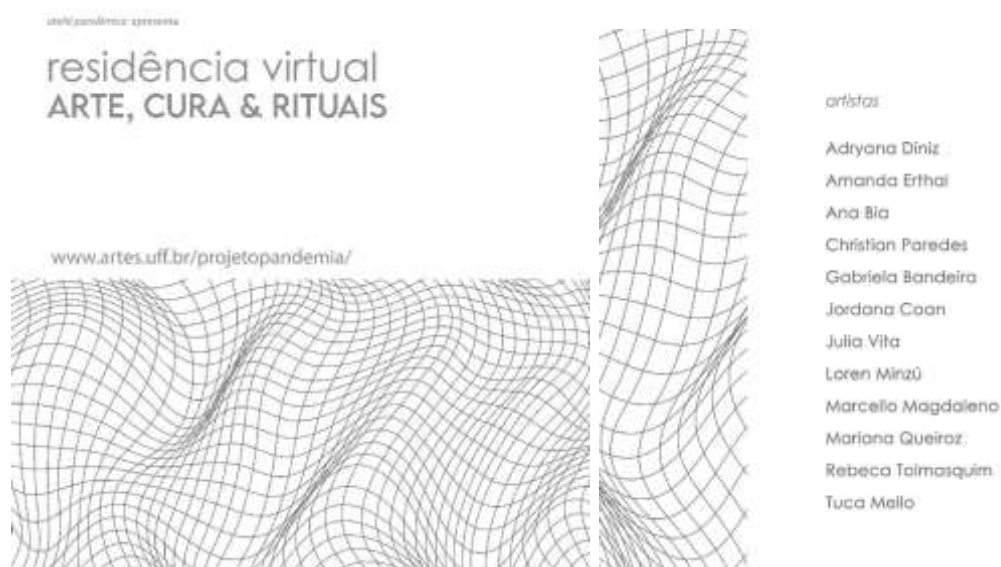
Como já apontamos, a mediadora foi convidada logo no início do processo para participar do coletivo tendo seu papel já definido. Em reunião, no dia 13 de maio de 2020, o coletivo decidiu pela criação de uma equipe de curadoria e coordenação para conduzir o processo de organizar as edições da residência virtual (ver Anexo A). Amanda Erthal, Christian Paredes e Júlia Vita passaram a compor esta equipe e, em junho, Gabriela Bandeira e Tuca Melo foram convidadas a participarem. Na ocasião da segunda edição da residência, esta equipe foi responsável pela organização das reuniões do coletivo (formação e registro das pautas, marcação de datas e envio do *link* para participação), pelas reuniões realizadas com os professores responsáveis pelo Ateliê Pandêmica, pelo desenvolvimento das linhas de pesquisa, pela elaboração dos textos de apresentação do projeto e pela organização das páginas da residência do *website* do Ateliê Pandêmica.

Figura 15 Divisão do material da residência nas páginas do website do Ateliê Pandêmica



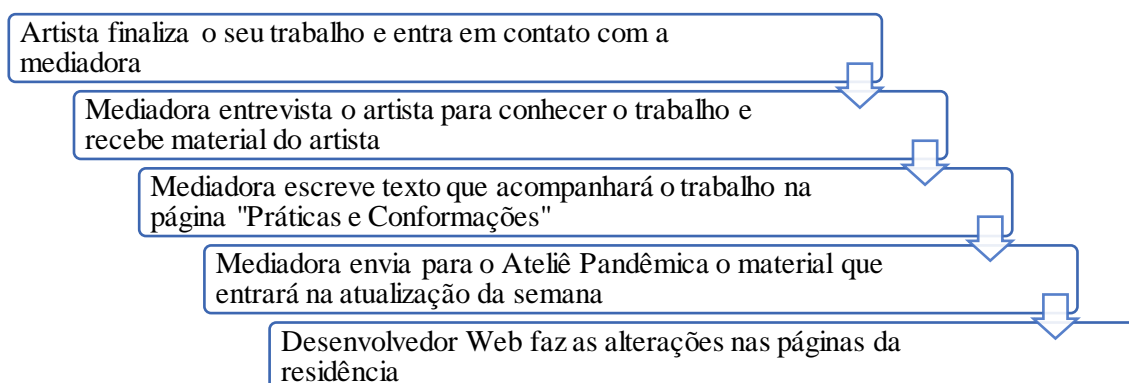
O material de divulgação foi elaborado pela Ana Bia, a partir de contribuições pontuais do coletivo. Essa divisão de trabalho não foi feita a partir de planejamento do coletivo. A artista se voluntariou para a tarefa ao perceber a necessidade. Na primeira edição da residência, Christian Paredes havia assumido a tarefa por já ter acesso ao Instagram do Orgâni.co Ateliê. Nesta edição, o processo de divulgação da exposição dos trabalhos ocorreu de forma diferente, sendo o material criado por Ana Bia compartilhado apenas nas mídias sociais pessoais dos artistas participantes. Esse material foi usado posteriormente como referência visual para o material do *Conversa com Artistas* desenvolvido pela mediadora (ver figura 4).

Figura 16 Duas imagens que compuseram o material de divulgação da segunda edição da residência do coletivo Arte Cura e Rituais



A mediação consistia de um projeto de apresentação dos trabalhos dos artistas e desenvolvimento de possibilidades de interação com o público. O projeto foi desenvolvido especificamente para o Ateliê Pandêmica de acordo com as ferramentas do *website*. No capítulo quatro, apresentamos uma análise do Ateliê Pandêmica e suas possibilidades de interatividade. A mediadora também era responsável por organizar o *upload* dos trabalhos expostos e atualizar as formas de interação do público (ver Apêndice D).

Figura 17 Processo de atualização das páginas da residência no Ateliê Pandêmica



Falar sobre ação coletiva dentro do mundo da cibermediação cultural implica pensar o uso da tecnologia em diferentes componentes como execução (*software* e *hardware*), distribuição (ciberespaço), recepção (o público como usuário da *Web 2.0*) e sistema societal (a crescente virtualização de diferentes experiências sociais). Logo, se faz necessário um estudo sobre o abrangente papel que a tecnologia assume neste mundo; isto será feito no capítulo quatro desta dissertação.

3.1.4 O coletivo Arte, Cura e Rituais no mundo da Cibermediação Cultural

O Arte, Cura e Rituais faz parte tanto do componente Apoio quanto da Execução, porém se relaciona com o *De Portas Abertas* de formas diferentes se analisado separadamente em cada componente. Em Apoio, que a princípio é uma categoria residual⁶⁵, Becker coloca diversas atividades técnicas que são mais difíceis de classificar e variam bastante dependendo da ação coletiva em curso. Becker (2010) cita como exemplos a emolduração de uma pintura e a limpeza do palco. Neste caso, por tratarmos de uma residência artística virtual, podemos listar: a escolha do Ateliê Pandêmica para a segunda edição da residência; a definição das linhas de pesquisa; a organização do cronograma de atualização da página da residência no Ateliê Pandêmica; e as próprias obras apresentadas pelos artistas⁶⁶ (BECKER, 1977a, 2010).

⁶⁵ É importante destacar que ser “categorial residual” não significa ter menos importância na ação coletiva ou dentro do mundo da arte. A mediação cultural estará no componente Apoio, se considerarmos a construção dos mundos artísticos de Becker centralizados no artista.

⁶⁶ É interessante comentar que, no mundo da cibermediação cultural, obras de arte são consideradas apoio, porém isso ocorre também em outros mundos – Becker (2010) cita a obra de Marcel Duchamp que consiste numa reprodução da *Monalisa* com um bigode pintado por cima, afirmando que neste caso o trabalho de Leonardo Da Vinci é parte do Apoio (BECKER, 2010)

Dentro do componente execução, que considera tanto técnicas empregadas quanto materiais utilizados, podemos mencionar a participação dos coletivistas no *Conversa com Artistas* (ver Figura 4). Isso se dá devido à natureza participativa e propositiva do projeto *De Portas Abertas*, que necessitava dessa participação direta dos artistas para acontecer. Em trabalhos propositivos, Execução e Recepção também se misturam, pois é necessário a participação ativa também do público para que o proposto aconteça. Necessário a ponto de sua disponibilidade ser considerada ainda no momento da concepção, isto é, a mediadora tomou decisões a respeito de seu projeto propositivo de acordo com o acesso que ela tinha àqueles que ela desejava envolver. Isto significa que o mediador pode mudar seu projeto caso não seja possível encontrar o que precisa e há uma tendência de se privilegiar o que é de mais fácil acesso; a execução pode exercer constrangimento sobre a concepção. Relembramos a não realização da seção ‘Cozinha’ (BECKER, 1977a, 2010; CLARK, 1965, 1980).

3.2 Um coletivo de jovens artistas dentro do sistema de arte

O advento da arte contemporânea trouxe diferentes regras e modos de ação tanto para os artistas quanto para o público, os galeristas, os museus, os conservadores e outros atores sociais relacionados nesta ação coletiva. Devido a essas transformações que suscitou, pode-se dizer que a arte contemporânea forma um novo paradigma, implicando mudanças radicais na concepção, reprodução, conservação, exibição, observação e comercialização de trabalhos artísticos. Assim, o reconhecimento que o artista deseja alcançar não depende mais de uma única instituição, mas se faz a partir da ação de ‘guardiões da boa arte’, isto é, organizações, publicações, mídias populares e especializadas e indivíduos influentes que podem ter alcance nacional ou internacional. Desta forma, a autenticação da obra – que não é necessariamente um objeto – vem da atestação concedida por agentes legitimadores. O jovem artista em busca de reconhecimento deve saber como interagir com esses novos valores, em constante transformação, da arte contemporânea (MARCONDES DOS SANTOS, 2018).

Consideramos como “jovem artista” aquele que se prepara para alcançar uma nova fase, isto é, que está em uma passagem que implica o cumprimento de certas exigências

estabelecidas⁶⁷ por aqueles profissionais já legitimados, que irão recrutar “aqueles que lhes parecem capazes de desempenhar o papel de artistas e defender os interesses do campo da arte, de acordo com preceitos e princípios por eles definidos” (MARCONDES DOS SANTOS, 2018, p 169).

Muitos jovens artistas trabalham dentro do sistema de arte através de editais e residências, entretanto há outros que, encontrando dificuldades, tentam traçar caminhos alternativos. Nas primeiras conversas do coletivo, considerou-se buscar por editais que se esperava surgir durante a pandemia. Um edital citado em conversa no grupo de Whatsapp, no dia 10 de abril, foi o *Arte como Respiro: Múltiplos Editais de Emergência do Itaú Cultural*⁶⁸ e se objetivava inscrição na categoria “trabalhos produzidos no período da quarentena”. O coletivo não conseguiu definir e escrever uma proposta dentro do prazo para se inscrever no edital. No dia 15 de abril, houve menção do edital *Cultura Presente nas Redes* do Governo de Estado do Rio de Janeiro⁶⁹, porém essa conversa não se desenvolveu. Em 04 de maio, Adryana e Amanda apresentaram ao restante do coletivo a possibilidade de uma parceria com o Orgâni.Co Ateliê.

Ao desenvolver a própria residência artística, o coletivo Arte, Cura e Rituais tentou buscar uma certa independência do sistema. A primeira edição, realizada junto ao Orgâni.co Ateliê – que pode ser considerado um espaço alternativo – estava permeada desse desejo por independência. Já a segunda edição, analisada nesta pesquisa, aconteceu em um espaço que pode ser visto como já legitimado, pois está ligado a um curso universitário de artes e é organizado por profissionais reconhecidos no sistema. Assim, podemos dizer, que mesmo em um caminho alternativo, o artista – especialmente o jovem artista em início de carreira, que é o perfil da maioria dos coletivistas – acaba se deparando com a necessidade de ser reconhecido pelos ‘guardiões da boa arte’.

ao buscarem exibir seus trabalhos em exposições promovidas por instituições públicas ou privadas, os artistas analisados estão criando condições de se tornarem parte do sistema da arte, sendo reconhecidos como legítimos por seus pares, partilhando assim do aval para, seja em seus discursos, trabalhos e práticas, definir os rumos do que seja (ou deva ser) entendido como arte (MARCONDES DOS SANTOS, 2018, p 32).

⁶⁷ “Para jovens artistas, a possibilidade de expor seus trabalhos a través dessas chamadas públicas é condição sem a qual dificilmente se tornariam conhecidos no meio artístico” (MARCONDES DOS SANTOS, 2018, p 104)

⁶⁸ Disponível em <https://www.itaucultural.org.br/arte-como-respiro>

⁶⁹ Disponível em <http://cultura.rj.gov.br/governo-do-estado-lanca-edital-para-producoes-online/>

Com o fechamento dos espaços culturais na pandemia, as oportunidades já estabelecidas de divulgação de trabalhos artísticos foram drasticamente reduzidas e muitos artistas e coletivos se voltaram para o ciberespaço para criar oportunidades para si e outros em sua rede de contatos. Trabalhando na internet, o artista tem a possibilidade de criar novos espaços de arte, estes virtualizados, facilitando a busca por visibilidade de seu trabalho. Novos espaços de exposição absorvem a competição já existente pelos espaços tradicionais de galerias e museus e acabam contribuindo para a expansão do circuito de arte - tanto nacional quanto internacional, pois a ubiquidade destes novos espaços virtuais de arte aumenta a possibilidade de expor “fora do país”.

Consideramos então a ação do coletivo Arte, Cura e Rituais em relação ao sistema de arte brasileiro, pensando principalmente na atuação de jovens artistas em início de carreira com formação acadêmica. Destaca-se aqui que, ao falarmos sobre “jovens artistas” nesta seção, incluímos todos os coletivistas, isto é, os artistas, a equipe curatorial e a mediadora.

3.2.1 Jovens artistas entre o mercado e o pensamento científico

Dentro das novas regras que encontramos na arte contemporânea, há uma (re)aproximação entre o sistema artístico e a Academia: muitos artistas desenvolvem pesquisas acadêmicas, produzindo dissertações e teses em cursos de pós-graduação em artes, que acompanham suas produções artísticas. Assim, a universidade se tornou uma entre outras vias que permitem a construção de uma carreira artística, por ser um espaço de legitimação e circulação de novos artistas. É possível observar que a formação acadêmica vem sendo solicitada aos jovens artistas e que ter uma formação acadêmica no currículo pode contar pontos positivos perante júris de seleção de artistas. Além do diploma ou dos títulos, o ambiente da universidade oferece saberes importantes para a atuação do jovem artista contemporâneo e propicia contato com pessoas que podem auxiliar a construção de carreiras artísticas. Muitos são os casos de professores que trabalham como curadores e podem convidar seus alunos para participar de exposições (MARCONDES DOS SANTOS, 2018).

Ser um jovem artista hoje inclui “o papel da universidade, a pesquisa, a desterritorialização, o atravessamento e a evocação de filósofos nos seus discursos” (MARCONDES DOS SANTOS, 2018, p 200) É importante destacar que o coletivo Arte, Cura e Rituais se formou dentro do programa de pós-graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense, e mesmo que tenha

contado com a participação de artistas externos ao programa na primeira edição da residência (convidados pela Amanda Erthal), estes decidiram não participar da segunda edição, pois viam uma aproximação do coletivo com a universidade, e disseram que retornariam para uma possível 3ª edição futura.

Marcondes dos Santos (2018) lista 55 programas de pós-graduação na área de Artes/Música registrados em 2015, sendo 28 especificamente na área de Artes Visuais (história da arte, arte e cultural visual, estudos contemporâneos das artes), 12 em Artes Performáticas e 15 em Música. O crescimento destes programas na última década, nas cinco regiões do país, demonstra o aprofundamento da relação entre produção artística e pesquisa teórica. Muitos dos trabalhos que compuseram a exposição final da residência artística do coletivo são parte da própria pesquisa de mestrado dos artistas coletivistas, assim como o projeto *De Portas Abertas* foi uma experimentação a partir da pesquisa da mediadora no programa de mestrado.

Entretanto, o mercado profissional não acompanha esse crescimento, logo um grande número de artistas acaba se encontrando à margem de um circuito ‘oficial’ das artes. Espaços alternativos são abertos, coletivos são formados e crescem as iniciativas de artistas que buscam criar novas oportunidades que possibilitem a chance de alcançar legitimação por outros caminhos (SCOVINO, 2010).

3.2.2 *O artista toma a frente*

Em seu estudo sobre jovens artistas na busca por legitimação, Marcondes dos Santos (2018) identificou a “persistência” como valor indispensável no processo de construção de carreira. O autor destaca, na fala de seus entrevistados, que o artista deve procurar visibilizar sua carreira mediante iniciativas independentes, ou seja, “instituições artísticas criadas e geridas por artistas em parceria com outros profissionais ligados ao mundo da arte, como curadores e produtores” (p 202) Estes espaços são comumente voltados à criação artística sem ligação direta com instituições públicas ou instituições financeiras. A primeira edição da residência do coletivo é um exemplo desse tipo de iniciativa: um coletivo de artistas estruturou seu próprio programa de residência artística junto a um ateliê organizado por artistas. A segunda edição da residência, apesar de estar ligada a uma instituição pública, ainda se constitui como uma iniciativa de artistas pois foi o coletivo que tomou a iniciativa de usar o espaço Ateliê Pandêmica através do contato com os professores envolvidos (as primeiras conversas ocorreram com o Prof. Luís Vergara, ver Anexo A).

Dabul (2016) aponta que a concorrência por espaço no sistema é um dos motivos para a criação de coletivos de arte. O que um artista não poderia alcançar sozinho, se torna possível na colaboração com outros artistas de sua rede. Jovens artistas, que estão buscando uma oportunidade para expor seus trabalhos, muitas vezes participam de exposições coletivas através de editais. Porém, quando as oportunidades são poucas, é possível que um grupo de artistas forme um coletivo e busque por outros espaços ou mesmo crie outros espaços. No caso do coletivo Arte, Cura e Rituais, as conversas sobre editais foram abandonadas logo no início do processo em busca de se produzir de forma mais independente. No caso específico da mediadora, ser parte do sistema é ainda mais complexo, pois inclui contratação por parte de instituições culturais, então fazer parte do coletivo e mediar iniciativas de artistas é uma forma de contornar o sistema (DABUL, 2016; MARCONDES DOS SANTOS, 2018).

Há, principalmente na arte contemporânea, a possibilidade de transformar qualquer espaço em espaço de arte. E estas estratégias coletivas estão diretamente relacionadas ao fomento à produção e à prática reflexiva, à invenção de formas de pertencimento (que podem ser relacionadas à busca por legitimação dentro do sistema), e à criação de espaços de circulação (MARCONDES DOS SANTOS, 2018; PAIM, 2004)

As iniciativas de artistas acabam participando do processo de (re)construção do papel e do lugar do artista na arte contemporânea. Scovino (2010) aponta que os coletivos estão “situados numa zona de invenção (e muitas vezes de sobreposição) de lugares, práticas e funções para os artistas” e por isso “delimitam um espaço muitas vezes de autogestão ou independência em relação ao mercado” (p 17). Apesar de ser “oficialmente” a mediadora, Adryana Diniz também contribuiu na elaboração das linhas de pesquisa e no processo de organização da residência, colaborando diretamente com a equipe curatorial. (SCOVINO, 2010; PAIM, 2004)

Contudo, faz-se necessário ressaltar que mesmo quando tratamos de iniciativas “independentes”, entendemos que estas ainda são parte do sistema da arte e dialogam com as regras deste sistema; caso contrário, tais projetos dificilmente alcançariam projeção e visibilidade dentro do público especializado. Por mais que busquem ser independentes, isto é, autônomos, essas iniciativas são, dependentes de regras do sistema artístico. (MARCONDES DOS SANTOS, 2018)

3.3 Uma residência artística virtual

A pesquisa e a produção são características comuns dos coletivos, que trazem em si uma ideia de experimentação. A experimentação aqui analisada é uma residência artística virtual, que se propôs a ser uma possibilidade de criação colaborativa em meio à quarentena. A ideia de residência artística substitui a imagem, que muitas vezes funciona como estereótipo, do artista isolado em seu ateliê e apresenta a arte como uma atividade que pode ser realizada na coletividade. Já nas conversas iniciais havia menção de uma “residência artístico-terapêutica” que seria organizada virtualmente. Essa ideia inicial de cura veio de experiências anteriores entre discentes do mestrado. No mesmo dia que o grupo de *Whatsapp* foi criado, foi mencionado na conversa um encontro anterior com o Prof. Luís Vergara no Restaurante do Jambeiro, situado no bairro do Ingá em Niterói, onde se falou sobre a relação entre arte e saúde coletiva e sobre o potencial da arte como agente transformador. Também houve menção, na mesma conversa, do artista e cineasta Alejandro Jodorowsky e seu filme *Psicomagia* sobre cura através da arte⁷⁰.

