

ENTRE A TEORIA E A PRÁTICA DA MEDIAÇÃO CULTURAL: APONTAMENTOS A PARTIR DO FACTORS 8.0

BETWEEN THEORY AND PRACTICE OF CULTURAL MEDIATION:
INSIGHTS FROM FACTORS 8.0

Rittieli D'Avila Quaiatto
PPCAV/UFRGS

Resumo: Nesse artigo abordo o projeto de mediação cultural desenvolvido na oitava edição do Festival de Arte, Ciência e Tecnologia – FACTORS 8.0, ocorrido em 2021, no Instagram e no Youtube. Tenho como objetivo estimular uma reflexão crítica sobre as estratégias de mediação empregadas nas exposições de arte, particularmente nas mostras online de Arte e Tecnologia, no período do isolamento social, decorrente da pandemia. Para isso, utilizo os campos da Arte e da Mediação Cultural como aporte teórico e disserto a partir da participação junto à equipe educativa do festival, analisando o projeto desenvolvido e discutindo sobre a lacuna observada entre as expectativas da equipe e a realidade da execução da proposta. Por fim, destaco a necessidade de criação de métricas específicas para avaliar o alcance dos projetos, a real interação e a experiência dos públicos nesses eventos.

Palavras-chave: Mediação cultural; arte e tecnologia; exposição virtual; públicos; pandemia.

Abstract: *In this article, I address the cultural mediation project developed during the eighth edition of the Festival of Art, Science, and Technology - FACTORS 8.0, which took place in 2021 on Instagram and YouTube. My aim is to stimulate a critical reflection on the mediation strategies employed in art exhibitions, particularly in online showcases, during the period of social isolation resulting from the pandemic. To achieve this, I draw upon the realms of Art and Cultural Mediation as a theoretical foundation, and expound upon my involvement with the festival's educational team, analyzing the project's implementation and discussing the observed gap between the team's expectations and the reality of proposal execution. Finally, I emphasize the need for the creation of specific metrics to assess project reach, genuine engagement, and audience experience in these events.*

Keywords: *Cultural mediation; art and technology; virtual exhibition; audiences; pandemic.*

Introdução

No contexto da pandemia mundial do Coronavírus (COVID-19), que teve início em 2020, o setor cultural foi impactado rapidamente e dentre diversos profissionais, nós, mediadores culturais, trabalhamos, junto às instituições, sobretudo na ideia de transformar as plataformas digitais e redes sociais em novos espaços para discutir e fomentar a arte, além de gerar propostas de interação e construção coletiva, buscamos também contribuir para a manutenção da saúde mental da população. Enquanto pesquisadora e mediadora, entendo e acredito que as práticas que promovem a aproximação e diálogo com a arte são impreteríveis recursos no contexto das exposições, principalmente no campo da Arte Contemporânea, que por vezes apresenta certo grau de incomunicabilidade e distanciamento com os públicos.

Em meio a liberdade de criação e produção existente no campo da Arte Contemporânea, encontra-se a vertente de pesquisa considerada como um “guarda-chuva” de investigações que relacionam Arte, Ciência e Tecnologia, tratada nesse texto como Arte e Tecnologia¹. Nesse sentido, ao tratar das exposições com obras de Arte e Tecnologia estamos abordando uma produção artística que tem como uma de suas principais características o grande potencial comunicativo fundado na experiência, nos sentidos e na interação do público/participante/interator com as obras e as exposições. Assim, existem certas especificidades nos projetos de

1 A Arte e Tecnologia são termos abrangentes que juntos englobam produções que fazem uso de tecnologia em sua criação, exibição ou interação com o público. Essas práticas artísticas podem incluir, além da arte digital e computacional, a realidade virtual, realidade aumentada, arte em mídia interativa, arte em rede (net art), arte com robótica, entre outras. A Arte e Tecnologia explora a intersecção entre a criatividade artística e o potencial transformador das tecnologias.

mediação desenvolvidos para esse tipo de mostra, tanto para mediação in loco quanto online. Em vista disso, é importante salientar que os festivais² de Arte e Tecnologia são eventos importantes por fomentar e exibir produções que promovem diferentes níveis de aproximação e diálogo com os públicos.