Entretanto, como criar coletivamente quando estavam todos separados geograficamente? Isolados em suas casas, devido à quarentena, os artistas habitaram virtualmente um espaço comum, encontrando um novo lugar para uma pulsão vital e criativa. Ali buscaram encontrar cura através de seus processos artísticos; existindo, assim, aquele ímpeto de transformação do contexto, que vemos presente em muitos coletivos. Esta investigação que se debruçou sobre rituais de cura pela arte mostra uma relação comum do artista contemporâneo com questões sociais cotidianas (políticas, econômicas, culturais, etc.) em sua pesquisa e prática, que permite a produção de discursos estéticos sobre a sociedade (DABUL, 2016; MARCONDES DOS SANTOS, 2018; SCOVINO, 2010).

A segunda edição da residência do coletivo Arte, Cura e Rituais teve três linhas de pesquisa: Reconexões: Corpo e Natureza; Rituais de Cura e Proteção; e Novas Configurações: Corpo em Domicílio. Cada trabalho realizado estava relacionado a uma das linhas de pesquisa propostas. Esta relação nem sempre foi consciente desde o primeiro momento e houve ocasiões em que a “adequação” a uma linha se deu por sugestão de colegas do coletivo em meio a conversas durante o processo. Por estarem matriculados em um curso superior de artes (tanto graduação quanto mestrado), os artistas coletivistas já estavam familiarizados com a ideia de pesquisa em artes e expressões comumente

⁷⁰ Link compartilhado no grupo https://www.youtube.com/watch?v=IBJ_PfnyIW0

utilizadas na Academia como “metodologia” e “teorização” foram aplicadas no texto de apresentação das linhas de pesquisa no Ateliê Pandêmica (ver Apêndice D).

As residências usualmente promovem o deslocamento dos artistas para outros contextos diferentes dos habituais, buscando interação social e trocas longe do ambiente de costume; o que permite ao artista uma vivência de novas experiências relevantes para o desenvolvimento de seu trabalho. (MARCONDES DOS SANTOS, 2018)

As primeiras conversas entre discentes do mestrado sobre a montagem de uma residência artística ocorreram ainda no final de 2019, quando consideravam a possibilidade de locação de uma casa onde os artistas iriam residir juntos. Porém, com o advento da pandemia, o que tradicionalmente é um deslocamento geográfico – o artista vai para outra cidade ou país – se transformou em deslocamento para a virtualidade. Muitos dos artistas envolvidos no coletivo nunca tinham trabalhando no ciberespaço ou apenas expunham os registros de seus trabalhos em ambientes *online*, como mídias sociais de autopromoção (perfis no Instagram ou canais no Youtube e Vimeo) e outros *websites* especializados. Assim, este deslocamento possibilitou a experimentação em um novo *locus* e com novas ferramentas: ativações participativas com o público presente ocorreram em plataformas de videoconferência. Apesar desta residência artística ter sido pensada para o virtual devido ao contexto pandêmico, a prática de residências virtuais vem ocorrendo há anos ao passo que instituições culturais tem buscando ampliar suas presenças no ciberespaço⁷¹

3.3.1 Experimentando com Práticas Artísticas Online

As experimentações são características dos coletivos de arte e, no caso do Arte, Cura e Rituais, esta experimentação de seu ao deslocar o trabalho dos artistas coletivistas para o ambiente *online*. Enquanto alguns artistas decidiram trabalhar totalmente imersos nas possibilidades da rede, outros “adaptaram” projetos já existentes e se utilizaram do registro. Nas duas ocasiões podemos falar de “práticas artísticas *online*”, mas há diferenças claras entre os dois casos. Tomemos como exemplo os trabalhos *É preciso escoar* de Ana Bia⁷², que usa a plataforma *Google Earth* para criar um mapa de afetos colaborativo; *Os Banhistas* de Amanda Erthal⁷³, que adaptou um projeto propositivo e

⁷¹ Ver: Guia para Residências virtuais disponível em <https://www.artconnect.com/magazine/guide-to-virtual-residencies/>. Acesso em 05 de maio de 2021.

⁷² Disponível em: <http://www.artes.uff.br/projetopandemia/index.php?id=escoar>

⁷³ Disponível em: <http://www.artes.uff.br/projetopandemia/index.php?id=sabonetes>

gerou uma performance ativada por vídeo-chamada no aplicativo *Whatsapp*; e *Espaços de Depuração: presença oculta* de Tuca Melo⁷⁴, que apresenta como série fotográfica o que poderia ter sido uma instalação ou performance.

Para diferenciar os trabalhos de cada artista, apresentamos algumas definições:

- Pós-mídia arte – Trata-se de uma entrada na rede que permanece ligada às tradições estéticas e midiáticas da arte e os espaços exclusivos, reconhecidos e específicos da arte, isto é, há a incorporação das ferramentas da internet, mas sem a desconexão com os modos de se fazer arte já estabelecidos (BULHÕES, 2016).
- *Web art* - experimentações com os recursos tecnológicos específicos da rede, existindo totalmente *online*. É caracterizada pela simulação, interatividade e a ação em tempo real; problematizando tanto questões do campo das artes visuais⁷⁵, quanto do campo das mídias eletrônicas (BULHÕES, 2012, 2015).

O trabalho de Ana Bia pode ser caracterizado como *web art*, pois não há como existir fora do ambiente *online* e carrega a ideia de autoria, já que no mapa em si há o nome da artista apesar de os registros afetivos só existem a partir da participação ativa do público. Os trabalhos de Amanda Erthal e de Tuca Melo são dois exemplos do pode ser considerado como pós-mídia arte, pois a performance propositiva do banho compartilhado não ocorre em rede, mas utilizada ferramentas da rede para acontecer, isto é, ela pode ser realizada com outras ferramentas e a série fotográfica acontece enquanto registro (que poderia ser feito também em vídeo) de algo que seria proposto de forma diferente caso o presencial fosse possível.

Se pensado como prática artística *online*, o projeto *De Portas Abertas* pode ser considerado como *web art*, porém foi desenvolvido a partir da ideia de ciberarte apresentada por Pierre Levy (exploraremos esta questão no capítulo quatro).

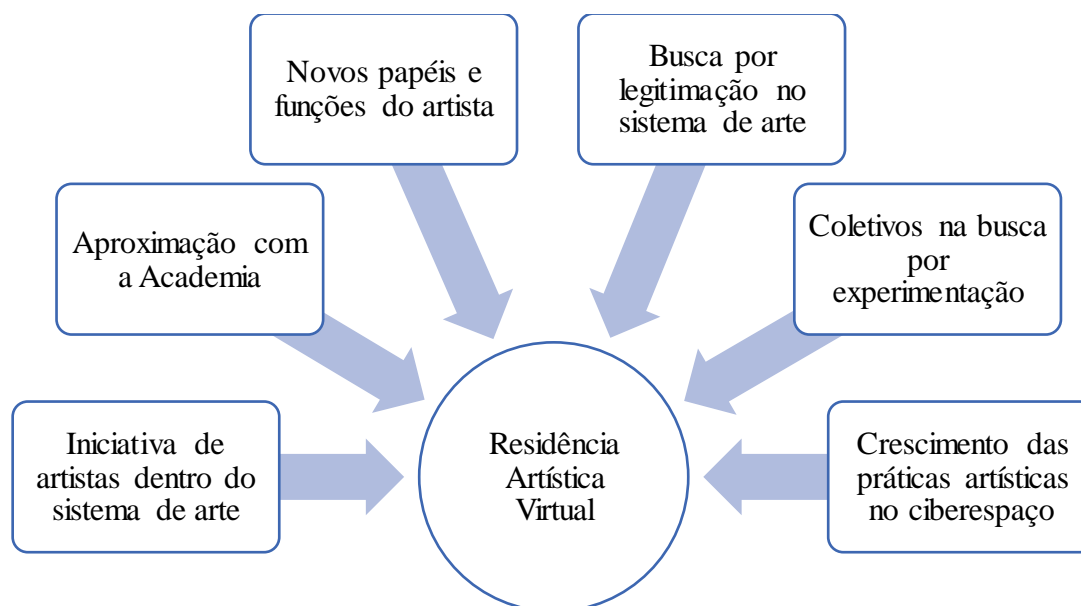
Podemos considerar que o trabalho do coletivo Arte, Cura e Rituais, isto é a residência artística virtual, como pós-mídia arte, pois manteve-se as características tradicionais de uma residência artística (pesquisa em arte, deslocamento de contexto, experimentação estética, vivência em coletividade) na construção de um projeto que

⁷⁴ Disponível em: <http://www.artes.uff.br/projetopandemia/index.php?id=presenca>

⁷⁵ A partir de Julio Plaza (*Arte e Interatividade: autor-obra-recepção*, 2000), Bulhões considera três tipos de interatividade na arte, cuja origem utópica se encontra nas vanguardas de 1960 e 1970: polissemia, que se manifesta como participação passiva; interação física, que se torna participação ativa; e interfaces computacionais, onde interação perceptiva ocorre em diferentes níveis, do privado à co-autoria (BULHÕES, 2012).

explorou as possibilidades do ciberespaço. Entender a residência como um tipo de pós-mídia arte nos permite olhar para os usos das ferramentas da rede como “adaptações” do que seria feito em um ambiente presencial.

Figura 18 Características da arte contemporânea no desenvolvimento da residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais.



Neste capítulo, apresentamos o coletivo Arte, Cura e Rituais a partir de categorias sociológicas para que pudéssemos compreender sua divisão de trabalho e as dinâmicas sociais que o formaram, e assim entender como a mediadora se encaixa dentro do processo estudado ao a centralizarmos na ação coletiva. Usar o trabalho do coletivo no estudo de caso nos permite estar em contato com um fenômeno cada vez mais presente na arte contemporânea e que foi acelerado na pandemia: as manifestações artísticas na virtualidade iniciadas por artistas ou coletivos de artistas. No capítulo seguinte, trataremos do trabalho do coletivo na cibercultura.

4. TRABALHANDO NA VIRTUALIDADE: PRÁTICAS E CONFORMAÇÕES

Trabalhando juntos enquanto distanciados pela pandemia, o coletivo utilizou a tecnologia digital para realizar cada etapa do processo - desde as primeiras reuniões até a exposição dos trabalhos realizados. O processo começou com um grupo no aplicativo de mensagens *Whatsapp* para coordenar encontros síncronos e trocar informações. Em seguida, foi criada uma pasta compartilhada no *Google Drive* para envio de arquivos, como portfólio, biografia e propostas para a residência, entre os membros do coletivo. Nesta mesma pasta, foi criado um arquivo aberto para edição onde todos poderiam contribuir e assim definir as linhas de pesquisa, a abordagem da residência e o cronograma (APENDICE B). Neste capítulo, descrevemos e analisamos o processo do trabalho na virtualidade. O subtítulo do capítulo “Práticas e Conformações” foi emprestado da própria residência para indicar tanto o andamento do trabalho quanto seu resultado.

Apesar do *Whatsapp* permitir ligações em grupo, há uma limitação no número de participantes que varia entre quatro e oito pessoas dependendo do aparelho que faz a ligação. Deste modo, para as reuniões – que necessitavam de interação em tempo real -, foi escolhido o *Google Meet*, que possibilitou ao grupo ferramentas de compartilhamento de tela e maior estabilidade na conexão, sem limite de tempo. Diversos encontros foram realizados ao longo do mês de julho e agosto para a realização da segunda edição da residência. A plataforma *Meet* permite o compartilhamento de convite para a reunião através do envio de um *link* para outros aplicativos e plataformas. Antes de cada encontro, o *link* de convite era enviado para o grupo no *Whatsapp* e a pauta da reunião era posteriormente registrada em um arquivo no *Google Drive* para que todos tivessem acesso.

Como visto anteriormente, em Davallon (2003) a mediação tecnológica inclui tanto a técnica – que estrutura a prática - quanto o social – onde se regeneram as formas de uso e o sentido acordado à prática. A técnica não é determinante, mas sim condicionante na sociedade, isto é, cria um espectro de possibilidades que é explorado dentro da cultura; assim está ligada às ideias, utopias e estratégias de poder e aos projetos sociais e interesses econômicos. Temos então futuros possíveis com implicações políticas, econômicas e culturais ligados a forma como a técnica – que é criadora de condições - é explorada em uma sociedade (DAVALLON, 2003; LEVY, 2011).

A técnica pode então levar ao agenciamento de novos sentidos. Em Bourdieu (1996), temos o “espaço dos possíveis”, que se fecha ao passo que a história avança, pois

há o esquecimento das demais alternativas que foram possibilitadas anteriormente à escolha historicamente constituída⁷⁶. Assim, a técnica passa a ser parte da ação coletiva e determinante para o produto criado dentro dessa ação. (BECKER, 2010; BENJAMIN, 1985; BOURDIEU, 1996; LEVY, 2006, 2011).

Por isso, podemos considerar que “novas tecnologias de informação e comunicação passaram a fazer parte de novas aplicações e usos transformando os modos de ser e estar” (SANTOS, 2016, p 12) e “contribuem para a transformação da ideia de cultura e do sentido da vida humana” (GALEGALE, 2017, p 51).

Neste capítulo, partimos dos aspectos formativo e estético, explorando suas ligações com os aspectos linguístico, econômico e sensitivo ao nos debruçarmos sobre o processo de trabalho do coletivo, e mais especificamente da mediadora, no contexto da cibercultura, analisando as etapas de trabalho e seus registros, as interfaces exploradas – com ênfase no Ateliê Pandêmica - e a relação da mediadora com a virtualidade.

4.1 Considerações socio-filosóficas sobre a tecnologia

Por estarmos falando de práticas artistas em meios tecnológicos, cremos ser necessário fazer algumas colocações sobre como a tecnologia é vista e abordada⁷⁷. Atualmente a palavra ‘tecnologia’ é associada com equipamentos eletrônicos e computadores, e, apesar de ter um significado mais abrangente, nossa abordagem está voltada para esse sentido. Derek C Schuurman (2013) segue a tipologia de Carl Mitcham (*Thinking Through Technology*, 1994) que lista a tecnologia autômata⁷⁸ como a que se refere à máquinas que não precisam de direção ou esforço humanos direto - o que engloba a tecnologia que funciona a partir de algoritmos. Entretanto, não podemos falar somente de tipos, há também modos de interação. Mitcham identifica três: conhecimento, atividades e volição. Destacamos aqui o terceiro, que trata de saber como usar a tecnologia e da compreensão de suas consequências (SCHUURMAN, 2013).

⁷⁶ Isto se dá, também, porque é a invisibilidade do poder simbólico que permite a sua ação, ou seja, a escolha historicamente constituída torna-se naturalizada e tida como única opção possível, sendo absorvida pela cultura (BOURDIEU, 1996).

⁷⁷ Estas considerações são colocadas pela pesquisadora a partir de sua prática artística individual e não dizem respeito a um posicionamento oficial do coletivo Arte, Cura e Rituais.

⁷⁸ Para Mitcham, tecnologia inclui uma grande categoria de atividades humanas relacionadas com artefatos fabricados por humanos cujo funcionamento depende de sua materialidade, o que inclui: roupas, utensílios, estruturas, aparatos, utilidades, ferramentas, máquinas e autômatos (SCHUURMAN, 2013).

D. Schuurman (2013) afirma que esta ideia de volição reconhece que a tecnologia é moldada pela vontade humana e, desta forma, não existe neutralidade nela; há um direcionamento embutido na estrutura dos dispositivos tecnológicos. Resgatando a conhecida frase de Marshall McLuhan “o meio é a mensagem”, o autor coloca que a mensagem encravada na tecnologia carrega mais significado do que apenas o conteúdo dela (SCHUURMAN, 2013).

Portanto, e trazendo também Levy (2006), consideramos que a tecnologia: 1) é produzida dentro de uma cultura e, por isso, está ligada às ideias, às utopias, aos interesses econômicos, aos projetos sociais e às estratégias de poder encontrados em uma sociedade; 2) é condicionante dentro de uma sociedade⁷⁹; 3) leva à (re)definição de futuros possíveis para esta mesma sociedade, com implicações culturais, políticas e econômicas (LEVY, 2006; SCHUURMAN, 2013).

De modo semelhante, Egbert Schuurman, filósofo de tecnologia holandês, aponta (*Technology and the Future: a philosophical challenge*, 2009) que há aspectos pós-culturais da realidade (os aspectos modais linguístico, social, econômico, estético, jurídico, ético e pístico) que conduzem o sentido específico da tecnologia⁸⁰. Podemos entender que há uma “coprodução” ou uma “construção dupla” entre os fatos objetivos e os relacionamentos sociais (VERKERK, 2018).

Nessa dupla produção, consideramos a responsabilidade humana tanto na produção quanto no uso da tecnologia. E. Schuurman também coloca que “a tecnologia deve ser útil para o sustento e manutenção da diversidade de formas de vida” (VERKERK *et al*, 2018, p. 349), isto é, deve servir ao bem da humanidade. É esta abordagem que tomamos ao nos debruçarmos sobre novos projetos, considerando como utilizaremos os diferentes dispositivos que poderão fazer parte desse empreendimento. Aqui, a tecnologia não é considerada como um fenômeno autônomo. No desenvolvimento de um projeto de cibermediação cultural, há uma série de decisões que devem ser tomadas que influenciarão nas características e potencialidades do produto final e nos usos possibilitados ao público. Entende-se, então, ser necessário pensar sobre ética (VERKERK, 2018).

Verkerk *et al* (2018) destaca a importância de pensarmos a ética a partir de uma virada à prática e não somente como reflexão teórica. Após apresentarem a Deontologia

⁷⁹ Pensar a tecnologia como condicionante dentro da sociedade nos leva à ideia de “espaço dos possíveis” de Bourdieu (1996).

⁸⁰ E. Schuurman trabalha a partir da filosofia de Herman Dooyeweerd.

(a partir de Immanuel Kant), o Consequencialismo (considerando o Utilitarismo de Jeremy Bentham) e a Ética das Virtudes (dentro do resgate que Alasdair MacIntyre faz de Aristóteles e Tomás de Aquino) como complementares⁸¹, os autores se voltam para o Princípio da Responsabilidade do filósofo alemão Hans Jonas (1903-1993) e seu imperativo: “Comporte-se de tal maneira que os efeitos de sua conduta estejam sempre de acordo com a existência contínua da vida humana dignificada” (JONAS, 1984 *apud* VERKERK *et al*, 2018, p 340).

Esse é o ponto de partida para uma aproximação dos dispositivos tecnológicos que farão parte de um projeto e seus usos, sejam eles originários de fonte externa e absorvidos (como a plataforma *Google Meet* que foi usada para encontros entre os artistas e público), sejam eles desenvolvidos internamente.

4.1.1 Pensando os dispositivos tecnológicos

Trabalhando com diferentes tipos de dispositivos, vemos a necessidade de diferenciá-los a partir de sua identidade e o fazemos nos voltando para a ontologia de Dooyeweerd dentro da Filosofia da Ideia Cosmonômica. Entende-se então a existência de

uma identidade que é distinta daquela de outros artefatos (identidade-na-diversidade) que são reconhecíveis dentro de uma série de produtos (unidade-na-diversidade) e que pode ser indicada apesar de mudanças (constância-na-variabilidade) (VERKERK *et al*, 2018, p 118).