O Festival de Arte, Ciência e Tecnologia - FACTO³ foi o primeiro produzido no Estado do Rio Grande do Sul, é realizado anualmente desde agosto de 2014⁴ e proporciona ao público o contato direto com projetos e produções artísticas há nove edições⁵. Desde seus primeiros eventos, estabeleceu ações voltadas ao público, com estratégias implementadas in loco, permitindo que os mediadores conseguissem perceber a atividade e deslocamento do público no espaço expositivo, bem como acompanhar o feedback em tempo real dos visitantes, o

2 Os festivais de Arte e Tecnologia surgiram como um circuito específico para discutir essa produção, a partir da necessidade de abrir espaço no campo da arte para tal vertente. Eles também exerceram papel fundamental na difusão e fomento das pesquisas na área, sobretudo, em seus primórdios, pois atuaram como espaços para consolidar a Arte e Tecnologia junto ao sistema da arte.

3 Surgiu em 2014 e foi nomeado como Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – FACTORS, pois acontece em Santa Maria, interior do Estado. Em 2017, integrou uma das mostras da 1ª Bienal Internacional de Arte Contemporânea da América do Sul - BIENALSUR e em função do alcance maior do evento, passou a se chamar Festival de Arte, Ciência e Tecnologia - FACTORS, mantendo a referência do Estado somente na sigla. Em 2022 passou a se chamar FACTO, entendido como um acontecimento. Portanto, ao abordarmos a oitava edição, mencionamos o evento como FACTORS 8.0.

4 O evento é promovido pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais – PPGART/UFSM e realizado pelo Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias digitais - LABART, na mesma instituição. É coordenado pela Prof^a. Dr^a Nara Cristina Santos.

5 Até sua sexta edição, como espaço principal da mostra, a sala de exposições Cláudio Carriconde, localizada no Centro de Artes e Letras (CAL), no campus da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

que assegurava a equipe sobre a experiência e a interação dos públicos, gerando aporte para os projetos futuros. Em 2021, o FACTORS 8.0 ocorreu de modo online e contou com um projeto de mediação desenvolvido por uma equipe de quatro pesquisadores⁶, dedicada exclusivamente para tal propósito: pensar nas ações, dinâmicas e conteúdos desenvolvidos para dialogar com os públicos e aproximá-los da produção exibida, bem como provocar reflexões sobre a tecnologia e a arte.

Sabemos que nas últimas décadas espaços expositivos têm cada vez mais se inserido no meio virtual, visto que as exposições online, a digitalização do acervo e o uso das redes sociais já eram uma realidade mesmo antes da pandemia. No entanto, durante o lockdown, esses foram praticamente os únicos recursos a serem utilizados e mesmo as estratégias remotas tiveram que ser reconfiguradas em meio à crise. Mas esses projetos, ações e estratégias alcançaram/alcançam, de fato, os públicos? Como avaliar, com que parâmetros?

Longe de serem respondidas, as questões supracitadas foram ativadoras para a escrita desse texto e são abordadas com o intuito de contribuir para a discussão do campo de estudo. Pensar juntos sobre esses aspectos perpassa também pelo trabalho da mediação cultural.

1. Notas sobre o campo da mediação cultural

Embora o advento da mediação cultural possa ser rastreado em diferentes momentos da história do Brasil, seu desenvolvimento mais significativo ganhou impulso a partir das

6 Flávia Queiroz (graduanda em Artes Visuais/UFSM), Daniel Lopes (mestrando – PPGART/UFSM), Hosana Celeste (pós-doutoranda – PPGART/UFSM) e Rittieli Quaiatto (doutoranda – PPGAV/UFRGS). As titulações apontadas são referentes ao ano de 2021.

últimas décadas do século 20 e início do século 21. O campo é intrinsecamente relacionado à Arte-Educação⁷, pois ambos propõem facilitar o acesso, a compreensão e a apreciação da arte e da cultura, além de compartilhar objetivos, frequentemente se complementam nos contextos educativos e culturais.

Já no campo da Educação, a mediação cultural é relacionada ao contexto da Educação Não Formal⁸ como “qualquer tentativa educacional organizada e sistemática que, normalmente, se realiza fora dos quadros do sistema formal de ensino”. Aliado ao âmbito da arte e da cultura, junto aos diferentes espaços culturais, a prática visa o diálogo, a promoção, a troca e a construção de conhecimento entre diferentes grupos culturais. (BIANCONI; CARUSO, 2004, p. 20).

Assim, discutida no contexto das exposições de arte, a medição cultural refere-se ao processo de facilitar a compreensão, apreciação e interação do público com as exposições, objetos e temas presentes nos espaços expositivos, sejam eles museus, galerias, centros culturais ou salas de exposição. E, cada um desses espaços requer maneiras específicas de exibir e comunicar, logo, estabelece diferentes estratégias para apresentação, fruição e mediação das obras.

O pesquisador e crítico Fernando Cocchiarella faz uma importante observação sobre a Arte

7 O campo da arte-educação no Brasil foi influenciado por diversos educadores, artistas e pensadores ao longo do tempo, autores como Ana Mae Barbosa, Augusto Rodrigues e Walter Zanini, entre outros, foram influentes na construção e desenvolvimento do campo ao discutir sobre a importância da arte como ferramenta de reflexão e desenvolvimento humano.

8 No Brasil, a educação não formal começou a ganhar destaque e ser discutida mais amplamente a partir das décadas de 1970 e 1980, como parte das discussões sobre educação popular, educação de adultos e movimentos sociais. Nomes como Paulo Freire, Anísio Teixeira, Moacir Gadotti e outros educadores progressistas tiveram influência significativa nesse contexto.

Contemporânea e suas relações com os públicos e aponta que:

o esforço de reaproximação com a vida empreendido por algumas gerações de artistas contemporâneos não tornou a arte de nossos dias mais compreensível e comunicável do que aquela desenvolvida na era de sua autonomia. Ao contrário, a arte hoje parece ter ainda maior dificuldade de ser apreendida pelo público do que a produção moderna, e a demanda por explicações parece ter aumentado consideravelmente. Muitos podem ser os motivos dessa incomunicabilidade. Talvez o principal deles decorra do fato que as obras e intervenções dos artistas sejam tão parecidas com a vida que o público não mais as reconheça como artísticas (estéticas). (COCCHIARALE, 2014, p. 48, grifo nosso)

Assim, quando a “demanda por explicações” apontada por Cocchiarale invade os espaços expositivos de arte, se torna evidente a necessidade de agentes qualificados para dialogar com os públicos e mesmo não sendo o objeto integral desse texto, é importante apontar a fragilidade do campo de atuação dos mediadores culturais no país, uma profissão que ainda não foi regulamentada e que se estabelece geralmente a partir de contratos temporários na maioria das instituições brasileiras. No contexto da pandemia, muitos profissionais dos setores educativos foram demitidos no primeiro momento de crise. É, no mínimo, curioso perceber a fragilidade das equipes mesmo desempenhando um papel essencial nas instituições culturais. Aparentemente, quando se percebeu que os espaços expositivos não abririam tão cedo, muitos museus e instituições culturais recontrataram mediadores para dar início as estratégias virtuais e para manter os espaços ativos durante a pandemia.

A partir da minha experiência prática como mediadora cultural e também por meio das

minhas pesquisas teóricas, percebo a mediação cultural enquanto um processo de comunicação múltiplo, assimétrico e indispensável para todas as exposições de arte. Múltiplo pois pode aliar-se e fazer uso de diferentes dispositivos, como flyers, etiquetas, texto curatorial, catálogos de exposição, sites, redes sociais e tecnologias interativas; assimétrico porque a relação entre os sujeitos (mediador-público-mediador) nunca será de igual para igual, pois as vivências, conhecimentos e experiências serão sempre distintas, nem melhor, nem pior, apenas diferentes; e, indispensável pois acredito que as características das produções contemporâneas exigem que o projeto expositivo promova a elaboração estratégias de aproximação e diálogo, para que assim, haja uma experiência crítica, educativa e de construção para com os públicos.