Tomemos como exemplo um livro: ele pode ser distinguido facilmente de outros objetos de papel em uma livraria - como o caderno ou um cartão de aniversário – apesar de possuir diferentes formatos e tamanhos e, ao mesmo tempo, podemos dizer que, na categoria livro, há diferença entre o acadêmico e o infantil de colorir. O livro acadêmico tem uma identidade própria, que difere do livro da criança e do cartão.

A identidade pode ser identificada a partir de três funções: fundante, operacional e qualificadora. A função fundante (ou base) indica a origem do dispositivo. Voltemos ao livro: a celulose, matéria-prima do papel é produzida na natureza, já o papel em si é

⁸¹ A deontologia enfoca principalmente o lado distintivo da prática: quais são as regras e normas iniciais aplicáveis a uma prática e como podemos realizar esse princípio normativo? O consequencialismo olha para o lado contextual das práticas operacionais. O cerne nesse caso é com o resultado e os efeitos que as ações podem desenvolver. Finalmente, a ética da virtude concentra-se no lado regulador da prática operacional, ou seja, a maneira como as pessoas, os grupos e as comunidades expressam suas intenções, motivações, pontos de vista e convicções (VERKERK, 2018, p 337).

produto da atividade humana; ou seja, celulose e papel têm origens diferentes, o primeiro é baseado no aspecto físico e o segundo, no aspecto formativo. Sendo a tecnologia produzida dentro de uma cultura, isto é, um produto da ação humana, todos os dispositivos tecnológicos tem sua função fundante no aspecto formativo. A função operacional se trata das operações ou tarefas que o dispositivo realiza, indicando o funcionamento dos dispositivos. O livro comunica informações através do encadeamento de ideias, o caderno disponibiliza espaço para registro de informações em texto ou em imagens; suas funções operacionais são distintas. Ao se tratar de *softwares*, aplicativos e *websites*, esta função normalmente se encontra nos aspectos linguístico (como sistemas baseados em informação de dados e seu processamento) e analítico (definição de dados em sua implementação). A função qualificadora (ou guia) indica a destinação específica, que se dá de acordo com o contexto do dispositivo com um todo. Essa destinação, ou propósito final, vai conduzir o processo de concepção da estrutura interna do dispositivo. O livro acadêmico é o resultado de pesquisa e serve para comunicar as descobertas feitas e ensinar aqueles que se iniciam na área, já o livro infantil de colorir é usado pela criança como passatempo e fonte de diversão. Podemos dizer então que a função qualificadora do primeiro livro está no aspecto formativo e a do segundo livro está no estético (que abriga a ideia de ludicidade). Muitas vezes podemos ter dispositivos com a mesma função operacional, mas com diferentes funções qualificadoras. Temos assim mais uma camada de compreensão sobre o dispositivo analisado: um e-book didático tem sua função guia no formativo, uma rede social (*Instagram, Twitter, Facebook, etc.*) se encontra no aspecto social, um site que vende ingressos tem sua função no econômico e a galeria virtual no aspecto estético (BASDEN, 2020; VERKERK *et al*, 2018).

O processo virtualizado do coletivo pode então ser analisado de acordo com a tabela abaixo:

Tabela 5 Análise do processo de trabalho do coletivo a partir dos dispositivos utilizados em suas funções fundantes, operacional e qualificadora

| Processo | Plataforma | Funções | | |
|--|--------------------|-----------|--------------------|---------------|
| | | Fundante | Operacional | Qualificadora |
| Definição de datas e envio do link para reuniões | <i>Whatsapp</i> | Formativo | Linguístico (XMPP) | Social |
| Reuniões com interação em tempo | <i>Google Meet</i> | Formativo | Linguístico (SIP) | Social |

| | | | | |
|--|---------------------|-----------|---------------------------------------|-------------|
| real através de imagem e som | | | | |
| Pautas das reuniões e trabalhos compartilhados | <i>Google Drive</i> | Formativo | Linguístico (NoSQL e Cloud Computing) | Linguístico |
| Trabalhos expostos no site com upload semanal. | Ateliê Pandêmica | Formativo | Linguístico (PHP) | Estético |

Apesar de consideramos que todos eles têm sua função operacional no aspecto linguístico, este não funciona da mesma maneira para todos, pois se expressa através de tecnologias diferentes. *Extensible Messaging and Presence Protocol* (XMPP) foi criado por Jeremie Miller em 1998 como um protocolo aberto para trazer possibilidades de interação *online* através de mensagens em tempo real e hoje é usado por diversas empresas, em seus próprios servidores, como base para a estrutura de seus aplicativos, tanto para envio de mensagens quanto de notificações em *push*. *Whatsapp* usa também a extensão MUC (*Multi-User-Chat*) do XMPP que possibilita a existência dos “grupos”⁸². *Session Initiation Protocol* (SIP) foi criado em 1996 para o Mbone⁸³ e se tornou *standard* em 1999 – atualmente é utilizado por vários serviços de chamada por vídeo, de *streaming*, de transferência de arquivos e jogos *online*. SIP é um protocolo de sinalização para iniciar, manter e terminar sessões que incluem vídeo, voz e mensagens⁸⁴. O termo NoSQL diz respeito aos bancos de dados não relacionais, foi utilizado pela primeira vez em 1998 e tem se tornado cada vez mais importante ao passo que surgem necessidades de se processar mais e mais dados. Ainda em 2006, *Google* já trabalhava com NoSQL em um sistema de gestão de dados chamado *Bigtable*. Dentre suas principais características estão o processamento paralelo das informações, a distribuição em escala global e a orientação a documentos⁸⁵. A Computação em Nuvem do *Google* transforma *software* e *hardware* em serviços que dão acesso aos recursos materiais e virtuais (*data centers*) da *Google* ao redor do mundo. Os documentos criados e armazenados no *Google Drive* ficam ligados a uma conta registrada no serviço e podem ser acessados de qualquer computador ou *smartphone* conectado à internet, por isso são facilmente compartilháveis com outros

⁸² <https://xmpp.org> Acessado em: 02/03/2021

⁸³ Mbone, ou *Multicast Backbone*, é uma rede virtual surgida em 1992 para a transmissão de uma reunião ao vivo que contava com a participação remota de trinta pessoas. Disponível em: penta2.ufrgs.br/rc952/trab2/h1_mbone.html Acessado em: 02/03/2021

⁸⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Session_Initiation_Protocol Acessado em: 02/03/2021.

⁸⁵ <https://www.devmedia.com.br/introducao-aos-bancos-de-dados-nosql/26044>. Acessado em: 16 de março de 2021.

usuários⁸⁶. *Hypertext Preprocessor*, originalmente conhecido como *Personal Home Page* (PHP), é uma linguagem de programação *open source*, de uso geral, utilizada para desenvolvimento *web*⁸⁷.

Essa análise contribui para a seleção e integração de diferentes dispositivos em um mesmo projeto, pois ela nos ajuda a entender de que forma eles se complementam. Essa conexão gera um sistema mais amplo que chamamos aqui de estruturas entrelaçadas, que inclui totalidades, módulos, componentes e materiais. Neste entrelaçamento, algumas estruturas permanecem com suas identidades intactas, já outras perdem a independência quanto se tornam parte de uma totalidade maior. Verkerk *et al* (2018) apresentam três tipos dessas estruturas entrelaçadas: 1- parte e todo, sendo a parte um ente dependente; 2- dois ou mais todos, isto é, totalidades com identidades próprias; e 3- fundamentalmente irreversível, quando a independência é perdida na integração (VERKERK *et al*, 2018)⁸⁸.

O trabalho virtualizado do coletivo contou com o uso de quatro dispositivos para o seu funcionamento, a saber: *Whatsapp*, *Google Meet*, *Google Drive* e *Ateliê Pandêmica*. Podemos então considerá-lo uma estrutura entrelaçada do segundo tipo, isto é, formada por totalidades que permanecem independentes. Entretanto, ainda há a possibilidade de influência mútua, isto é, considera-se que as possibilidades de uso de um dispositivo interferem na exploração das possibilidades de uso de outro dispositivo. Neste tipo de estrutura entrelaçada, os todos são distinguidos entre si a partir da função operacional, que indica como o entrelaçamento ocorrerá (a opção de ligação em grupo do *Whatsapp* não foi utilizada.) Ao falar sobre esta relação, Dooyeweerd introduz a expressão “entrelaçamento encáptico das estruturas”, isto é, “a mistura de totalidades que são mutuamente coordenadas durante um processo no qual a identidade desses todos permanece intacta” (VERKERK *et al*, 2018, p 129).

Esse embasamento filosófico nos permite pensar sobre nossa relação com o uso das diferentes tecnologias, tanto as que criamos quanto as de terceiros.

⁸⁶ <https://cloud.google.com/docs/overview>. Acessado em 16 de março de 2021.

⁸⁷ Uma análise mais aprofundada do *Ateliê Pandêmica* é descrita na seção 4.3.1 *Analisando o Ateliê Pandêmica*.

⁸⁸ Basden (2020) identifica cinco tipos de relacionamentos encápticos: fundacional que ocorre entre a escultura de mármore e o bloco de mármore; sujeito-objeto, exemplificada no caranguejo e sua concha; simbiótica, encontrada em relações bióticas; territorial, como na cidade e o campus universitário; e correlativa, existente entre o indivíduo e a sociedade, ou a floresta e seus elementos (BASDEN, 2020)

4.1.2 A questão do uso da tecnologia

Por considerarmos a responsabilidade humana tanto na produção quanto no uso da tecnologia, entendemos que no processo de desenvolvimento de um dispositivo, há uma série de decisões tomadas por aqueles que estão envolvidos que influenciarão nas características e potencialidades do produto final e dos usos possibilitados e há também decisões que o usuário tomará sobre como ele irá se apropriar das possibilidades de uso. Uma interface possui diversos usos, sendo que alguns são cristalizados, gerando restrições, e outros são manipuláveis, pois ela possui pontas soltas (LEVY, 2006; VERKERK *et al*, 2018; SCHUURMAN, 2013).

Como afirmarmos acima, a função operacional fala sobre o funcionamento do dispositivo e é direcionada pela função qualificadora. Logo para entendermos a questão do uso é necessário olharmos para o dispositivo a partir delas. O engenheiro irá desenvolver seu projeto com tecnologia que permita os usos desejados (função operacional) para que o produto final se torne o que foi planejado (função qualificadora). Se tomarmos uma galeria virtual como exemplo, considerando que sua função qualificadora é a estética, veremos o engenheiro desenvolver este espaço virtual com possibilidades de exposição das obras em diversas mídias (imagem, som, vídeo, texto) e este será o principal uso, um que permita a fruição da arte por parte dos visitantes. Há possibilidades de surgimento de outros usos, como compartilhamento em redes sociais para que o usuário do *website* convide seus amigos a visitarem também, uma aba de doações para que se levante os recursos necessários para manter o funcionamento da galeria, a criação de uma coleção pessoal onde o usuário pode organizar suas obras favoritas, etc. Esses usos planejados pelo engenheiro serão possibilitados pela tecnologia que ele escolher (função operacional) e todos os “usos secundários” estão ligados à realização do uso principal (LEVY, 2006; VERKERK *et al*, 2018).

Os usos planejados pelo engenheiro vão guiar a interação do usuário com a interface. Porém, como Levy (2006) coloca, o uso é dimensão complementar à criação. Nem todos os usos são cristalizados e podem ser explorados de outras formas pelo usuário, formas estas não antecipadas pelo engenheiro. Um dos projetos realizados durante a residência artística do coletivo Arte, Cura e Rituais no Ateliê Pandêmica chama-se *Esquema Artístico*⁸⁹ e trata-se da criação de grupos temporários no *Whatsapp* para o compartilhamento de diversas manifestações culturais, autorais ou não, entre os membros

⁸⁹ O projeto foi idealizado pela artista Rebeca Tolmasquim, graduanda de Artes da UFF.

de tal grupo; que após um certo período de tempo, irão criar novos grupos com outros membros e repetir a experiência. Podemos dizer que a função qualificadora deste projeto está no aspecto estético (apreciação artística) e a operacional no social (associação de amigos para criação de uma comunidade, mesmo que temporária). Para a realização do projeto, houve a apropriação dos usos de um aplicativo que tinha a função qualificadora no aspecto social, logo todos os seus usos estão voltados para criação de possibilidades de comunicação entre pessoas, o que cria as condições necessárias para o funcionamento do *Esquema Artístico*. Temos então dois exemplos de uso do *Whatsapp*: 1- envio de mensagens entre os membros do coletivo para organizar o processo de trabalho; e 2 – fruição estética e compartilhamento de impressões sobre as obras disponibilizadas. Podemos considerar que o primeiro uso está dentro do que foi planejado pelo engenheiro e o segundo se apropria das “pontas soltas” da interface para transformar o dispositivo de interação social em uma experiência de apreciação artística (BASDEN, 2020; LEVY, 2006; VERKERK *et al*, 2018).

Assim, para explorarmos a mediação tecnológica precisamos compreender quais usos nos são possibilitados pela técnica e como podemos nos apropriar deles. Passemos, então, ao estudo da cibercultura.

4.2 A cibercultura como o contexto de trabalho do coletivo

Segundo Pierre Lévy (2011), o ciberespaço é o “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (p 92). Este espaço é uma metamorfose perpétua que leva à diversidade, gerando: 1) o fim dos monopólios da expressão pública⁹⁰; 2) crescente variedade dos modos de expressão; 3) uma disponibilidade progressiva de instrumentos de filtragem e navegação; e 4) desenvolvimento, por afinidade, de contatos interpessoais à distância e de comunidades virtuais (LEVY, 2011).

Levy (2011) afirma que é através do crescimento do ciberespaço que se desenvolve a cibercultura, um “conjunto de técnicas (materiais e imateriais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores” (p 17). A cibercultura é complementar à virtualização. Entendemos aqui o virtual como “fonte infinita de atualizações que existe sem estar presente” (p 50). É existência enquanto potência, não concretizada; como uma

⁹⁰ Entretanto, a interação digital/virtual nem sempre é a arena do discurso público e cria a ilusão de construção coletiva (GALEGALE, 2017).

palavra não enunciada. É importante, entretanto, destacar que a virtualização não é imaterial e exige suporte físico (GALEGALE, 2017; LEVY, 2006, 2011).

Maurício N dos Santos (2016) apresenta a cibercultura como um “fino enredamento de todos os horizontes em um único e imenso tecido aberto e interativo” (p 93). Esta rede é explorada através de interfaces: as ferramentas materiais que possibilitam o contato entre meios heterogêneos – o virtual e o mundo ordinário -, que opera tradução, transporte e transcodificação da mensagem. A interface é composta por camadas de programação, cada vez mais simples, existindo o ponto de entrada - que digitaliza a informação em *bits* -, o processo de tratamento e leitura da informação em forma de modelos abstratos e a exibição ou saída da informação - que pode ser uma imagem na tela, um texto que será impresso em papel, som a ser executado e etc. Temos como exemplos de interface os dispositivos informacionais⁹¹ e comunicacionais que conectam cibercultura e o virtual. O sistema tecnológico computacional torna-se mediador das ações sociais (JAHN, 2016; LEVY, 2006, 2011).

Dispositivo comunicacional trata da relação entre os participantes da comunicação, existindo em três tipos: um-um, como o telefone; um-todos, como a televisão; e todos-todos, que existe dentro do ciberespaço e é o tipo do qual falaremos. A cibercultura tem como princípio a interconexão, que gera comunidades virtuais, isto é, um coletivo social. Esta comunicação (que é interface) existente dentro da interconexão apresenta interatividade, isto é, resposta e reação entre A e B (podendo ser dois ou mais participantes). Os cinco eixos de medição da interatividade são: 1) personalização; 2) instantaneidade; 3) reciprocidade, diretamente relacionada ao dispositivo comunicacional; 4) telepresença, que inclui contato com aspecto físico do outro; e 5) imagem de si. Dentro dessa comunicação digital encontramos também a ubiquidade, que gera independência dos lugares geográficos, pois implica na possibilidade de qualquer um, em qualquer lugar ter acesso em tempo real a uma rede interativa de comunicação, e está ligada ao processo de descentralização⁹² pela articulação entre territórios e o universo oceânico do ciberespaço (JAHN 2017; LEVY, 2011; SANTOS, 2016).

⁹¹ O dispositivo informacional é relação entre elementos da informação, sendo independente de: 1) modalidade perceptiva: o sentido implicado pela recepção da mensagem; 2) mídia: suporte ou veículo da mensagem; 3) tipos de representação: linguagens. Dispositivo informacional é informação em fluxo – indicando estado contínuo de modificações – e mundos virtuais, que são reservas de virtualidades sensoriais e informacionais, podendo existir on-line e/ou off-line (LEVY, 2011).

⁹² O processo de descentralização das áreas urbanas, gerado, em parte, pela comunicação digital provoca, o desenvolvimento de regiões desfavorecidas. Através do ciberespaço, é possível ter acesso a certos serviços e produtos sem a necessidade do deslocamento físico até os grandes centros urbanos, onde os mesmos são mais facilmente encontrados. Esse processo explora o “acesso para todos”, quebrando barreiras

Foram exatamente essas possibilidades de interatividade que permitiram que o coletivo trabalhasse durante a quarentena. Todos os três dispositivos utilizados no processo de trabalho permitiam a reciprocidade do tipo todos-todos, mesmo que não fosse em tempo real, já que não havia necessidade de conexão simultânea ao *Google Drive*. A telepresença foi experimentada tanto através do *Whatsapp*, com mensagens de voz, quanto no *Google Meet*, com reuniões que permitiam ver e ouvir o outro em tempo real. E desta forma, o coletivo viveu a ubiquidade no processo e também na obra final, estando os seus membros em diferentes cidades durante todas as etapas de trabalho.

O mundo virtual é um *locus* de ação das funções cognitivas, tendo como princípio a imersão - o que pode incluir simulações interativas e interação sensório-motoras - e a navegação por proximidade. É importante destacar que toda Realidade Virtual (ver Anexo B) é um mundo virtual, mas nem todos os mundos virtuais são construídos com esta tecnologia. Isto significa que o mundo virtual não é, necessariamente, a reconstrução de espaços físicos, reais ou fictícios, e pode estar relacionado com semiotização do território (semelhante a um mapa). A questão central é o controle de acesso aos dados nas mãos do explorador. Assim, o Ateliê Pandêmica pode ser considerado um mundo virtual por simular um espaço de exposição artística (LEVY, 2011).

Para Bernardo P Galeale (2017), a cibercultura afeta as manifestações culturais e artísticas, levando à novas formas de expressão e a um novo patamar para as modalidades de produção e recepção; espaços de experiência para performances coletivas tendo a obra de arte como prática viva. Temos então a ciberarte, que, segundo Levy (2011) reencontra a tradição do jogo e do ritual em suas principais características: 1) obra-processo, 2) participação ativa; 3) mistura de limites; 4) criação coletiva; e 5) obra-acontecimento. Há uma redefinição da ideia de autor e obra, pois a participação do público leva à imersão ativa e multiplicidade de interpretação. Pois

...as distinções de status entre produtores, consumidores, críticos, editores e gestores da midiateca se apagam em proveito de uma série contínua de intervenções onde cada um pode desempenhar o papel que desejar (LEVY, 2010 *apud* SANTOS, 2016, p 103)⁹³.

Logo o agente mediador não ocupa mais o

entre info-ricos e info-pobres e produz um novo mercado de serviços, equipamentos e conteúdo (LEVY, 2011).