2. Arte e Tecnologia: relações entre obra, exposição e públicos

A obra de arte tecnológica atinge seu potencial interativo quando ocorre a ação do público, o qual desenvolve papel decisivo neste gênero de produção e essa relação evidencia a influência direta, tanto do público quanto do espaço expositivo, na poética realizada pelo artista. Nessas exposições, o público possui diferentes necessidades e interesses, buscando a interação e a experimentação e participando mais ativamente das obras e da mostra. De acordo com a pesquisadora e curadora Nara Cristina Santos, “a produção da arte tecnológica possibilita uma relação distinta do espectador, do participante, agora interator, de modo mais direto com a obra, integrando-a no seu processo sistêmico de vir a ser”. (SANTOS, 2006, p. 483). Assim, o interator é induzido a explorar tanto o objeto artístico quanto o espaço no qual ele se encontra.

Para o artista e pesquisador Milton Sogabe (2015), a relação de inserção do público na obra ocorreu como um processo no decorrer da história, mas a partir do século XX, ficam mais evidentes as discussões sobre a participação do público nas artes visuais e também nas outras manifestações artísticas. Conforme o autor “no contexto da tecnologia digital, presenciamos na arte interativa um público com um maior grau de participação na obra, e com o artista precisando pensar mais na presença do público em várias etapas do processo de criação da obra”. (SOGABE, 2015, p. 34).

Assim, um dos desafios de mediar essas exposições é a constante atualização das tecnologias, o que nos leva a lidar com novos equipamentos e diferentes interfaces, exigindo também a renovação da estrutura necessária para que tudo funcione. Durante a organização do evento e da formação dos mediadores é necessário sempre considerar a segurança da obra e dos públicos, pois muitas vezes a interação perpassa a manipulação dos equipamentos que fazem parte da obra.

As produções também permitem que o visitante se torne interator, ou seja, um participante ativo, além de proporcionar uma experiência distinta para o mesmo (diferente de mostras com linguagens tradicional, como pintura e escultura). Essa relação é complexa e está sujeita a diferentes tipos de interferência, físicas, sonoras ou visuais, podendo aproximar o público ou afastá-lo da obra. Sogabe (2014), comenta essa relação:

A tecnologia digital permitiu um tipo de interatividade na qual a obra se atualiza e modifica sua estrutura (imagética, sonora ou outra qualquer) de acordo com algum tipo de interação com o público. A obra não existe sem a presença do público, que faz parte do sistema-obra e cuja presença e forma de participação é pensada no processo de

criação da obra pelo artista. (SOGABE, 2014, p. 64).

Ao pensarmos nas relações apontadas acima, enfatizadas pelas palavras dos autores citados, é possível perceber que nas exposições de Arte e Tecnologia, os visitantes/participantes/públicos/interatores são considerados desde o momento do desenvolvimento da obra e, posteriormente, no desenvolvimento da exposição, bem como é o foco de estudo da mediação cultural. Por isso, é essencial que as estratégias pensadas para os públicos também se desdobrem para além do entretenimento proporcionado pelas mostras.

Nesse sentido, um aspecto importante e fundamental da mediação cultural se debruça na importância de uma mediação crítica, que perpassa pela construção coletiva de conhecimento, o diálogo e recepção dos públicos, visando também estimular o pensamento crítico a partir da análise as obras e do projeto curatorial, dos contextos históricos, temáticos, bem como suas relações com os espaços expositivos.

Com frequência, tal questão fica suprimida durante a ação do mediador que atua nas exposições de Arte e Tecnologia, pois é comum que a nossa atuação fique restrita à função que defino como “monitor de obra”, ou seja, aquele que tem o papel de cuidar da integridade dos trabalhos expostos, bem como mantê-los funcionando. (Dissertação da autora, ano, pg). Logo, nessas ocasiões, não há muito espaço para que, de fato, nós, mediadores, desenvolvamos processos de mediação construtivos e/ou críticos junto aos públicos, pois monitorar o manuseio da obra pelo público e, literalmente, explicar como a obra funciona são duas das principais ações exigidas pelos próprios públicos. Esse é um dos aspectos específicos da mediação *in loco* nesse tipo de

mostra, apurado durante minhas investigações e atuação nas próprias exposições de Arte e Tecnologia.

No que diz respeito à mediação desenvolvida para exposições online e virtuais, novos aspectos são percebidos a cada projeto realizado.

3. A mediação do FACTORS 8.0: projeto e aplicação

Mantendo o foco no desafio digital, o FACTORS 8.0 teve sua versão online realizada no Instagram e no Youtube do LABART⁹. A curadoria¹⁰ propôs como argumento transdisciplinar a propagação digital, com ênfase nas estratégias de exibição in loco e online. A exposição foi composta por onze obras, todas no formato de vídeo, de artistas do Brasil, Argentina e Uruguai, emergentes e reconhecidos, em diferentes momentos de produção e pesquisa artística¹¹.

Como citado anteriormente, o projeto de mediação da mostra virtual no Instagram¹² foi elaborado pela autora desse artigo, junto a outros três pesquisadores e integrantes do

LABART. O pequeno grupo teve o campo das Artes Visuais como base em suas formações, porém cada um encontrava-se em um momento de formação acadêmica quando o projeto foi realizado (graduação, mestrado, doutorado e pós-doutorado), advindos do bacharelado e da licenciatura. Essas diferentes experiências e trajetórias enriqueceram muito as discussões durante o andamento do projeto e tornou-se um aspecto bastante positivo para o trabalho realizado coletivamente.

A equipe recebeu autonomia para pensar nas estratégias de mediação do festival, porém com algumas delimitações técnicas provenientes da expografia online¹³, na qual foi disposto o espaço de uma publicação para o conteúdo da mediação. Para cada obra foram publicados três posts (Figura1): o primeiro com informações do evento, equipe, organização e informações técnicas sobre a obra e sobre o contexto do artista; no segundo, o vídeo/obra (com duração de até um minuto)¹⁴; e o no terceiro, o conteúdo da mediação. Ao longo do processo de elaboração do projeto, que durou aproximadamente um mês, depois de diversas construções, reestruturações e experimentações, foi finalizado o argumento conceitual e os conteúdos e provocações para a mostra começaram a ser desenvolvidos.

A partir do tema e das questões provocadas pelas produções, a equipe decidiu usar as próprias máquinas e a inteligência artificial como instrumentos provocadores na mediação. À vista disso, foram selecionadas três ferramentas que forneceram diferentes

9 Link do Instagram do Labart: <https://www.instagram.com/labart.ufsm/>; Link do Youtube do Labart: <https://www.youtube.com/@LabartUFSM>.

10 A curadoria foi realizada por Nara Cristina Santos/UFSM e Mariela Yeregui/ Universidad Nacional de Tres de Febrero – Buenos Aires/Argentina. – UNTREF

11 Participaram (em ordem alfabética): Ana Laura Cantera com *Inhalaciones territoriales* (2019-21); Carol Berger com a obra *Ethereum Entre* (2021); Fabio FON com a obra *Don't be a stranger* (2021); Fernando Velázquez com *TPS [tempo por segundo]* (2020); Giselle Beiguelman e Ilê Sartuzi com a obra *nhonhô* (2021); Grupo Ío (Laura Cattani e Munir Klamt) com a obra *Tempus Fugit – Demônio Pessoal D. 1 e D. 2* (2021); Juan Miceli com *Filtronica* (2020); Laura Palavecino com a obra *High in the Sky and beneath the Stars* (2020-21); Lucas Bambozzi com *Paredes Abertas* (2021); Nic Motta com *data_nec* (2021); e, Rebeca Stumm com *Terra/paisagem – on/in* (2021).

12 A exposição teve uma versão in loco no Museu Arte Ciência e Tecnologia - MACT, porém a autora não fez parte da produção nem do projeto de mediação.

13 No Instagram, os conteúdos são dispostos em linhas com três posts, nos quais é possível incluir até 10 conteúdos, sendo imagens, vídeos e/ou textos