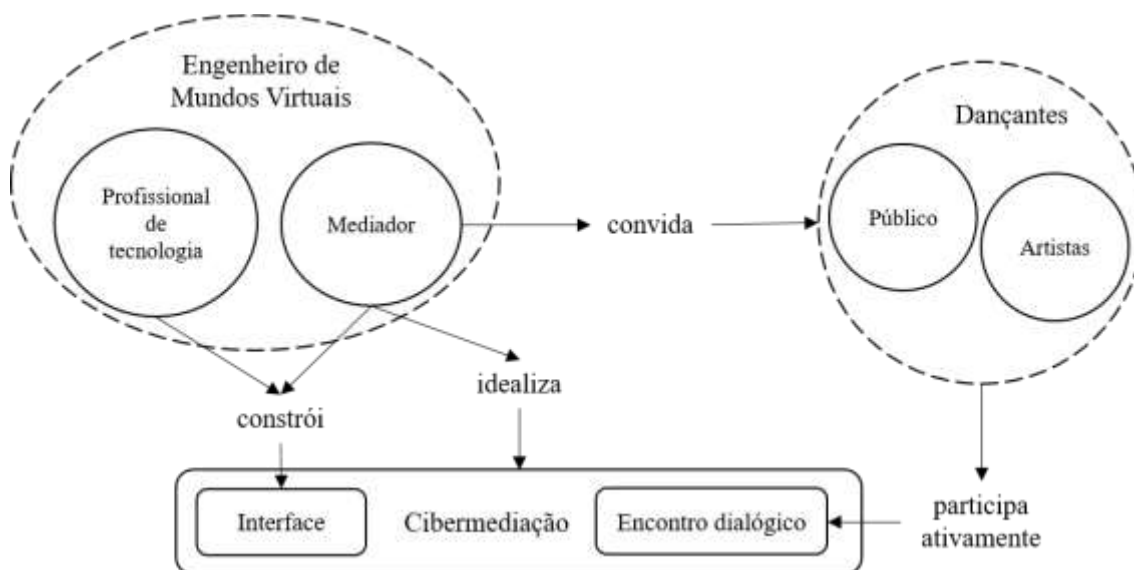
⁹³ As definições utilizadas neste trabalho de *Web Art* e Ciberarte são bem próximas, mas mantém sua principal diferenciação na ideia de autoria. Enquanto a *Web Art* ainda suporta uma forma de assinatura do artista em sua “obra”, a Ciberarte busca, através da participação ativa, uma quebra dessa categoria (BULHÔES, 2015; LEVY, 2011).

centro dos processos de construção de significados simbólicos e passa a compartilhar essa função com os objetos, os artefatos, as ferramentas. A construção do conhecimento e fluxo de troca de informação passam por diversos dispositivos (GALEGALE, 2017, p 61).

Trabalhamos a ideia do projeto de mediação da residência, *De Portas Abertas*, como uma busca por categorias presentes na ciberarte, explorando principalmente a participação ativa e a criação coletiva, desejando propor *locus* virtual de encontro para que o público pudesse interagir. O projeto mediador convidou público e artistas para conversas abertas, direcionadas apenas por temas sugeridos previamente pela mediadora, através do *Google Meet*. A mediação, neste momento, era obra-acontecimento gerada pela participação ativa de todos e não somente por um discurso unilateral. Explorar as características da ciberarte permitiu à mediadora ser propositora de encontros dialógicos (CLARK, 1965, 1980; KUIPER, 2019; LEVY, 2011; MÖRSCH, 2012).

Consideramos então que a mediadora é autora de uma proposição, isto é, de um “espaço” onde o encontro dialógico ocorre. Entretanto, essa mediação é obra aberta e só existe a partir do momento em que os demais participantes do diálogo entram nesta dança. Esta consideração é feita a partir dos seguintes pontos: 1) A ciberarte questiona a ideia de Autoria da obra e existe dentro de uma mistura de papéis entre artista e público, pois há participação ativa de todos os envolvidos; 2) O mediador é entendido como aquele que convida para a dança (movimento em pericorese), mas não a executa sozinho, logo para que o encontro aconteça é necessário que alguém responda a proposta. Isso se mostra em dois acontecimentos que modificaram o projeto *De Portas Abertas*: a ‘Cozinha’ e o ‘Banheiro’ foram propostos pela mediadora, porém não foram realizados. O primeiro, porque necessitava da cooperação dos artistas para ser executado; o segundo, por falta de adesão do público (BECKER, 1977a, 2010; CLARK, 1965, 1980; LEITHART, 2018; LEVY, 2011).

Figura 19 Esquema de relações entre alguns dos atores sociais e a cibermediação



Assim funcionam os mundos virtuais, cujo engenheiro cria as interfaces como espaço das funções cognitivas⁹⁴. Levy (2006) afirma que este engenheiro do conhecimento deve considerar a dimensão estética, o que interpretamos, a partir de Dooyeweerd, como a busca de uma harmonia dentro do sistema entre a técnica e o contexto histórico-socio-cultural e entre o sistema e o usuário. É o engenheiro que define os diversos usos e potencialidades – em uma dimensão complementar à criação - da interface. Esse engenheiro do conhecimento produz mediações entre o virtual e o mundo ordinário, isto é, dois espaços heterogêneos. O mundo virtual como *locus* se diferencia do mundo ordinário e é a interface o meio da mediação. É por isso que tratamos de mediação mediada: a mediação cultural no virtual ocorre em uma relação de interpenetração com a mediação tecnológica; temos cibermediação cultural. Entendendo que a técnica, isto é, o mundo virtual, condiciona a ação do mediador (BASDEN, 2020; DAVALLON 2003; LEITHART, 2015; LEVY, 2006, 2011).

Podemos então pensar a mediadora – junto com os outros membros do coletivo e o desenvolvedor *web* do Ateliê Pandêmica - como construtora de um mundo virtual: a residência artística virtual. Este mundo permitiu a “habitação” dos artistas e do público e

⁹⁴ Esta experiência é exemplo da relação com os saberes na cibercultura, modificada pelo hipertexto - incluindo a velocidade, a transação de conhecimento e as tecnologias intelectuais. O saber informatizado busca a velocidade do momento oportuno, onde há uma não-permanência devido ao apagamento das memórias⁹⁴ e da singularidade dos lugares. As tecnologias intelectuais favorecem novas formas de acesso à informação⁹⁴ e novos estilos de raciocínio. Galeale (2017) aponta que as tecnologias da inteligência “referendam novas maneiras de interagir, de relacionar-se, de compreender e de ser compreendido” (p 40). (GALEALE, 2017; LEVY, 2006, 2011).

é explorado através de uma interface montada pelas ferramentas da rede que foram utilizadas. Assim, ao ser “adaptada” para o ciberespaço, a residência se tornou algo único que só poderia ser realizado no virtual, já que a quarentena impedia o trabalho presencial dos artistas.

4.3 Espaço virtual de arte

O espaço virtual “... também pode abrigar exposições e cumprir um papel tão importante no que tange ao incentivo à experiência estética em arte e à construção de conhecimento quanto o museu físico.” (JAHN, 2016, p 37). Dentro dessa nova realidade, as organizações culturais passam a ser fenômeno e espaço de manifestação e não um *locus*. As suas funções podem ser igualmente executadas no ciberespaço: preservação torna-se digitalização; exposição acontece com a disponibilização e acesso; e estudo é realizado a partir de banco de dados disponíveis. Temos então um novo jeito de nos relacionar com a arte, desde produção até a exibição. Entretanto, vale destacar que disponibilizar um banco de dados na internet não constitui “museu virtual” nem explora as diversas possibilidades do hipertexto. (JAHN, 2016).

Há certas discordâncias para as definições de “museu *online*”, “*webmuseu*” e “*cibermuseu*” entre os teóricos. Entretanto, a principal diferenciação parece estar relacionada com: 1) o nível de interatividade que o visitante tem com as obras e com o conteúdo complementar disponível no virtual; 2) a exploração do hipertexto; e 3) o quão independente do espaço físico o espaço virtual é. Usaremos o termo “espaço virtual de arte” no decorrer do capítulo como um termo guarda-chuva que abriga as definições teóricas aqui apresentadas (JAHN, 2016).

Tabela 6 Comparativo das definições de quatro teóricos a partir do material apresentado por Jahn, 2016

| | Ascott⁹⁵ | Gant⁹⁶ | Schweibenz⁹⁷ | Piacente⁹⁸ |
|--|----------------------------|---------------------------------|---|------------------------------|
| | -/- | <i>Website</i> institucional | Brochura – informação institucional | Informação prática |

⁹⁵ ASCOTT, Roy. The museum of the third kind. InterCommunication, n 15, 1996.

⁹⁶ GANT, María Luísa Bellido. Arte, museos y nuevas tecnologías. Espanha: Ediciones Trea, 2001.

⁹⁷ SCHWEIBENZ, Werner. The “virtual museum”: new perspectives for museum to present objects and information using the internet as a knowledge base and communication system. In: Internationales Symposium für Informationswissenschaft, 6., 1998. Proceedings. Praga, nov. 1998. P 185-200.

⁹⁸ *apud* TEATHER, L. A museum is a museum... or is it? Exploring museology and the web. Museums and the Web 98. Conference proceedings... Petesburgo: Archivez and Museum Informatics, 1998.

| | | | | |
|----------------------|--|---|---|--|
| Museu Virtual | Catálogo <i>online</i> não interativo | Informação detalhada, atividade complementar, catálogo e hipertexto | Coleção online não interativa | -/- |
| Museu Online | Mídia arte | Semelhante ao anterior com adição de reconstrução do espaço físico | Aprendizagem – informação adicional para o visitante | Informação adicional com exposição e base de dados. Usa hipertexto. |
| Webmuseum | -/- | -/- | Vai além do anterior, utilizando do hipertexto para relacionar coleções | -/- |
| Cibermuseu | Criado na rede, para a rede e somente existe na rede. Espaço de interação. | -/- | -/- | É interativo com possibilidade de montar galeria pessoal e realizar visita virtual |

Mörsch (2012) e Perroti e Peruccini (2014) apontam como o termo “mediação cultural” tem mudado nos últimos anos, passando de transmissão e acesso - preocupando-se com a qualidade do encontro entre público e obra - para criação de fluxos e vínculos simbólicos - tratando os envolvidos neste encontro como atores de processo cultural -, pois é “categoria produtora e não apenas viabilizadora de sentidos” (p 4)⁹⁹. “São a experiência, a reflexão, a discussão e a construção de conhecimento por meio da arte e em arte que estão em foco” (JAHN, 2016, p 151). Desta forma, as instituições de arte vão de templo a fórum (JAHN, 2016; MÖRSCH, 2012; PERROTI e PERUCCINI, 2014; GALEGALE, 2017).

Com o passar dos anos, essa nova visão de mediação cultural sai do espaço tradicional do museu físico e chega aos ciberespaços de arte¹⁰⁰. Podemos tomar como exemplo o aplicativo *Google Arts & Culture*, que permite visitas virtuais aos museus ao

⁹⁹ Essa virada pedagógica é uma das marcas da curadoria contemporânea, indo além da educação como tema e se tornando uma práxis educativa expandida (GALEGALE, 2017).

¹⁰⁰ Este tópico é explorado mais profundamente na seção 1.2.2 A evolução da noção de mediação cultural – a “Virada Pedagógica”.

mesmo tempo em que apresenta exposições independentes com diversas possibilidades de interação por parte do usuário (ver ANEXO B).

Vemos que tanto a mediação cultural quanto o saber (na cibercultura) realizam uma passagem de uma produção controlada e centralizada do conhecimento para plataformas descentralizadas de fluxos intensos (LEVY, 2006, 2011; SANTOS, 2016).

O virtual torna-se um espaço potencializador para a exploração de toda essa transformação¹⁰¹. Desde que a mediação passa a ser abertura de possibilidades, as potencialidades da interatividade na cibercultura dão todas as ferramentas necessárias para a ação de um público que se torna cada vez mais participativo. Pensemos então na cibermediação cultural como uma forma de ciberarte, já que às rupturas representativas das artes modernas estão diretamente ligadas à realidade virtual e à visita mediada tecnologicamente ao museu¹⁰². Desta forma, o mediador, como o artista do mundo da cibermediação cultural, passa a ser visto como criador-propositor de uma experiência artística, quebrando a dicotomia entre produção-recepção como ativo-passivo; pois o público tem dentro de si a possibilidade para a arte assim como o artista (DARRAS, 2009; JAHN, 2016; LEVY, 2006, 2011; LOPES, 2017; ROOKMAAKER, 2010).

Faremos aqui uma diferenciação entre “espaço virtual de arte” e “ciberespaço de arte”. Para apresentarmos o último usaremos o ciberMuseu de Ascott e o museu *online* de Piacente, assim definimos o “ciberespaço de arte” como um mundo virtual criado – por um artista ou coletivo, sem necessária conexão com as instituições tradicionais - na rede, sem ligação com um espaço físico, que permite interação com a obra, através do reuso, e apresenta informação adicional com acesso a uma base de dados, explorando as possibilidades do hipertexto. Sua função operacional está no aspecto linguístico (utilizando diversas tecnologias) e a função qualificadora está no aspecto estético. Ele

¹⁰¹ Entendemos que há diversas análises sobre o ciberespaço que apontam problemas como capitalismo de vigilância, sistemas de controle de governos autoritários, movimentação de dados pessoais, modulação algorítmica, para citar alguns. Entretanto, não nos aprofundaremos nestas questões neste trabalho.

¹⁰² “Um dos grandes representantes do Impressionismo, Claude Monet, baseado nos princípios desta escola, propõe a criação de imagens da vida moderna tal qual como a imaginavam, sem a necessidade de ser verossímil. Afinal, mesmo que ainda sob muita controvérsia artística, já cabia à fotografia (ainda primitiva), este papel. A forma de se reproduzir e virtualizar as realidades estava em radical mudança. Surgia a Arte Moderna sem a preocupação de representar o conteúdo e a realidade. A realidade virtual, quando observada do ponto de vista das artes, pode ser diretamente ligada às construções das artes modernas. Interessa observar que a própria sacralidade das artes e, obviamente, dos museus é colocada em xeque nas artes modernas. Logo, a realidade virtual e a visita mediada tecnologicamente ao museu estão diretamente ligadas às rupturas representativas das artes modernas, em especial à ruptura com a representação do presencial, do verossímil e da aceitabilidade conceitual da interação entre arte e tecnologia.” (LOPES, 2017, p 21).

poderá ser entendido como uma estrutura entrelaçada composta de diversas totalidades (BASDEN, 2020; JAHN, 2016; LEVY, 2011; SOUZA, 2018; VERKERK *et al*, 2018).

4.3.1 Analisando o Ateliê Pandêmica

Como visto, o Ateliê Pandêmica é uma iniciativa do Bacharelado em Artes e do Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense, criado para ser um espaço virtual de apoio aos alunos da graduação e da pós-graduação após à paralisação das atividades da instituição e fechamento dos *campi* provocados pela pandemia do vírus Sars-CoV-2. Na página inicial do *website*, este espaço virtual de arte é apresentado como “uma plataforma de expressões e reflexões de diferentes vozes e áreas de conhecimento motivada pela questão ‘o que está mudando?’ em nossas vidas a partir do isolamento social.”¹⁰³ Sendo dividido em quatro salas de exposição (Corpos/Afetos/Linguagens; Paisagens/Ambientes/Cidades; Políticas/Ativismos/Institucionalidades; e Redes/Contaminações/Hibridismos) e um segundo eixo denominado “Conversas”, que é composto de encontros virtuais com os professores dos cursos citados e artistas convidados para debates sobre o campo profissional e carreira artística.

Figura 20 Página inicial do Ateliê Pandêmica



¹⁰³ <https://www.artes.uff.br/projetopandemia>. Acessado em: 15 de março de 2021.

Faremos nossa análise em duas etapas: 1- filosófica: de acordo com a teoria dos aspectos modais, abordando-o como um dispositivo tecnológico, a partir de Borges (2018) e Basden (2020); e 2- teórica: de acordo com as definições apresentadas acima, a partir de Jahn (2016), para entendermos que tipo de espaço virtual de arte o Ateliê Pandêmica é¹⁰⁴. cremos ser necessária esta análise pois este é o principal espaço de trabalho do coletivo – é aqui que as obras estão disponíveis ao público – e ele faz parte da ação coletiva dentro dos componentes execução e distribuição.

Para nossa análise filosófica, voltaremos às considerações apresentadas sobre a identidade dos dispositivos tecnológicos e, a partir delas, daremos um passo adiante para entendermos melhor este dispositivo. Como já afirmarmos anteriormente, toda tecnologia tem sua função fundante no aspecto formativo e *websites* tem a função operacional no aspecto linguístico. Tratando-se de um espaço virtual de arte, a função qualificadora está no aspecto estético.

O Ateliê Pandêmica é uma única totalidade, deste modo, o entrelaçamento que encontramos aqui diz respeito à relação encáptica entre todo e componente – a galeria virtual e o código de programação que a constrói -, que é do tipo fundamentalmente irreversível. Entretanto podemos ir além e considerar a Ateliê Pandêmica a partir de outros aspectos modais. Apresentamos na tabela abaixo, a aplicação dos aspectos modais normativos.

Tabela 7 Análise filosófica do Ateliê Pandêmica a partir dos aspectos modais normativos

| Aspecto Modal | Aplicação |
|---------------|---|
| Formativo | O desenvolvimento da própria ideia de uma galeria virtual e o contexto específico de criação do dispositivo |
| Linguístico | A tecnologia usada na construção de um sistema baseado em informação de dados e seu processamento |
| Social | A possibilidade de manutenção de uma comunidade, em torno da galeria, que inclui os artistas/estudantes, os professores envolvidos e o público a partir das interações disponíveis. |
| Econômico | Não há taxas para exibição das obras, o que facilita a submissão de trabalhos por estudantes de artes |
| Estético | Design da interface |
| Jurídico | Direito autoral dos artistas sobre a obra exposta |
| Ético | A atitude generosa dos responsáveis em dar aos alunos de arte da UFF a oportunidade de mostrar seu trabalho, em um momento em que vários espaços de exibição estão fechados. |

¹⁰⁴ Para esta análise olharemos a estrutura do *website* utilizando a metodologia que foi aplicada em pesquisa anterior “A Mediação cultural no ‘aprendizado tardio’: a versão digital da Bravo! e os seus leitores” (GOMES, 2017). Detalhes disponíveis no Anexo C.

| | |
|---------|--|
| Pístico | A crença na ideia de transformações culturais provocadas pelos novos arranjos sociais surgidos durante a pandemia. |
|---------|--|

Partindo desta consideração filosófica inicial, podemos passar para a análise teórica. Considerando os três principais eixos de distinção entres os espaços virtuais de arte (nível de interatividade com as obras e com o conteúdo complementar disponível, a exploração do hipertexto e nível de independência do espaço físico), faremos uma descrição do *website* do Ateliê Pandêmica. As obras são divididas entre as salas a partir das informações que o artista apresenta ao submeter a obra para exibição (aspecto formativo). Ao “entrar na sala”, o visitante encontra uma lista dos artistas participantes e tem acesso às obras ao clicar no nome ou na foto do artista. A página que exibe a obra tem somente o menu principal de navegação e nenhum outro hiperlink - não há possibilidade de participação do visitante, isto é, espaço para comentário (aspectos social e linguístico). “Conversas” é transmitido pela plataforma YouTube – onde o público pode interagir em tempo real - e o vídeo permanece linkado na página www.artes.uff.br/projetopandemia/index.php?id=conversas (aspecto social). Também não há caixa de pesquisa, *tags* associadas às obras ou ao material complementar, navegação por material relacionado, forma de contato com os artistas, possibilidade de receber alertas (como RSS) ou *newsletters* (aspectos social, linguístico e estético).

Figura 21 Exemplo de páginas internas do Ateliê Pandêmica



Desta forma, apesar de ter sido criado na rede e para rede – o que o colocaria dentro da definição de cibermuseu de Ascott -, consideramos que o Ateliê Pandêmica está mais próximo do Museu *Online* de Schweibenz e Piacente, devido ao baixo nível de interatividade e de exploração do hipertexto (GOMES, 2017; JAHN, 2016).

Tabela 8 Análise teórica do Ateliê Pandêmica a partir das principais características do espaço virtual de arte

| Características principais de um 'museu virtual' | Descrição das características como presentes no Ateliê Pandêmica |
|--|---|
| Interatividade com a obra | Não há hiperlink relacionado à obra na estrutura do website. |
| Interatividade com o material complementar | “Conversas” é possibilitada pelas ferramentas da plataforma YouTube – chat ao vivo que conecta membros da audiência e os professores e artistas membros da mesa; compartilhamento em mídias sociais e e-mail. |
| Exploração do hipertexto | Somente menu de navegação principal. |
| Independência do espaço físico | Totalmente independente. Não há espaço físico diretamente relacionado. |

Este baixo nível de interatividade presente no *website*, fez com que a mediadora buscasse dispositivos externos para serem integrados no projeto *De Portas Abertas*. Para que fosse possível realizar um projeto de cibermediação cultural a partir das ferramentas do Ateliê Pandêmica, seria necessário reformular a estrutura do *website*. Como a mediadora não tinha essa possibilidade, ela optou por usar o *Google Meet*, *Whatsapp* e *Google Forms* para alcançar a interatividade desejada, pois considera a mediação cultural como “criação de fluxos”.

4.4 A mediadora e a virtualidade: aproximações críticas

Entendemos o mediador como aquele que participa da criação de mundos virtuais, assim, por trabalhar dentro da cibercultura, ele deve estar atento às possibilidades e às limitações que ali encontrará. D. Schuurman (2013) afirma, a partir de Nicholas Carr (*The Shallows*, 2010) e Andy Crouch (*Culture Making*, 2008), que precisamos nos questionar sobre não só o que possível, mas também sobre o que esta tecnologia dificulta ou até mesmo impossibilita. Lembrando que a técnica é condicionante e contribui na formação do espaço dos possíveis; se não formos cuidadosos em nossa abordagem e apropriação de usos, seguiremos por caminhos cada vez mais estreitos. Os dispositivos que utilizamos – tanto criados quanto apropriados - em nossos projetos de cibermediação cultural se tornam parte da ação coletiva que constrói o mundo da cibermediação cultural e terão participação nas convenções que se desenvolvem e sobre a criação da obra final (BECKER, 1977a, 2010; BOURDIEU, 1996; LEVY, 2011; SCHUURMAN, 2013).

Partindo das quatro Leis da Mídia de Marshall McLuhan (*Laws of Media: the new science*, 1988), D. Schuurman (2013) formula quatro perguntas a respeito da influência que a tecnologia tem sobre nós, que “podem ser aplicadas a diferentes tecnologias e podem contribuir na identificação de alguns efeitos de uma tecnologia e revelando modos em que ela não é neutra”¹⁰⁵ (SCHUURMAN, 2013, p 20): 1- Que capacidade humana é amplificada? 2- O que se torna obsoleto? 3- O que é resgatado do passado? e 4- Quando levado aos seus limites, no que a tecnologia se reverte? Podemos responder estas perguntas afirmando que a cibercultura amplia os sentidos de visão e audição, possibilita o desenvolvimento de comunidades de interesse e dá ao ser humano a possibilidade de estar em vários lugares ao mesmo tempo; tornando obsoleto a necessidade de deslocamento físico. Consideramos que resgata a ideia do oráculo. Entretanto, quando instigada ao seu limite, a virtualização da vida é capaz de levar a uma substituição do mundo real – deixando de lado as comunidades locais¹⁰⁶ (aspectos formativo e social) - e provocar o desprezo pelo corpo – pois é a mente que navega no virtual¹⁰⁷ (aspectos biótico e sensitivo). Assim, há duas possíveis disfunções que precisamos considerar: a privação sensorial do usuário nos mundos virtuais, que se constroem principalmente apenas no audiovisual; e o desdém pelas comunidades e tradições locais e sua consequente perda (BASDEN, 2020; LEVY, 2011; SCHUURMAN, 2013).

Ao tratar do tema “globalização e diversidade cultural” Verkerk *et al* (2018), afirmam que a tecnologia provoca uma aproximação de culturas diversas que nos confronta com pluralidades, porém há a possibilidade de domínio de uma cultura sobre outra¹⁰⁸. Vemos que a tecnologia tem um potencial neutralizador, entretanto, segundo os autores, não leva automaticamente a uma padronização, pois há abertura de significado. Assim para evitar o “apagamento” das culturais locais e tradicionais, deve-se buscar

¹⁰⁵ Tradução sugerida de “These four questions can be applied to different technologies and can be helpful in identifying some of the effects of a technology and uncovering ways in which it is not neutral”.

¹⁰⁶ O livro *Alone Together* de Sherry Turkle trata desse fenômeno de enfraquecimento dos laços comunitários, pois a crescente presença das mídias sociais influencia na formação de relacionamentos onde não há responsabilidade compartilhada, levando a laços mais frágeis e mais voláteis na rede.

¹⁰⁷ Outra crítica que se levanta sobre o uso continuado da internet é de Nicholas Carr, em seu livro *A Geração Superficial: o que a internet está fazendo com nossos cérebros*. Carr aponta mudanças fisiológicas na mente humana que geram perdas significativas na habilidade de fala, memória e concentração.

¹⁰⁸ Neste capítulo, os autores destacam duas posições no debate: os altermundialistas, que criticam o domínio da ciência e tecnologias ocidentais sobre as culturas locais e tradicionais – alertando para o risco de extinção das “espécies culturais” -; e os cosmopolitas, que falam sobre um sociedade “pós-industrial” em redes. Ao diferenciar os dois grupos, os autores recorrem a Zygmunt Bauman e suas noções de variedade de culturas e variedade cultural, sendo a primeira relacionada a preservação da particularidade das culturas (vistas como totalidades completas) e a segunda diz respeito a uma variedade de estilos de vida oferecidos no mercado mundial para construção de repertório próprio (VERKERK *et al*, 2018).

diálogo com preservação da alteridade e um “abrir de si mesmo”. Torna-se responsabilidade do mediador trabalhar conscientemente por esta abertura, reconhecendo as conexões culturais relacionadas ao dispositivo que utiliza – isto pode ser feito ao considerar o aspecto formativo - e valorizando diferentes expressões culturais (BASDEN, 2020; KUIPER, 2019; VERKERK *et al*, 2018).

Consideramos também que “o corpo é o veículo de estar no mundo” (MERLEAU-PONTY, 1962 *apud* LEITHART, 2015, p 18), como parte de padrões complexos que formam redes integradas entre o eu e o outro. Leithart (2018) faz uma leitura crítica de Descartes, apontando que o ‘eu real’ não pode ser restringido à mente pensante, pois isto seria destacar uma parte do todo. “Somos unidades mente-corpo, e meu corpo é tão eu quanto minha mente” (LEITHART, 2018, p 17). Dentre os quinze aspectos modais de percepção e experimentação da realidade está o biótico, cujo núcleo de sentido fala de vida em equilíbrio com o ecossistema. Se analisarmos esse processo de virtualização da vida a partir do aspecto modal biótico, encontraremos saúde ou doença? É necessário considerarmos esta separação entre mente e corpo no virtual e pensarmos meios de aliviar tal divisão¹⁰⁹(BASDEN, 2020; LEITHART, 2018; DOOYEWEERD, 2018).

Podemos abraçar a cibercultura em sua totalidade sem questionamentos ou podemos cultivar espaços virtuais de arte de forma responsável. No primeiro caso, estaremos cegos para o modo como a tecnologia condiciona a sociedade e nos influencia. A confiança de que a tecnologia resolverá todos os nossos problemas pode se tornar perigosa, pois ela mesma criará novos. É necessário que estejamos conscientes da direção que os desenvolvimentos tecnológicos estão seguindo. Lembrando que estamos em um modelo de coprodução, devemos nos perguntar quais partes do processo estão sob nossa responsabilidade. Egbert Schuurman (*Technology and the Future*) afirma que o futuro da tecnologia não está determinado, mas sim aberto. Sendo o social quem dá sentido à técnica, nossas ações dentro da cibercultura estão diretamente relacionadas ao nosso entendimento do que é mediação cultural (DAVALLON, 2003; SCHUURMAN, 2013; VERKERK *et al*, 2018).

¹⁰⁹ Na primeira edição da residência artística do coletivo Arte, Cura e Rituais, realizada no Instagram do Orgâni.Co Atelier, o projeto de mediação envolveu a elaboração de um e-book interativo com informações complementares sobre os artistas e as obras intitulado ‘Livro dos Ritos’. Acompanhando cada texto, uma proposição de ritual era feita ao público como convite a participar do processo junto com os artistas. Desta forma, o público vivia no corpo experiências inspiradas por práticas artísticas online.

Neste capítulo tratamos da relação do mediador com a virtualidade, considerando seu embasamento socio-filosófico para desenvolvimento e uso da tecnologia, como se posiciona na cibercultura e como trabalha na construção de espaços virtuais de arte como conceptor de cibermediações culturais, isto é, engenheiro de mundos virtuais (interfaces) e propositor de encontros dialógicos. Podemos dizer então que o *De Portas Abertas*, pensado a partir da ciberarte, é um projeto de cibermediação cultural pois se trata de uma interface digital que possibilita o encontro dialógico entre os participantes da dança-jogo (públicos e artistas). Ele não apenas acontece em um mundo virtual, mas é um mundo virtual em si. Sua função operacional no aspecto Linguístico e sua função qualificadora no aspecto Estético indicam tanto sua construção técnica (os diferentes dispositivos utilizados formando uma estrutura encáptica formada por totalidades), quanto a ideia de mediação cultural que orientou o desenvolvimento do projeto (mediação construtiva). Destacamos também a necessidade de um engajamento crítico por parte do mediador junto à cibercultura, já que há possibilidades, mas também limitações que desafiam o mediador tanto na técnica quanto na ética.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa começou com o desejo que retirar o mediador cultural do componente Apoio, onde Becker o colocaria, e centraliza-lo na ação coletiva, para melhor compreender como ele se relaciona com os demais atores sociais e com as convenções que organizam seu trabalho. Assim, propomos, já na Introdução, a existência de um Mundo da Mediação Cultural, onde a atividade central está ligada ao trabalho criativo do mediador cultural. Ao focarmos na mediação cultural que se desenvolve em espaços virtuais de arte, pensamos mais especificamente no Mundo da Cibermediação Cultural (ver Tabela 1). Partindo deste exercício teórico, conduzimos um estudo de caso focado em um ator social tão presente no sistema de arte, porém pouco estudado. Apoio é categoria residual, porém, vemos aqui o quão importante é dentro de um mundo da arte. (Questionamos que outros profissionais que são encontrados neste componente podem também ser considerados dentro da sociologia da arte).

No primeiro capítulo, apresentamos nosso objeto de estudo, o projeto de cibermediação cultural *De Portas Abertas*, desde seu desenho inicial, até sua execução final. Nosso exercício teórico de centralizar o mediador na ação coletiva foi detalhado no capítulo dois, onde também apresentamos a metodologia da Análise Aspectual aplicada em nosso estudo de caso. No capítulo três, descrevemos a ação coletiva a partir dos aspectos social e jurídico, considerando a colaboração e a divisão de tarefas entre os atores sociais envolvidos. Foi através destas considerações que entendemos que um ator social pode estar em mais de um componente e age de forma diferente dentro da ação coletiva de acordo com as convenções que organizam cada componente, que os conflitos existentes podem ser pensados como disfunção dentro dos aspectos modais e fizemos nossa primeira correlação entre cibermediação cultural e práticas artísticas *online*. No capítulo quatro, tratamos do contexto da cibercultura, partindo dos aspectos formativo e estético para abordar a relação da mediadora com as ferramentas da rede e o desenvolvimento de espaços virtuais de arte. Vimos então que as tecnologias aplicadas pelo mediador cultural estão diretamente relacionadas à ideia que se tem de mediação cultural e que o uso dos diferentes dispositivos deve ser pensado dentro de questões éticas. Nesta faceta de nossa análise, percebemos que a Teoria da Ação Coletiva, como foi proposta por Becker, não comporta as características definidoras da cibercultura.

Estudar sobre como o mediador se relaciona com as convenções que organizam seu trabalho nos permitiu compreender as condições inventivas do mediador, considerando cinco questões: 1) suas bases socio-filosóficas de trabalho; 2) sua relação com os demais atores sociais da ação coletiva em situações de colaboração e cooperação; 3) o lugar que ele pode ocupar dentro do sistema de arte e sua contribuição para iniciativas no contexto da arte contemporânea; 4) suas aproximações para com a tecnologia, considerando desenvolvimento e apropriação de usos; e 5) os movimentos que realiza na cibercultura. Em suma, como o mediador explora o espaço dos possíveis que lhe é apresentado para desenvolver sua proposição de dança-encontro.

Pensar o mediador como um autor de proposições, como o artista desta ação coletiva, nos permite entender a própria cibermediação cultural como uma prática artista *online*: podemos ligá-la *web art* quando tratamos da interface criada pelo mediador (que carrega a proposição), mas também com a ciberarte quanto nos referimos ao encontro dialógico (a realização da proposição) que acontece nesta interface, onde há necessidade de participação ativa dos usuários para que seja realizado. Assim, a cibermediação cultural é criação de mundos virtuais, de espaços virtuais de arte, onde obra, artista e públicos se encontram. É tanto a interface (técnica), quanto o diálogo (social).

Por isso, podemos dizer que é pericorética: é a interação entre os participantes do encontro, que ocorre dentro de uma relação dialógica, o nó celta, e é o *locus* deste encontro, pensado como relação encáptica, a Fita de Möbius. Esta dupla realidade de técnica e social, nó celta e fita de Möbius, é o que nos levou a um estudo interdisciplinar. Foi necessário não só entender como os atores sociais se relacionam entre si, mas também como eles se relacionam com a tecnologia empregada, pois ela também está ligada a estas condições inventivas e contribui para a formação das convenções que organizam este mundo.

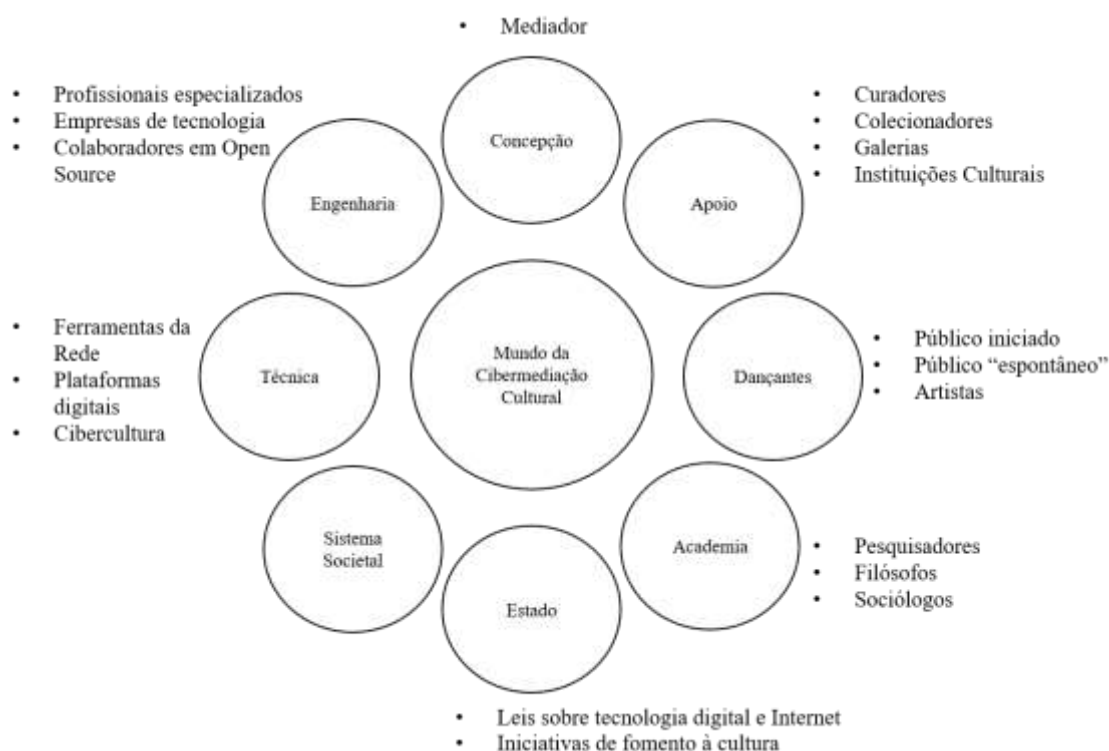
Pensar a cibermediação cultural como ação coletiva, com um estudo de caso desenvolvido a partir de Análise Aspectual, levou à formação de um arcabouço teórico que desse conta de minúcias presentes em diferentes componentes que formam este mundo artístico. Fomos a diferentes campos do conhecimento (ciência da informação, comunicação, filosofia da tecnologia e sociologia da arte) para que fosse possível realizar este estudo. Acreditamos que a síntese teórica realizada nesta pesquisa possibilitará futuras análises de projetos de cibermediação culturais e também auxiliará na própria prática do cibermediador cultural.

Voltamos à nossa pergunta central que deu início a este trabalho de pesquisa: Como o mediador, no papel de criador-propositor, se relaciona com as influências dos demais componentes da ação coletiva sobre o processo de desenvolvimento da mediação cultural na cibercultura? Para responder a esta pergunta, propomos um novo desenho para o mundo da cibermediação cultural, com outros componentes, em uma tentativa de atualizar a Teoria da Ação Coletiva de Howard Becker de modo que passe a abarcar as complexidades da cibercultura, que inclui um estado de constante transformação. Esta proposta que trazemos aqui adapta a definição de alguns componentes, de modo semelhante ao que apresentamos na Tabela 1, porém altera outros e traz novas categorias.

Concepção, Estado e Sistema Societal mantêm a mesma definição que Becker propôs e segue as adaptações da Tabela 1. Apoio agora inclui curadores, colecionadores, trabalhos artísticos, galerias, instituições culturais e outras organizações envolvidas. Justificação, que em Becker inclui a crítica de arte, passa a se chamar Academia e engloba os pesquisadores que conduzem estudos sobre mediação cultural conduzidos nas universidades e os conceitos e ideias socio-filosóficos que embasam a ação dos mediadores (ex.: a definição de mediação cultural, a abordagem sobre a tecnologia).