14 Limitação do Instagram. O vídeo completo foi disponibilizado no Youtube, plataforma própria desse conteúdo.

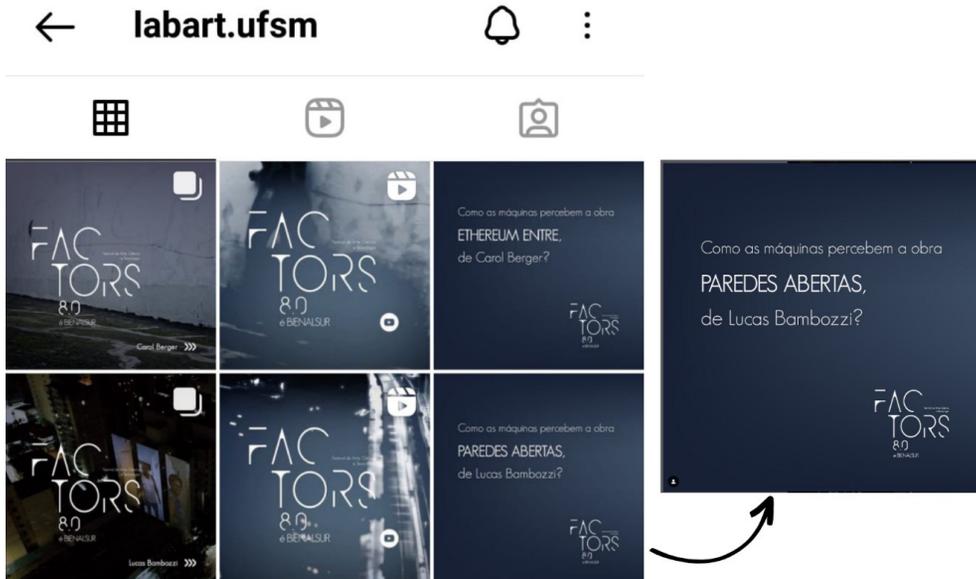


Figura 1. Printscreen ilustrando a expografia da mostra e o post da mediação cultural. Fonte: a autora.

percepções sobre cada obra da mostra: 1) o aplicativo MY EYES, que presta assistência às pessoas com deficiência visual por meio da identificação, análise e descrição de imagens usando o smartphone, bem como descreve os elementos na foto e reconhece textos; 2) o GOOGLE TRENDS, ferramenta do Google que apresenta gráficos com a frequência em que um termo particular é procurado em várias regiões do mundo, e em vários idiomas, em um determinado período; e 3) o NEURALTALK, um sistema de rede neural online que interpreta o contexto de uma imagem, reconhecendo e imagens simples ou mais complexas e as descrevendo em palavras.

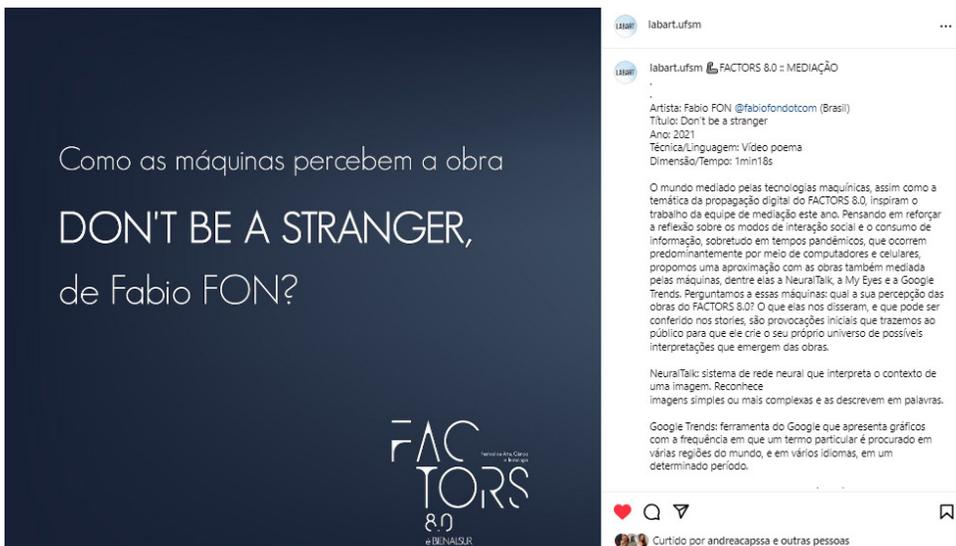
Na legenda de cada publicação da mediação foi utilizada a seguinte provocação

O mundo mediado pelas tecnologias máquinas, assim como a temática da propagação digital do FACTORS 8.0, inspiram o trabalho da equipe de mediação este ano. Pensando em reforçar a reflexão sobre os modos de interação social e o consumo de informação,

sobretudo em tempos pandêmicos, que ocorrem predominantemente por meio de computadores e celulares, propomos uma aproximação com as obras também mediada pelas máquinas, dentre elas a NeuralTalk, a My Eyes e a Google Trends. Perguntamos a essas máquinas: qual a sua percepção das obras do FACTORS 8.0? O que elas nos disseram, e que pode ser conferido nos stories, são provocações iniciais que trazemos ao público para que ele crie o seu próprio universo de possíveis interpretações que emergem das obras. (Equipe de mediação do FACTORS 8.0)