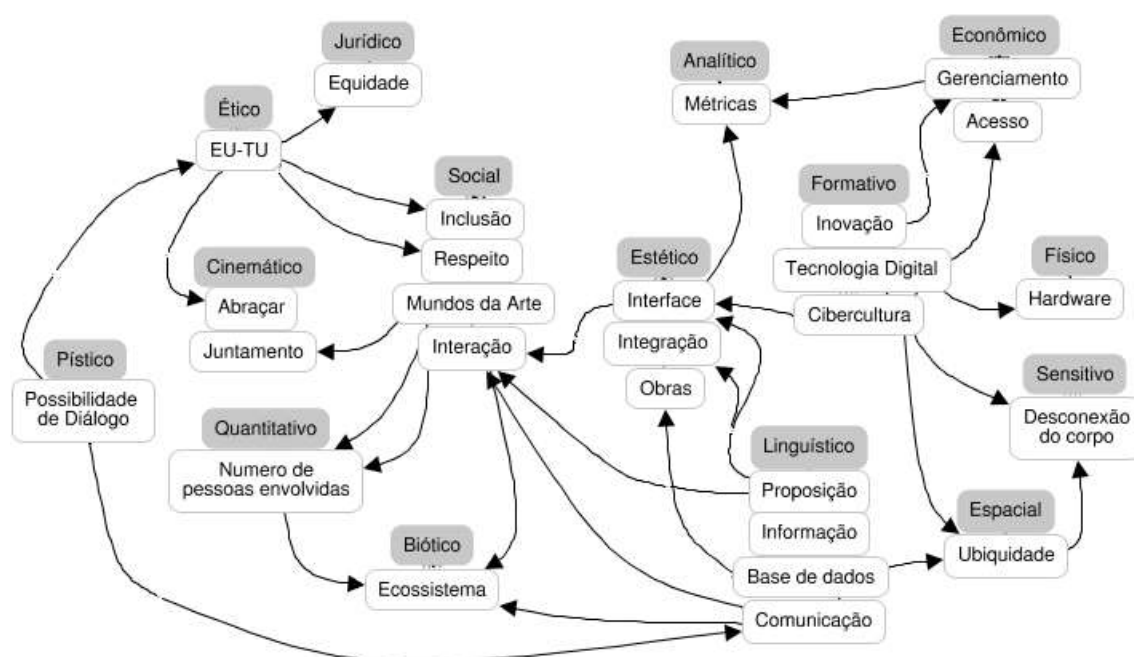
Execução, Distribuição e Recepção são componentes que passaram por maior modificação. O primeiro passa a se chamar Engenharia, em referência a Pierre Levy, e inclui os profissionais especializados, as empresas de tecnologia e outros atores sociais que estão envolvidos na construção da interface (ex.: colaboradores de código *open source*). Consideramos que o mediador também pode estar neste componente quando trabalha diretamente na interface, pois há possibilidade de ele operar sem a contribuição direta de outros profissionais. Becker coloca os materiais utilizados na obra em Execução, porém em nossa proposta eles passam a fazer parte de Técnica, onde encontramos as ferramentas da rede, as plataformas digitais e consideramos a cibercultura de modo mais geral, absorvendo o que estaria em Distribuição. O público sai de Recepção e passa a compor Dançantes, que engloba não só o “público iniciado”, mas também o “público espontâneo” (aqueles que chegaram ao espaço virtual de arte por caminhos não planejados pelo mediador). Neste mesmo componente também encontramos os artistas, pois se trata daqueles que participam do encontro dialógico. É importante apontar que mesmo que o artista não esteja diretamente participando do encontro dialógico, ele se faz presente através de seu trabalho – pois consideramos que a obra é o enunciado do artista e o público responde a este enunciado, construindo a cadeia dialógica.

Figura 22 Diagrama com nova proposta de organização do mundo da cibermediação cultural



Nosso desejo é testar esta proposta em pesquisas posteriores, a partir de experimentações (que incluirão a construção de novos ciberespaços de arte) e outros estudos de caso, para analisar como ela se porta em outros contextos (ainda não definidos) e como pode ser desenvolvida. Intentamos trabalhar com foco nos componentes Engenharia, Técnica e Dançantes. Para tanto, realizamos uma Análise Aspectual da ideia de Ciberespaço de Arte que trabalhamos ao longo desta pesquisa (ver Figura 23). Por entendermos que os aspectos Ético (relação dialógica Eu-Tu), Linguístico (construção da proposição) e Estético (design de interface) estão mais relacionados com estes três componentes que queremos estudar, daremos início a estes próximos estudos com foco nestes aspectos.

Figura 23 Mapa Aspectual de Ciberespaço de Arte



O deslocamento do espaço físico das instituições culturais para o espaço virtual que temos visto nos últimos anos e a crescente tendência de iniciativas de artistas – dois processos que foram acelerados na pandemia – modificaram várias convenções já estabelecidas em diversos mundos da arte, entretanto não significam o desaparecimento do mediador cultural e nem sua substituição por interfaces digitais. O que percebemos é uma modificação no modo como o mediador cultural participa dos mundos da arte. Ele se torna o cibermediador cultural, com novas técnicas e ferramentas de trabalho, contudo sua ação de aproximar públicos e obras, de inspirar diálogo e compreensão permanece a mesma. Nosso desejo é que esta pesquisa contribua para uma maior compreensão desta nova situação.

BIBLIOGRAFIA

- BASDEN, Andrew. **Foundations and Practice of Research**: adventures with Dooyeweerd's philosophy. New York: Taylor & Francis Group, 2020.
- BAKHTIN, Mikhail. La structure de l'énoncé. In: TODOROV, T. **Mikhail Bakhtine: le principe dialogique**. Paris: Éditions du Seuil, 1981.
- BARTHES, Roland. **O óbvio e obtuso**: ensaios sobre a fotografia, cinema, teatro e música. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1990.
- BECKER, Howard S. **Uma Teoria da Ação Coletiva**. Rio de Janeiro: Zahar, 1977a
- BECKER, Howard S. Mundos artísticos e tipos sociais. In: VELHO, Gilberto (org). **Arte e Sociedade**: ensaios de sociologia da arte. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1977b.
- BECKER, Howard S. Uma entrevista com Howard Becker. **Estudos Históricos**. Rio de Janeiro, vol 3, nº5, 1990.
- BECKER, Howard. A Dialogue on the ideas of "world" and "field" with Alain Pessin. **Sociological Forum**, 21, 2006. Disponível em: howardbecker.com/articles/world.html
- BECKER, Howard. **Mundos da Arte**. Lisboa: Livros Horizontes, 2010.
- BORGES, Luiz Adriano Gonçalves. **Pensar a tecnologia interdisciplinarmente**: a utilização metodológica dos aspectos modais. VI Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia. Ponta Grossa, Paraná. 27 a 30 de novembro de 2018.
- BOTTERO, Wendy; CROSSLEY, Nick. Worlds, Fields and Networks: Becker, Bourdieu and the structures of social relations. **Cultural Sociology**, vol 5, n 1, p 99-119, 2011.
- BOURDIEU, Pierre. Por uma ciência das obras In: **Razões Práticas**: sobre a teoria da ação. Campinas: Papius, 1996.
- BOURDIEU, Pierre. **A Distinção**: crítica social do julgamento. São Paulo: EdUSP, Porto Alegre: ZOUK, 2007.
- BOURDIEU, Pierre. DARBEL, Alain. **O Amor pela Arte**: os museus de arte na Europa e seu público. São Paulo: EdUSP: ZOUK, 2003.
- BULHÕES, Maria Amélia. Práticas artísticas em redes sociais virtuais. **Revista USP**. Dossiê: Redes sociais. São Paulo, nº 92, pp 46-57, dezembro-fevereiro 2011-2012.
- BULHÕES, Maria Amélia. Experiência artísticas na rede internet no Brasil. In: **Anais do 24º Encontro ANPAP**: Compartilhamentos na Arte: Redes e Conexões. Santa Maria, RS. 22 a 26 de setembro de 2015. Pp 2587-2595.

- BULHÕES, Maria Amélia. Arte e internet, da rede para a galeria. In: **Anais do 36º Colóquio do Comitê Brasileiro de História da Arte: Arte em Ação**. Universidade Estadual de Campinas. 4 a 6 de outubro de 2016. Pp 525-529.
- CAMNITZER, Luis; HONORATO, Cayo. A arte como atitude. **Porto Arte**. Revista de Artes Visuais. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. v. 16, n. 27, novembro/ 2009, p 147 – 155.
- CAMNITZER, Luis; PÉREZ-BARREIRO, Gabriel (org.) **Arte para a educação / educação para a arte**. Porto Alegre: Fundação Bienal do Mercosul, 2009.
- CLARK, Lygia. **A propósito da magia do objeto**. 1965. Disponível em: https://issuu.com/lygiac Clark/docs/1965-a-proposito-da-magia-do-objeto_p
- CLARK, Lygia. **Coleção Arte Brasileira Contemporânea**. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1980, p. 31.
- CLARK, Lygia. **Livro-obra**. Rio de Janeiro, 1983.
- CLARK, Lygia. **Caminhando**, 1964. Disponível em: https://issuu.com/lygiac Clark/docs/1964-caminhando_p
- COELHO, José Teixeira. **Dicionário crítico de política cultural**. São Paulo: Fapesp Iluminuras, 1999.
- DABUL, Lígia. Museus de grandes novidades: centros culturais e seu público. **Horizontes Antropológicos**. Antropologia e Arte. v.14 n.29 Porto Alegre jan./jun. 2008a. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0104-71832008000100011>
- DABUL, Lígia. Conversas em exposição: sentidos da arte no contato com ela. **Artes & Ensaios** n 16. Rio de Janeiro, Programa de Pós Graduação em Artes Visuais/ Escola de Belas Artes, UFRJ. Julho de 2008b, pp 55-63.
- DABUL, Lígia. Arte e coletivos no cenário contemporâneo. **NAVA** Revista do Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens Instituto de Artes e Design, UFJF; v 2; n 1; jul/dez, 2016. P 184-188
- DARRAS, Bernard. As várias concepções da cultura e seus efeitos sobre os processos de mediação cultural. In: BARBOSA, A. M.; COUTINHO, R. G. **Arte/Educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Unesp, 2009.
- DAVALON, Jean. La médiation: La communication en procès? **Médiations & Médiateurs**, nº 19, pp 38-59, 2003.
- DOOYEWEERD, Herman. **No crepúsculo do pensamento ocidental**: estudo sobre a pretensa autonomia do pensamento filosófico. Brasília-DF: Editora Monergismo, 2018.

- DÖPKER, A; BROCKMANN, T; STIEGLITZ, S. Use Cases for Gamification in Virtual Museums. In: **Proceedings of the Jahrestagung der Gesellschaft für Informatik**. Koblemar, 2013.
- DUFRENE, Bernadette; GELLEREAU, Michèle. La Médiation Culturelle: Enjeux professionnels et politiques. **Hermès, La Revue**. nº38, pp 199-206, 2004.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- ELIAS, Norbert. **Mozart: sociologia de um gênio**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1995.
- FOWLER, Bridget. **Pierre Bourdieu's Sociology of Culture: critical investigations**. PhD Thesis. Faculty of Social Science, University of Glasgow, 1995.
- GADAMER, Hans-Georg. **A Atualidade do Belo – A Arte como jogo, símbolo e festa**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- GALEGALE, Bernardo Perri. **Mediação Cultural no Âmbito WEB 2.0: interatividade, participação e experiência**. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação. USP, 2017.
- GEERTZ, Clifford. **O Saber Local: novos ensaios em antropologia interpretativa**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1997.
- GELL, Alfred. Definições do problema – a necessidade de uma antropologia da arte. In: **Revista Poiésis**. n. 14, p. 245-261, jun/dez, 2009.
- GOMES, Adryana Diniz. **A mediação cultural no 'aprendizado tardio': a versão digital da Bravo! e os seus leitores**. Monografia (Especialização em Jornalismo Cultural) – Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. 2017.
- GOMES, Adryana Diniz. Mediação entre público e obra pensada dentro da Escola-Floresta: uma dança em três movimentos. **Revista Poiésis**, nº35, p. 375-393, jan/jun, 2020a.
- GOMES, Adryana Diniz. O mediador cultural como criador-propositor xamânico entre mundos da arte. In: OLIVEIRA, Luiz Sérgio de; TÁVORA, Maria Luisa (Org.) **Estado de Alerta! Anais do Encontro ANPAP Sudeste de Jovens Pesquisadores**. Niterói: PPGCA-UFF, 2020b. p 231-240
- HEINICH, Nathalie. Para acabar com a discussão sobre a arte contemporânea. In: BUENO, Maria Lúcia; CAMARGO, Luiz O L (Org) **Cultura e Consumo: estilos de vida e consumo na contemporaneidade**. São Paulo: Editora Senac, 2008b.

INGOLD, Tim; HALLAN, Elizabeth. Criatividade e improvisação cultural dez anos depois: uma atualização. **Todas as Artes**. Revista Luso-brasileira de Arte e Cultura. Porto. Vol 1; nº 2, 2018, p 135-141

JAHN, Alena Rizi Marmo. **O Museu que Nunca Fecha**: a exposição virtual como um programa de ação educativa. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, USP. Tese, 314p.

JOSEPH, Isaac. **Erving Goffman e a Microsociologia**. Rio de Janeiro: FGV, 2000.

KOPENAWA, Davi; ALBERT, Bruce. **A Queda do Céu**: palavras de um xamã yanomami. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

KUIPER, Roel. **Capital Moral**: o poder de conexão da sociedade. Brasília - DF: Monergismo, 2019

LARAIA, Jorge de Barros. **Cultura**: um conceito antropológico. 14ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2001.

LEITHART, Peter J. **Vestígios da Trindade**. Brasília - DF: Monergismo, 2018.

LEONEL, Priscila de Medeiros Pereira. **Um Encontro com a Mediação Cultural**: 40 museus em 40 semanas. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Artes. Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho. 2017. 233p. il.

LEVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Ed. 34. 2006 1ª ed. 14ª reimpressão.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34. 2011. 1ª ed. 1ª reimpressão

LOPES, Fernando Augusto Silva. **Imagem Digital**: significação cultural do acesso virtual ao museu. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Estudos Culturais Contemporâneos. Universidade FUMEC, 2017. 154f. il.

MARCONDES DOS SANTOS, Guilherme. **Arte e Consagração**: os jovens artistas da arte contemporânea. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia. UFRJ, 2018. 367f.

MARTINS, Miran C. Mediações culturais e contaminações estéticas. **Revista GEARTE**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. vol. 1, n. 3, dezembro/ 2014, p 248-264

MARTINS, Mirian C. (coord.). Curadoria educativa: inventando conversas. **Reflexão e Ação** – Revista do Departamento de Educação/UNISC - Universidade de Santa Cruz do Sul, vol. 14, n.1, jan/jun 2006, p.9-27.

MARTINS, Mirian C. **Vírus estético**. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1992 (mimeo).

MARTINS, Mirian C; PICOSQUE, Gisa. **Inventário dos Achados** - O olhar do professor-escavador de sentidos - 4a. Bienal. Porto Alegre: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul, 2003.

MIRANDA, Ana Carolina Freire Accorsi. **Cotidiano como utopia**: memória, política e autoria na arte colaborativa contemporânea. Tese (doutorado) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, Programa de Pós-Graduação em Sociologia e Antropologia, 2020.

MÖRSCH, C. **Avant-propos**. Le temps de la médiation, Institute for Art Education de la Haute école des arts de Zurich (ZHdK), 2012. Disponível em: www.kulturvermittlung.ch/zeit-fuervermittlung/v1/?m=0&m2=1&lang=f>. Acesso em: 10 de setembro de 2019.

PAIM, Claudia Teixeira. **Espaços de Arte, Espaços da Arte**: perguntas e respostas de iniciativas coletivas de arte em Porto Alegre, ano 90. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2004. 341f. il.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. A mediação cultural como categoria autônoma. **Inf.&Inf.**, Londrina, v. 19, n.2, p. 01-22, maio/ago, 2014. Disponível em: www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao

ROOKMAAKER, Henderik R. **A Arte Não Precisa de Justificativa**. Viçosa, MG: Editora Ultmato, 2010.

SACASHIMA, Rosemary Emika. **A Realidade Aumentada**: desafios técnicos e algumas aplicações em jogos e nas artes visuais. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais. USP. 2011. 90p. il.

SANTOS, Maurício Nascimento dos. **A Sociedade da Informação no Século XXI**: o cotidiano na cultura digital e a leitura como prática cultural. Dissertação. Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais. PUC-SP. 2016. 197p. il.

SCHUURMAN, Derek C. **Shaping a Digital World**: faith, culture and computer technology. Westmont: IVP Academic, 2013.

SCOVINO, Felipe. Do que se trata um coletivo? In: REZENDE, Renato; SCOVINO, Felipe (org.) **Coletivos**. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2010

SILVA, Maria Freire. A pericorese trinitária no pensamento de João Damasceno In: **Revista de Teologia e Ciências da Religião**. Universidade Católica de Pernambuco. v. 6, n. 2, julho – dezembro/ 2016. p. 473-485.

SMITH, James. K. A. Higher Education: What's love got to do with it? Longings, desires and human flourishing. Keynote address presented at **Learning & Loves**: Reimagining

Christian Education. CHC Higher Education Research Symposium, Brisbane, Australia. 2016. Disponível em: <https://youtu.be/TAg6sn4XJMc>. Acesso em: 04 de fevereiro de 2021.

TEIXEIRA, Nisio. **Impacto da internet sobre o jornalismo cultural**. Disponível em: <http://bocc.ubi.pt/pag/Teixeira-nisio-impacto-da-internet.pdf>. Acesso em 04/01/2017

VERGARA, Luiz Guilherme. **Curadorias Educativas**. Rio de Janeiro- Anais ANPAP, 1996. Disponível também em: < <http://www.arte.unb.br/anpap/vergara.htm>>

VERGARA, Luiz Guilherme. Potência frágil da arte contemporânea: terapêuticas antropofágicas em tempos de florestas, museus laboratórios. **Nava** v1, n 2, jan-jun 2016. P 240-265

VERKERK, Maarten J; HOOGLAND, Jan; VAN DER STOEP, Jan; VRIES, Marc J de. **Filosofia da Tecnologia: uma introdução**. Viçosa- MG: Ultimato, 2018

VIVEIRO DE CASTRO, Eduardo. Perspectivismo e Multiculturalismo na América Indígena. **O Que Nos Faz Pensar**. n. 18, setembro/ 2014. p. 225-254.

WITTE, John Jr. Introduction In: DOOYEWEERD, Herman. **A Christian Theory of Social Institutions**. La Jolla, California: The Herman Dooyeweerd Foundation, 1986

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: Planejamento e métodos**. 2 ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

ZOLBERG, Vera L. **Para uma Sociologia das Artes**. São Paulo: Senac, 2006.

ANEXO A: Cronologia dos eventos relacionados ao estudo de caso

| | |
|----------|--|
| Abril | <p>02 – Grupo no <i>Whatsapp</i> é criado por Amanda Erthal Adryana Diniz é apresentada como mediadora</p> <p>12 – Primeira reunião do coletivo</p> <p>12 – Artistas começam a compartilhar seus portfólios</p> |
| Maio | <p>04 – Começam as conversas com o Christian Paredes, organizador do Orgâni.Co Ateliê</p> <p>13 – Início do processo de organização da 1ª edição da residência Decisão, em reunião, por uma equipe de curadoria e coordenação</p> <p>19 – Grupo do <i>Whatsapp</i> para equipe de curadoria é criado Mediadora é incluída no grupo</p> <p>17 – Parceria do coletivo com o Orgâni.Co Ateliê é confirmada A artista Gabriela Bandeira sugere parceria com o Ateliê Pandêmica a partir de contato com o Prof. Luís Vergara</p> <p>23 – Primeiro documento sobre “residência artística virtual” é escrito Primeira reunião para pensar colaboração entre o coletivo e o Ateliê Pandêmica</p> <p>24 – Equipe de curadoria começa a trabalhar na 2ª edição da residência</p> |
| Junho | <p>01-30 - 1ª edição da residência artística virtual - Orgâni.Co Ateliê (cronograma de postagens diárias dos trabalhos artísticos)</p> <p>02 – Lançamento do <i>Livro dos Ritos</i> (mediação)</p> <p>16 – Reunião da curadoria para organizar proposta de parceria que será apresentada ao Ateliê Pandêmica</p> <p>18 – Reunião da curadoria com os professores do Ateliê Pandêmica</p> <p>30 – Primeira reunião com o desenvolvedor <i>web</i> do Ateliê Pandêmica</p> |
| Julho | <p>03 - Início do processo de organização da 2ª edição da residência</p> <p>06 – Reunião da curadoria (primeira menção às linhas de pesquisa da 2ª edição da residência)</p> <p>15 – Mediadora introduz o <i>De Porta Abertas</i> para a equipe curatorial</p> <p>25 – Mediadora conversa com a Curadoria sobre possibilidade de produzir o <i>Livro dos Ritos vol 2</i></p> |
| Agosto | <p>03 – Apresentação do projeto <i>De Portas Abertas</i> para o coletivo</p> <p>10 – Versão final do projeto <i>De Portas Abertas</i></p> <p>12 – Reunião do coletivo com o Prof. Luís Vergara Ana Bia apresenta sua proposta de material de divulgação</p> <p>14 – Abertura da 2ª edição da residência artística virtual – Ateliê Pandêmica (cronograma de atualização semanal dos trabalhos artísticos)</p> <p>27 – Cronograma do <i>Conversas com Artistas</i> é apresentado aos artistas para que indiquem disponibilidade de participação</p> <p>31 – Primeiro dia do <i>Conversa com Artistas</i></p> |
| Setembro | <p>05 – Último dia do <i>Conversa com Artistas</i></p> <p>07 – Último dia da 2ª edição da residência artística virtual – Ateliê Pandêmica</p> |

ANEXO B: Descrição de alguns produtos digitais que podem surgir como obra do mundo da cibermediação cultural

Exposição virtual

A internet permitiu o estreitamento da relação dos museus com seus públicos por meio da digitalização e disponibilização da consulta *online*. Dentre as principais vantagens encontradas na digitalização das coleções dos museus está o favorecimento de maior visibilidade ao seu acervo através da comunicação feita com as imagens provenientes do processo de digitalização. Inicialmente, as coleções digitais eram projetadas basicamente para atender demandas de documentação e catalogação, entretanto, com as constantes transformações do ambiente virtual, as coleções digitais passam a atender, a cada vez mais, comunidades de usuários considerados como público (SOUZA, 2018).

Souza (2018) explica que as coleções digitais são “compostas por itens culturais digitais baseados na web, incluindo imagens, texto, vídeo e áudio (digital digitalizado ou nascido)” (ESCHENFELDER, CASWELL, 2010 apud SOUZA, 2018, p 34).

Normalmente encontrado no *website* oficial da organização ou em *websites* especializados, a exposição virtual disponibiliza as obras da organização através da internet. O público teria então, acesso ao “conteúdo” do museu sem necessidade de deslocamento geográfico. Este tipo de acervo também possibilita manter o item em exibição através de sua digitalização mesmo que o original (físico) esteja em manutenção ou reparo. O que ajuda a preservar os originais, pois diminui os riscos do manuseamento. Vale ressaltar que esta modalidade permite o acesso a um número ilimitado de pessoas que podem “visitar” o museu a qualquer momento, independentemente do horário de funcionamento.

Exposição ou acervo virtual (ou digital) é diferente de visita virtual, pois a última implica a simulação com a reconstrução do espaço físico da organização no ambiente virtual. A exposição virtual pode ser apresentada como um catálogo estático dos itens (permanentes ou temporários) da organização.

Temos como exemplo o Museu Nacional de Belas Artes (MNBA), situado na cidade do Rio de Janeiro. No *website* oficial do museu¹¹⁰ é possível encontrar as coleções do museu listadas em categorias relacionadas a nacionalidade (brasileiro e estrangeiro) e

¹¹⁰ O website do MNBA foi acessado no dia 11/09/2019.

tipo de linguagem artística (desenho, pintura, gravura, escultura e novas mídias). Após breve descrição sobre a origem, importância e estado atual da coleção, o usuário do *website* encontra os itens exibidos em *slideshow*, acompanhados de descrição técnica. A pesquisadora pôde conhecer parte da coleção do museu às oito horas da noite de uma quarta-feira – portanto, fora do horário de funcionamento do MNBA - enquanto estava em sua casa na cidade de Niterói, a partir de um *smartphone*.

Outro exemplo de exposição virtual é a própria residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais. Os trabalhos (digitais ou digitalizados) estão expostos na página do *Instagram* do Ateliê Orgâni.co, localizado na cidade do Rio de Janeiro, e no *website* Ateliê Pandêmica. Podendo serem “visitados” por um público diverso de qualquer lugar do mundo a qualquer hora.

E-books

Os e-books são publicações digitais (*eletronic book*) compostas majoritariamente de texto e imagem estática, que pode ser uma versão digital de um livro que foi impresso ou um material original publicado apenas neste formato.

Entre as vantagens geralmente reconhecidas então: 1) portabilidade: uma obra pode ser adquirida em poucos segundos, mesmo que seja disponibilizada por *website* estrangeiro; e 2) baixo custo de produção, em comparação com a versão impressa.

Muitas organizações oferecem em seus *websites*, de forma gratuita ou paga, catálogos de exposições e material pedagógico relacionado à sua coleção permanente neste formato. Algumas organizações ligadas à pesquisa também disponibilizam coletâneas de artigos apresentados em seminários, congressos e outros eventos semelhantes.

Tradicionalmente oferecidas para *download* nos formatos .pdf (o mais utilizado por ser considerado universal e não perder a formatação do conteúdo), .doc, .odt, .txt, .lit e .opf; devido a esta variedade de extensões existem programas específicos (*software*) que podem ser instalados em *desktop*, *smartphone* e *tablets* para a leitura dos e-books.

Nos últimos anos tem se usado o formato ePub, que permite um layout fluído adaptável aos diferentes tamanhos de telas dos dispositivos utilizados; isso significa que nesta formatação não há numeração de páginas. Várias empresas que trabalham com a comercialização de e-books oferecem *softwares* ou aplicativos “leitores” para a leitura no formato ePub (como exemplos: a *Amazon* tem o Kindle e Livraria Cultura tem o Kobo).

Com esses “leitores” é possível fazer anotações em partes do texto, marcar páginas e usar “busca por palavra”.

O formato ePub3, sendo de base HTML5 com CSS, é hipermídia (possibilitam áudio, vídeo, animações e links externo que conectam o leitor com páginas específicas de *websites* ou com as redes sociais oficiais da organização responsável) e interativo, trazendo a possibilidade de inserção de informação pelo usuário em campos pré-marcados. Este formato também carrega maior quantidade de informação (metadados) que os formatos anteriores, o que facilita com o que o livro seja encontrado na internet e produz maior acessibilidade para pessoas com dificuldade de visão ou de leitura.

Google Arts and Culture

O aplicativo (*app*) para *smartphone*, criado pela empresa americana *Google Inc.* dentro do contexto do *Google Cultural Institute* baseado em Londres, Reino Unido, oferece ao usuário a possibilidade de visitar centros culturais e conhecer suas coleções virtualmente. Trata-se de uma ferramenta para explorar objetos artísticos e outras manifestações culturais, materiais e imateriais, desenvolvidos pela humanidade ao redor de todo o mundo. Todo o app pode ser traduzido para o idioma do *smartphone* através do *Google Tradutor*.

Na página de Início, que funciona de forma semelhante ao *feed* de redes sociais, o *app* oferece uma lista de conteúdo que redireciona o usuário para outras páginas internas. Dentre esta lista, curada pelo próprio *app* através de algoritmos, há coleções de museus, obras de arte agrupadas geograficamente e por tema, locais tombados como patrimônio cultural da humanidade para visita virtual, obras sugeridas para visualização em zoom e celebrações tradicionais de rua que podem ser exploradas em 360°, entre outros. Após a rolagem desta lista, o usuário encontrará indicações de possibilidades do *app* como o *ArtSelfie*, *Super Zoom*, *Explorador de Conexões* e coletâneas temáticas, por exemplo: “O que é Arte Contemporânea?”; que também podem ser acessadas através do ícone “Explorar”, localizado na parte de baixo da tela.

O conteúdo das listas é desenvolvido por organizações parceiras do *Google Cultural Institute* e as informações técnicas como curadoria, fotografia ou edição de vídeo, localização geográfica e organização podem ser encontradas ao final da página. Assim, o *app* não cria o conteúdo, apenas organiza e distribui através de algoritmos. O usuário pode marcar o conteúdo como “favorito” para encontra-lo facilmente

posteriormente. No caso de obras marcadas como favoritas, o usuário também pode organizá-las como pequenas galerias particulares.

Possivelmente o mais conhecido, *ArtSelfie* é um recurso do aplicativo que utiliza a tecnologia de reconhecimento facial para dar ao usuário um retrato em pintura de alguém que se pareça com ele. O usuário deve tirar uma foto de si mesmo, conhecida como “*selfie*”, dentro do próprio *app* (que recebeu permissão no momento da instalação para acessar a câmera do aparelho) e o *app* busca em seu banco de dados imagens que tenham o mais alto grau de semelhança. O usuário tem a possibilidade de conhecer a obras indicadas (ano, artista, estilo, história, etc.) e outras obras semelhantes categorizadas por estilo, nacionalidade, artista e técnica e também de compartilhar em suas redes sociais os resultados.

Utilizando a *Visita Virtual*, o usuário pode caminhar por galerias (como a Chateaubriand do MASP, São Paulo), locais tombados como patrimônios culturais (como Machu Picchu), bairros considerados como epicentros culturais (como o West Kowloon em Hong Kong, China) e outros espaços ligados a organizações culturais e de tecnologia (como uma estação espacial internacional), totalizando mais de 4.450 possibilidades.

Com o *Super Zoom* é possível ver as obras em detalhes, o que muitas vezes não é possível mesmo presencialmente devida a necessidade de manter certa distância da obra. Há duas opções relacionadas ao nível de controle do usuário: o zoom pode ser controlado pelo próprio *app*, que traz comentários sobre detalhes destacados da obra, ou o zoom pode ser controlado pelo usuário.

Através do “Explorador de Conexões”, o usuário encontra obras agrupadas por estilo ou movimento artístico, período histórico, nacionalidade ou grupo étnico, técnica, material de suporte, cor predominante e linguagem artística. O *app* também lista os itens mais pesquisados na ferramenta de busca.

A coletânea temática “O que é Arte Contemporânea?”, apresentada no dia sete de setembro de 2019 na página inicial desta pesquisadora, foi realizada em parceria com 196 organizações de arte, incluindo 16 brasileiras, e traz seu conteúdo em três partes: 1) “O Básico”: três editoriais contendo entrevista e material pedagógico; 2) “As Principais Perguntas”: cinco listas intituladas “Quem – Os artistas”, “O Quê – As obras de artes e exposições”, “Onde – As galerias e instituições”, “Como – material e método” e “Por Quê – As questões que moldam a arte atualmente”; 3) “Arte Contemporânea em Detalhes”: seis *links* que dão ao usuário acesso a onze artigos, 43.804 obras, 657 exposições *online*,

196 coleções de organizações de arte, 258 visitas virtuais e 919 vídeos, sendo alguns em 360°¹¹¹.

O ícone da câmera dá acesso a opções que usam realidade aumentada como o *Art Projector* e o *Pocket Gallery*, entretanto esses recursos não estão disponíveis para alguns modelos de *smartphone*. O quarto ícone do menu, “Por Perto”, indica espaços culturais nas proximidades, acessando o GPS do aparelho. Através de *deep linking*, o *app* conecta o usuário com o *Google Maps*, para que ele possa encontrar rotas de acesso.

QR Code

Código QR (do inglês *Quick Response*) é um código de barras bidimensional que pode ser convertido em endereço URL ou URI, localização georreferenciada, contato, SMS e outros tipos de informação ao ser escaneado por um *smartphone*, através da câmera do aparelho, tanto no sentido vertical quanto no horizontal. Há assim a necessidade de o aparelho estar conectado à Internet e possuir um aplicativo de leitura - há um grande variedade desses aplicativos e muitos são gratuitos.

O código foi desenvolvido em 1994 pela Denso-Wave, empresa japonesa fornecedora de peças para a Toyota. O objetivo inicial era desenvolver um processo rápido de identificação das caixas enviadas à gigante automobilística.

Possui baixa complexidade para utilização e baixo custo de produção, entretanto é capaz de armazenar centenas de informações a mais do que o código de barras convencional, mesmo ocupando até um décimo de área na versão impressa.

São comuns em materiais impressos - revistas, folhetos, banners – como elo entre o *offline* e o *online*. A imagem estática do código impresso traz diferentes dinâmicas ao expandir a informação com conteúdo que não seria possível disponibilizar de outra forma (por exemplo, material audiovisual). Encontra-se o código QR em pontos turísticos e marcos históricos como forma de fornecer informações detalhadas sobre o espaço, incluindo: informações técnicas, história, indicações de locais relacionados, entre outros; o que possibilita a criação de roteiros culturais pela cidade. É possível também ver o código em eventos e exposições. O código QR é também uma forma de oferecer acessibilidade a pessoas com necessidades especiais, por exemplo, as que se comunicam em libras (PORTO, 2017).

¹¹¹ Todos os números apresentados dizem respeito ao conteúdo disponível no aplicativo no dia sete de setembro de 2019.

Realidade Virtual

A Realidade Virtual (RV) consiste na criação de ambientes híbridos, entre o real/físico e o virtual, tridimensionais por meios computacionais que permitem a interação do usuário em tempo real, através de movimentos corporais. Há diferentes classificações dos sistemas de RV, entretanto, duas características são pertinentes da RV: imersão e interação. O crédito para o desenvolvimento da tecnologia fica dividido entre o cineasta Morton Heilig (1926-1997) e o artista Myron Krueger (1942-). Já o termo “realidade virtual” foi cunhado pelo músico e cientista da computação Jaron Lanier (1960-) durante a década de 80 (SAÇASHIMA, 2011).

Uma década depois, Tom Caudell, pesquisador de aviação, desenvolveu o termo “Realidade Aumentada” (RA) cujo o sistema pertence ao campo da RV e que, segundo Paul Milgram, “faz parte da Realidade Mista e se posiciona em algum ponto da realidade-virtualidade contínua que conecta um ambiente totalmente real a um ambiente totalmente virtual” (SAÇASHIMA, 2011, p 21).

Devido à característica de imersão, esta tecnologia normalmente está ligada a tipos de *hardware* acoplados ao corpo como os óculos ou capacetes de *optical see-through* (sistema de visão óptica direta) e *smartphones* no sistema de visualização indireta, sendo que nem todos os modelos atuais no mercado podem interagir com RV. Entretanto, há também o sistema RAE (Realidade Aumenta Espacial) que trabalha com o alinhamento preciso de projetores. Com estes recursos, pode ser trabalhar a RA tanto dentro de ambientes fechados quanto em ambientes externos; sendo a primeira opção preferível por maior possibilidade de controle dos elementos e facilidade dos processos (SAÇASHIMA, 2011).

Sobre a interação, podemos dizer que, considerando “o grau de relação homem-máquina mediatizada por imagens, representações, sons, sistemas robóticos e outros” (p 33), a RA é um sistema interativo pois o emissor pode atuar também como receptor, já que existe um alto grau de possibilidade de intervenção e manipulação das informações e até de gerar novas informações (SAÇASHIMA, 2011).

É uma forma de trazer o *iterator* (nome dado ao usuário do sistema) para um tempo-espaco que não mais existe ou que nunca existiu.

Um modo acessível de experimentar RV é o *Google Cardboard Project*, uma plataforma em *open source* que permite o desenvolvimento de aplicativos de RV para *smartphones*, tanto Android quanto iOS, que serão utilizados juntos aos óculos de papelão, desenhado pela *Google* que pode ser montados por qualquer pessoa com acesso

ao projeto. É possível encontrar as informações técnicas do projeto no *website* GitHub, comumente utilizado por programadores que trabalham em *open source*. O objetivo do projeto é levar RV “as multidões” possibilitando seu uso a educadores que poderão levar “a sala de aula em excursões virtuais para qualquer lugar do mundo” (BICKHOFE et al, 2015).

Mídias Sociais

As mídias sociais surgiram como canais de disponibilização e troca de informações produzidas pelos e para os usuários, facilitando acesso, divulgação e cruzamento de manifestações culturais em diferentes linguagens artísticas.

Usaremos como base teórica para a definição de Boyd e Ellison: “serviços baseados na *web* que permitem aos indivíduos: 1) construir um perfil público ou semi-público dentro de um sistema limitado, 2) articular uma lista de outros usuários com quem eles compartilham uma conexão e (3) visualizar e percorrer sua lista de conexões e aquelas feitas por outros dentro do sistema.” (apud GALEGALE 2017, p 44)

Citamos como exemplo as seguintes mídias sociais: *Instagram*, *Pinterest*, *YouTube*, *Flickr*, *SoundCloud*, *Tumblr*, *Facebook*, *LinkedIn*, *Snapchat* e *Twitter*. Cada mídia social tem suas próprias especificidades, por exemplo: no *Twitter* só é possível compartilhar textos de até 280 caracteres com espaço; no *Instagram* compartilha-se no *feed* principal imagens fixas, gifs e vídeos; o diferencial do *SnapChat* é que todo o conteúdo compartilhado irá desaparecer após 24 horas.

Estas mídias sociais são espaços virtuais de convívio para uma sociedade que existe a partir de relações e vínculos entre indivíduos. Sendo uma rede social “o resultado da criação de relacionamento entre pessoas que compartilham valores em comum” (GALEGALE, 2017, p 41), as mídias sociais são os espaços virtuais onde se estabelece ou se aprofunda a rede social. Entretanto, estas plataformas não só possibilitam as trocas, mas sim se tornam, de acordo com Bruno Latour, “lugar simbólico no qual se instauram interações entre as tecnologias, os sujeitos e a sociedade”, um ambiente de relações (GALEGALE, 2017, p 49 e50).

As mídias sociais geram uma expansão dos círculos sociais, oferecendo novas oportunidades de aprendizagem e interações pessoais. Não é incomum a formação de relacionamentos entre pessoas que nunca tiveram interações fora do ambiente virtual.

Toda a interação entre os usuários ocorre a partir do compartilhamento e da criação colaborativa de conteúdos em diferentes formatos por qualquer pessoa que tenha

acesso à internet. Assim, todo conteúdo dentro das mídias sociais é criado pelo usuário e não há centralidade. Tim O'Reilly fala sobre a “*Web 2.0*”, um novo estágio da internet que surgiu com um conjunto de mudanças a partir de novo status do usuário, que não apenas recebe conteúdo, mas também produz (GALEGALE, 2017).

As organizações culturais costumam utilizar esses recursos para manter contato direto com o seu público, informando sobre programações e alterações emergenciais das mesmas, respondendo dúvidas dos usuários, divulgando seus objetos simbólicos em exposições, entre outras ações.

Recentemente, tem crescido o número de artistas e coletivos que se utilizam destes espaços para exibirem seus trabalhos, tanto como uma forma de portfólio aberto, quanto como uma variação de exposição virtual.

Gamificação

O termo é de complexa definição, porém pode ser entendido como: “usar elementos do *design* de jogos em contextos não relacionados com jogos”¹¹² (Döpker *et al* 2013). Seu objetivo principal é aumentar a interação e o engajamento dos usuários. O uso comum da palavra jogo pode levar a um entendimento errôneo do que se trata gamificação. Döpker *et al* (2013) indica que, no uso que fazemos aqui, se trata de algo “estruturado por regras e um conflito competitivo focados em uma meta”¹¹³; assim não há muito espaço para exploração, *side quests*¹¹⁴ e jogadas livres. Para compreendermos melhor o processo de gamificação, é necessário também definir melhor “contexto não relacionado a jogos”.

Gamificação usa mecanismos de jogos onde não são usualmente esperados. Esta expectativa depende de aspectos sociais, históricos e culturais. Consequentemente, não há o contexto não relacionado com jogos, porém – dependendo do grupo alvo – jogadores irão esperar por estes elementos ou não (DÖPKER *et al*, 2013)¹¹⁵

Gamificação pode ser desenvolvida tanto no espaço físico quanto no espaço virtual do museu, em alguns casos realizados no espaço físico houve a adição de realidade aumentada e QR *code*. Ambos espaços costumam utilizar aplicativos em *smartphones*.

¹¹² Tradução sugerida para “use of game design elements in non-game context”.

¹¹³ Tradução sugerida para “is structured by rules and competitive strife towards a goal”

¹¹⁴ Termo comum para buscas ou pequenas aventuras paralelas ao enredo principal do jogo.