Um dos principais pontos foi pensar em uma adaptação da mediação para o modo virtual. Partindo do entendimento de como utilizar a plataforma para alcançar os públicos e fazê-los interatores também no ambiente online. Assim, foi decidido dividir os conteúdos em dois locais: no feed (página principal) da mostra, foi disponibilizada a proposta da mediação, ao lado da publicação do registro das obras (Figura 2) e nos stories (publicações de acesso rápido que ficam disponíveis por 24 horas na

Figura 2. Printscreen do post da mediação cultural no feed da mostral. Fonte: a autora.



plataforma), foram publicadas diariamente os resultados obtidos através das provocações às máquinas (Figura 3). A ideia era fazer com que o visitante também se movimentasse dentro da plataforma virtual. Posteriormente, as leituras realizadas pelas máquinas foram dispostas no botão de “destaques” na página da mostra, no qual pode ser acessada de modo permanente, tornando-se então um terceiro espaço ocupado pela proposta da mediação.

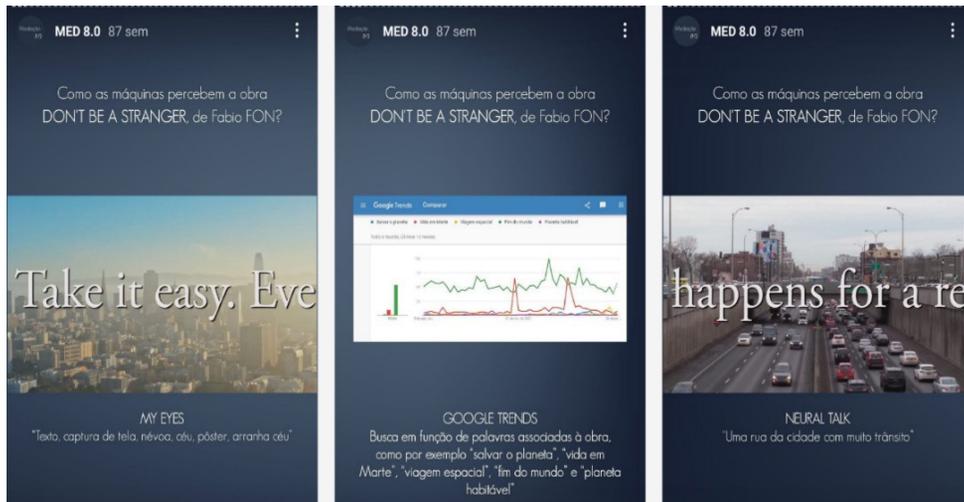
O projeto procurou ativar reflexões sobre o modo como a sociedade estava se relacionando no momento de isolamento social, no qual o consumo de informações, as interações, aproximações interpessoais, o trabalho, os encontros, as aulas, as palestras, os estudos e, inclusive os momentos de descanso aconteciam via tecnologia, por meio dos computadores, celulares e da internet. Considerando esse aspecto e também a sobrecarga de conteúdos, imagens e textos, aos quais todas as pessoas se deparavam diariamente, assim que ligavam o celular, a equipe optou pelas leituras mais simples, que pudessem inclusive causar estranhamento nos públicos. O fio condutor da

mediação explorava a ideia de uma aproximação mais leve, sem grandes textos ou imagens para além dos vídeos disponíveis na mostra.

Conforme ilustra a figura 3, os posts nas stories revelavam para o público as leituras realizadas pelas máquinas/dispositivos/aplicativos. Para tanto, como as obras tratavam-se de vídeos, a equipe realizou diferentes testes submetendo diferentes printscreens de cada obra para análise dos dispositivos. As leituras foram diversas e o grupo fez a seleção baseando-se também na simplicidade das leituras, optando por resultados que fizessem sentido com o restante da proposta e pudessem ativar a atuação do visitante.