¹¹⁵ Tradução sugerida para “Gamification uses game mechanisms where they are usually not expected. This expectation depends on social, historical and cultural aspects. Consequently, there is not the non-game context, but – depending on the target group – players will expect game elements or not.

O uso de gamificação em organizações culturais está sempre relacionada com a experiência de aprendizado e não simplesmente de entretenimento. Os jogos normalmente focam na exploração do acervo do museu, levando o usuário a conhecer melhor as obras e artistas apresentados. Na construção dos jogos, cria-se uma história de fundo que serve de guia para a aventura do usuário. Anita Joan Potucek compartilhou em seu blog pessoal¹¹⁶ o processo de desenvolvimento de um aplicativo para o Museu Britânico explorando gamificação e aponta que esta pode ser a melhor maneira de aumentar o engajamento do público dos museus.

¹¹⁶ “Gamification of the Museum Experience – UX case study” por Anita Joan Potucek. Publicado em 24/03/2019. Disponível em link.medium.com/uuVvG XK3x6. Visitado em 16/05/2020

ANEXO C: Critérios para análise do uso de hipertexto e possibilidades de interação em espaços virtuais.

Os seguintes critérios foram listados a partir da tese de doutorado intitulada *Cultural Journalism in a digital environment* de Dora dos S Silva, defendida em 2016 na Universidade Nova Lisboa. Silva (2016) propõe um guia de análise para engajamento de leitores. Tendo este guia como ponto de partida, propomos critérios para analisar as possibilidades de hipertexto e interatividade em espaços virtuais de arte considerando as diferentes formas de interação público-arte; público-artista; público-público; e público-equipe do *website*.

Hipertexto (de navegação pelo *website*):

- *Website* responsivo (versão para *desktop* e *mobile*);
- Ferramentas conectando conteúdos relacionados;
- Categorização ou Indexação;
- *Tags*;
- Caixa de pesquisa;

Interatividade com o *website*:

- Recebimento de alertas (RSS);
- *Newsletter* periódica;
- Meio de contactar a equipe (*e-mail*, caixa de mensagem)
- Participação de eventos com equipe.

Interatividade (com a obra, com artistas, entre o público):

- Meio de contactar o artista;
- Espaço para comentários;
- Possibilidade de compartilhamento (*e-mail* e/ou mídias sociais);
- Material complementar (através de *links* internos ou externos);
- Participação de eventos com os artistas.

APÊNDICE A: Bio dos artistas coletivistas

Texto disponível em <http://www.artes.uff.br/projetopandemia/index.php?id=interacoes>

Adryana Diniz

Pesquisadora-propositora em cibermediação cultural. Mestranda em Estudos Contemporâneos das Artes na Universidade Federal Fluminense, investigando o tema “o mediador como criador-propositor na cibercultura”. Desenvolve, a partir de sua pesquisa, experimentações poéticas em cibermediação e são estes trabalhos que ela traz para a residência.

Amanda Erthal

Artista Visual, Fotógrafa e Mestranda em Estudos Contemporâneos das Artes na Universidade Federal Fluminense, em sua formação artística cursou o Programa Fundamentação na EAV Parque Lage. Dispõe de técnicas com a assemblagem, bordado, fotografia, pintura e objetos instalativos para compor uma linguagem poética que visa refletir e tensionar questões acerca do Corpo e da Construção da Condição Feminina na sociedade e na arte contemporânea.

Ana Bia

Artista Visual. Graduada em Artes-UFF. Reflete sobre as relações da terra, território, raízes e as histórias. Utiliza técnicas como barro, colagem digital, bordado, fotografia e escultura. Já participou de algumas exposições coletivas, sendo algumas delas “Tenho Fome de Lama” (galeria Aberta – RJ, 2019), “III Pega” (Centro Cultural Phábrika- RJ, 2019) e “Distopias” (Espaço Apis-RJ, 2019).

Christian Paredes

Artista-curador graduado em artes pela Universidade Federal Fluminense. Inicia sua produção a partir das ativações urbanas como o grafite e o lambe, onde desenvolve a inserção do “eu” na sociedade. Em 2018, o artista amplia seus trabalhos a partir da criação do Orgâni.co, onde explora a experimentação com diversos materiais, que somado à retomada da escrita poética culmina numa retórica material. O que reverbera no artista um sentimento de questionar os papéis no qual a arte é concebida.

Gabi Bandeira

Artista multi-criadora, conclui sua graduação em Artes na Universidade Federal Fluminense, participou de alguns coletivos além da residência artística na SSW (Escócia, 2016). Atualmente encontra-se como mestranda no PPGCA-UFF, área de concentração Estudos dos Processos Artísticos. Sua pesquisa, gira em torno de um programa de ações coletivas proposto pela mesma, para refletir sobre o lugar do artista contemporâneo e seus processos de intervenção e produção de vida, decorrentes de trabalhos de agenciamento coletivo e formação de redes.

Jordana Coan

É formada em História e lecionou em colégios por dez anos. Atualmente mestranda em Estudos Contemporâneos das Artes na Universidade Federal Fluminense, desenvolve pesquisa sobre misticismo, ocultismo, xamanismo e rituais, nos quais investiga temas como ecologia, questões indígenas, descolonialidade e inconsciente.

Júlia Vita

É artista e poeta formada em Artes pela Universidade Federal Fluminense. Em 2019, publicou “Alga Viva”, seu primeiro livro de poemas, pela Editora Córrego (SP). É coautora do grupo de produção poética Laboriosa, existente na cidade de Niterói desde 2017. Com esse grupo gravou o disco “Arthus Fochi e os Botos da Guanabara”. Possui textos e poemas publicados em revistas virtuais e físicas. Produz videoarte, performance, arte visual e instalação. Trabalha há 3 anos no projeto pessoal “Trabalho Doméstico”.

Lozem Minzú

Multiartista. Graduanda em Artes pela UFF. Inicia sua pesquisa buscando mapeamentos subjetivos as memórias de subalternidade e possibilidades de transcendência – se apoiando nas ficções visionárias, pensa estratégias e contra-fluxos na guerrilha do sensível à novas realidades e corporeidades. Se ocupa dos estudos dos campos situais e outros tempoespaço como prática disruptiva e contra-colonial.

Marcello Magdaleno

É formado em arquitetura pela UFRJ, cursa mestrado na UFF em Estudos Contemporâneos das Artes como a pesquisa “Mergulho - O Estudo da Convergência de Linguagens nos Ambientes Imersivos”. Desenvolve trabalhos nas áreas de música,

performance, fotografia e vídeo. Apresentou no Festival Multiplicidade 2018 a performance sonora “Cavernas de Saramago”. Com o espetáculo multi linguagem “Sobre o Mar”, apresentou-se no Brasil, em Portugal, Angola, EUA, Canadá e São Tomé e Príncipe.

Mariana Queiroz

Poeta, dramaturga, produtora e performance, também estudou dublagem, percussão e canto. Atriz formada pela ETET Martins Penna e em Relações Internacionais na UFRJ. Mestranda em Estudos Contemporâneos das Artes na UFF, onde constrói uma pesquisa voltada para a criação de jogos-rituais coletivos, investigando simbologias do número três.

Rebeca Tolmasquim

Atriz, poeta, circense e artista visual, graduada em Artes-UFF. Pesquisa a Instituição Arte como Mercado Cultural. Experimente o hibridismo de linguagens que permitam a criação de um corpo maximalista buscando a conexão entre referências institucionalizadas e intelectualizadas com inspirações populares e cotidianas atentando aos atravessamentos coletivos proporcionados pela experiência artística.

Taineura Z

Artista, fotógrafa, educadora e colaboradora no Orgâni.co Atelier, em processo de graduação em Artes pela Universidade Federal Fluminense. É cria de Petrópolis, vivendo no Rio de Janeiro. Utiliza a imagem como memória mágica e conectiva, explora seus desejos de conhecimento territorial para reconhecimentos sociais. Suas experimentações visuais vividas por fotografias, videoarte e colagem foram suas ferramentas de autoconhecimento ao investigar os meios urbanos que habitas, as vivências são guias que fortalecem o trabalho de registros. Reconhece a resistência sobre lógicas colonialistas e pesquisas flertam com a arte-educação.

Tuca Mello

Artista multimídia e pesquisadora carioca em processo de graduação na Universidade Federal Fluminense. Sua pesquisa consiste em articulações que circundam o corpo, desejo, gênero, ambiente, interação ritualística, manipulação de materiais orgânicos e inorgânicos. Desenvolve trabalhos a partir de audiovisual, fotografia, performances e

manipulação de materiais. Vivenciou três residências, uma no Espaço Rampa, outra iniciada no Centro Municipal Hélio Oiticica e, em 2020, participou de residência no Despina/RJ.

APÊNDICE B: Páginas internas do Livro dos Ritos – parte do projeto de mediação da 1ª edição da residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais.

DENTRO DESTA "LIVRO DOS RITOS" VOCÊ PODERÁ CONHECER OS TRABALHOS QUE SEMEIAM ARTE, CURA E RITUAIS NA RESIDÊNCIA VIRTUAL QUE OCORRE NO @ORGANI.COATELIER

INSPIRADO NOS ANTIGOS GRIMÓRIOS, COLEÇÕES DE RITOS DO PERÍODO MEDIEVAL COM REFERÊNCIAS À ASTROLOGIA, BOTICÁRIA E BENZEDURAS, TRAZEMOS, NESTE LIVRO, UMA NOVA LEITURA DE "RITUAIS", CONVIDANDO VOCÊ PARA SER PARTE DESTA PROCESSO E TRABALHAR COM OS ARTISTAS.

UMA SIMPLES FRASE QUE SE APRESENTA COMO DESCRIÇÃO SIMBÓLICA DAS OBRAS PODE VIRAR UM MANTRA EM SEUS LÁBIOS, SE ASSIM DESEJAR.

SIGA OS LINKS EXTERNOS PARA EXPLORAR MAIS OS TRABALHOS E CONHECER AS DIFERENTES COMBINAÇÕES POSSÍVEIS ENTRE ELES.

COMO EM UM RITO, ONDE AÇÃO COMPLEMENTA PALAVRAS E SÍMBOLOS, SUA PARTICIPAÇÃO COMPLEMENTA O QUE OS ARTISTAS COMEÇARAM.

JUNTO DE CADA TEXTO, VOCÊ ENCONTRARÁ PEQUENAS DESCRIÇÕES DE RITUAIS SIMBÓLICOS. SINTA-SE CONVIDADO A PARTICIPAR E COMPARTILHAR SUAS EXPERIÊNCIAS CONOSCO ATRAVÉS DE #ARTECURAERITUAIS

E A PARTIR DO ENCONTRO DE TODOS ESSES RITUAIS DE CURA PELA ARTE, SURTEM CONEXÕES.

OS ARTISTAS QUE AQUI APRESENTAMOS SE REÚNEM PARA CRIAR NOVAS PROPOSIÇÕES, EXPLORANDO AS CONVERGÊNCIAS ENTRE O QUE JÁ EXISTE PARA ENCONTRAR UMA OUTRA POSSIBILIDADE.

POIS, APESAR DOS RITUAIS NOS LEMBRAREM DE TRADIÇÕES E ANCESTRALIDADES, A ARTE ESTÁ SEMPRE SEGUINDO EM FRENTE, BUSCANDO O DEVER QUE SE APRESENTA A NÓS.

HÁ NOVAS CURAS QUE PRECISAMOS ENCONTRAR, POR ISSO A ARTE CERA NOVOS RITUAIS. AQUI TRADIÇÃO E CRIATIVIDADE SE FUNDEM.

QUEREMOS "RESIDÊNCIA", ABRIGO E CONVÍVIO QUE CERA UM AMBIENTE PARA TODO ESSE CRIAR. DISTANTES PELO ISOLAMENTO, ENCONTRAMOS NO VIRTUAL ESTE NOVO LOCUS PARA HABITAR, COM TODA A SUA POTÊNCIA QUE NOS MOSTRA NOVOS MATERIAIS, TÉCNICAS E CONTEXTOS.

NOVOS TRABALHOS SURTIRÃO, NOVAS CONVERSAS VÃO SE DESENNOLAR E CONVIDAMOS VOCÊ PARA ESTA EXPLORAÇÃO. PARTICIPE DE NOSSA PROGRAMAÇÃO E DO CONSTRUIR DESSA CURA COLETIVA NA ARTE.

ADRYANA DINIZ
MEDIÇÃO

RITUAL PARA LYGIA DE JORDANA COAN

CUIDAR DO QUE ME É PRECIOSO

A ARTISTA VEM EXPLORANDO RITUAIS TANTO NO SEU COTIDIANO QUANTO EM SUA PESQUISA DE MESTRADO, ONDE FOCA NO XAMANISMO DE ERNESTO NETO E NA OBRA DE MARINA ABRAMOVIĆ, BUSCANDO ESTUDAR AS RELAÇÕES ENTRE A RITUALÍSTICA E O INCONSCIENTE.

ESTE TRABALHO É UM RITUAL DE PROTEÇÃO REALIZADO PARA A ARTISTA BRASILEIRA LYGIA CLARK. O DESEJO É PROTEGE-LA DE FUTURAS FORMAS DE CENSURA. PARA REPRESENTAR LYGIA, É USADO A FITA DE MOEBIUS, COMO REFERÊNCIA A UM DE SEUS TRABALHOS, "CAMINHANDO".

O QUE JORDANA APRESENTA NESTE PROJETO SERVE DE TUTORIAL E PODE SER REPRODUZIDO COM OS SEGUINTE MATERIAIS: CAIXA DE MADEIRA ESPELHADA, BARBANTE BRANCO, PAPEL, ÓLEO COM ERVAS, VELA, PALO SANTO E TENDO DIVERSOS OUTROS NOMES EM MENTE

RITUAL PARA PROTEGER QUEM VOCÊ AMA

VIRE-SE NA DIREÇÃO DA PESSOA
OU INICIE UMA CONVERSA DE
VÍDEO. COM SEU CORAÇÃO REPLETO
DE AFETO E CARINHO, TOQUE
QUANTOS BEIJOS VOCÊ DESEJAR.



APÊNDICE C: Exemplo de Modelo Aspectual de Basden (2020)

Aspecto social e parte de sua constelação



APÊNDICE D: Registros do trabalho do coletivo Arte, Cura e Rituais

Histórico de edição colaborativa de um arquivo do coletivo Arte, Cura e Rituais na plataforma Google Drive

Histórico de versões

Mostrar apenas versões nomeadas

SETEMBRO DE 2020

4 de setembro de 2020, 23:21
Versão atual
Christian paredes

2 de setembro de 2020, 17:05
Jordana Coan

AGOSTO DE 2020

15 de agosto de 2020, 16:55
Loren Muniz Da Costa

13 de agosto de 2020, 11:21
Jordana Coan

13 de agosto de 2020, 02:28
Marcello Magdaleno

12 de agosto de 2020, 21:00
Jordana Coan

12 de agosto de 2020, 18:47
Mariana Queiroz

12 de agosto de 2020, 17:04
Mariana Queiroz

12 de agosto de 2020, 15:18
Jordana Coan

12 de agosto de 2020, 13:41
Jordana Coan

2 de agosto de 2020, 21:29
Tuca Mello

JULHO DE 2020

31 de julho de 2020, 12:44
De Dentro Da Minha Costela

30 de julho de 2020, 18:52
Mariana Queiroz

29 de julho de 2020, 22:31
Mariana Queiroz

27 de julho de 2020, 17:41
Loren Muniz Da Costa

27 de julho de 2020, 15:18
Mariana Queiroz

26 de julho de 2020, 19:45
De Dentro Da Minha Costela

24 de julho de 2020, 21:59
Loren Muniz Da Costa

21 de julho de 2020, 20:37
Tuca Mello

20 de julho de 2020, 01:37
Amanda Erthal

19 de julho de 2020, 20:14
Gabriela Bandeira

15 de julho de 2020, 17:23
Amanda Erthal

12 de julho de 2020, 01:11
Christian paredes

12 de julho de 2020, 00:16
Christian paredes
Amanda Erthal

10 de julho de 2020, 22:19
Christian paredes

10 de julho de 2020, 19:41
Tuca Mello

10 de julho de 2020, 17:49
Tuca Mello

9 de julho de 2020, 23:12
Adryana Diniz

8 de julho de 2020, 20:22
Ana Bia

6 de julho de 2020, 21:56
Tuca Mello

6 de julho de 2020, 15:24
Adryana Diniz

5 de julho de 2020, 21:05
Marcello Magdaleno

5 de julho de 2020, 20:17
Amanda Erthal
Ana Bia

4 de julho de 2020, 11:45
Ana Bia

3 de julho de 2020, 21:56
Jordana Coan

3 de julho de 2020, 19:03
Ana Bia

3 de julho de 2020, 18:02
Ana Bia
Jordana Coan
Adryana Diniz

MAIO DE 2020

24 de maio de 2020, 23:36
Amanda Erthal
Júlia Vita
Gabriela Bandeira
Tuca Mello

24 de maio de 2020, 22:26
Gabriela Bandeira
Amanda Erthal
Júlia Vita

24 de maio de 2020, 20:37
Amanda Erthal
Gabriela Bandeira

24 de maio de 2020, 17:53
Amanda Erthal
Gabriela Bandeira

24 de maio de 2020, 17:20
Todos os usuários anônimos

Apresentação das linhas de pesquisa da residência. Disponível em:
<http://www.artes.uff.br/projetopandemia/index.php?id=residencia-artistica>

linhas de pesquisa

A proposta da residência Arte, Cura & Rituais é, durante o período de 30 dias, investigar possibilidades de desenvolvimentos de trabalhos artísticos durante o período de isolamento social. Buscando novas metodologias para que as produções dos participantes se transformem em enunciações coletivas, ainda que distantes e fisicamente individuais. Considerando o momento delicado de suspensão de resoluções e soluções rápidas, a atenção primordial desse projeto é dada ao processo gradual de teorização e experimentação da proposta, e não somente à obra final. Escolhemos, dentro de uma infinidade de possibilidades, alguns eixos que podem ajudar na estruturação das pesquisas:

. reconexões, corpo & natureza:

Dentro desse eixo pensamos o resgate da conexão do ser humano com a natureza, tanto com as subjetividades do inconsciente -- e suas memórias -- quanto com a natureza física da Terra.

. rituais de cura & proteção:

Esse eixo aborda práticas ritualísticas que auxiliam as vivências pessoais e mútuas, a partir da relação da arte com os processos de cura e proteção. As tradições e religiosidades que compõem trajetórias e, para além disso, ressignificações das práticas ritualísticas na contemporaneidade. Ainda há a exploração do questionamento sobre o que configuraria esse novo tipo de ritualidade.

. novas configurações, corpo em domicílio:

Esse eixo trata mais diretamente sobre a nova realidade enfrentada durante a pandemia da COVID19. O corpo afastado e se restabelecendo nas distâncias, não mais em trânsito. Como se organiza esse corpo confinado? Diante de tantas restrições há a pesquisa sobre quais seriam as possibilidades restantes e que surgem. As questões acerca das estratégias artísticas e de contato no momento atual, com a virtualidade mais latente em todos os âmbitos por exemplo.

Catálogo das obras expostas através do Ateliê Pandêmica. Disponível em: <http://www.artes.uff.br/projetopandemia/index.php?id=praticas-e-conformacoes>

práticas e conformações:

arte, cura e rituais

saúde e resistência | interações

conformações



Elementário
de Jordana Coan



Espaços de Depuração: presença oculta
de Tuca Melo



Meio Fio
de Taineira



Triade para afiar intuições: roda-virtual
de Mariana Queiroz



Cenas de Corpo e Segredo
de Loren Minzú



Os banhistas
de Amanda Erthal



Mergulho - sonho coletivo
de Marcello Magdaíeno



É preciso escoar
de Ana Bia



Propágulos
de Gabi Bandeira



Esquema Artístico
de Rebeca Tolmasquim

Subpasta do google drive com os documentos para atualização da página da residência no Ateliê Pandêmica