Na imagem podemos ver as leituras realizadas a partir da obra Don't be a stranger do artista Fabio Fon: o aplicativo MY EYES leu a imagem como “Texto, captura de tela, névoa, céu, pôster, arranha céu”, já o NEURAL TALK identificou a imagem como “uma rua da cidade com muito trânsito”. No Google Trends, procuramos inserir palavras associadas à obra como por exemplo “salvar o planeta”, “vida em Marte”, “viagem espacial”, “fim do mundo” e “planeta habitável”,

Figura 3 -
Printscreen
com as leituras
maquinicas da
obra Don't be a
Stranger, de Fabio
Fon.
Fonte: a autora.



considerando o período de 12 meses que antecederam a exposição.

Na obra, o artista propõe uma discussão sobre o descaso da humanidade com o planeta, no vídeo o artista insere diferentes frases banais e faz associações com imagens de poluição, despertando estranhamentos e questionando a consciência coletiva bem como a responsabilidade individual sobre tais questões¹⁵. Com as leituras máquinicas, a intenção era nos afastarmos um pouco da interpretação da própria equipe e buscar por outras aproximações com as obras, possibilitando ao público diferentes modos de acessar as produções.

Durante a elaboração do projeto, a equipe discutiu intensamente sobre a quantidade de interações (além das curtidas e compartilhamentos que são as interações mais comuns na rede social) que a página da exposição receberia por meio da mediação. Logo, uma das proposições foi a “presença” online dos mediadores com o objetivo de responder o contato dos visitantes e conversar

15 Para acesso ao vídeo completo: <https://www.youtube.com/watch?v=kcoFwD1cZZc>.

com o público pelo chat de mensagens da plataforma. No entanto, não houve contato algum pelo chat ou comentários relativos à proposta da mediação e por isso a equipe discutiu sobre o provável receio dos visitantes de se expor no ambiente virtual, que é público e acessível a todos. Diante disso, decidiu-se pela formulação de perguntas ativadoras¹⁶ que também foram publicadas nos stories, com o objetivo de convidar os visitantes a comentar sobre a mostra, obras e a leitura das máquinas, para que assim fosse obtido algum feedback que desse aporte para as próximas edições (na época não sabíamos quanto tempo mais ficaríamos em isolamento social), no entanto, também não obtivemos respostas com essa dinâmica (Figura 4).

4. Expectativa versus realidade: considerações

Ao analisar e rever diversas questões do

16 São elas: 1) As máquinas se aproximaram de sua percepção das obras? 2) O que você pensa sobre essas leituras das obras feitas pelas máquinas? 3) Na sua percepção, o que as máquinas não conseguiram captar nas imagens das obras? 4) As leituras das máquinas se aproximam do seu olhar? 5) Para você, o que se destaca nas leituras realizadas pelas máquinas?

projeto, bem como os caminhos trilhados e as decisões durante o acontecimento da exposição, percebo que o projeto teve caráter experimental e abordou, de modo ainda superficial, a comunicação com as máquinas e a construção conjunta de leituras e interpretações, entre os mediadores e tais ferramentas, utilizando também a inteligência artificial. O objetivo era claro: provocar reflexões e contribuir para a propagação a construção de conhecimento sobre o campo da Arte e Tecnologia. Portanto, esse texto compartilha a experiência do projeto de mediação do FACTORS 8.0 e também aponta brevemente o desafio da mediação cultural nas exposições de Arte e Tecnologia, sobretudo as que ocorrem em modo virtual, onde o diálogo entre os públicos e os mediadores pode ocorrer de modo mais simplificado, indicando que a experiência dos visitantes tenha ocorrido de maneira bem menos complexa do que nas edições in loco.

A partir dessa análise, observei também, a dificuldade de qualificar a experiência do público nas exposições online, pois os parâmetros de interação das redes virtuais, como compartilhamentos, curtidas e comentários

são úteis apenas para quantificar interações e mesmo assim, nem sempre correspondem à realidade, à medida que é possível visualizar publicações sem interagir com a plataforma. De qualquer maneira, os números servem para perceber certo alcance obtido pela mostra.

Enquanto escrevia esse texto, refleti sobre estratégias que poderíamos ter realizado, como: atividades com professores e turmas de escola, a preparado material para ser distribuído, realização de seminários e encontros online com os artistas e a com a organização do evento, entre outras ações que reverberam e permeiam minhas pesquisas na área, ainda hoje.

Problematizar esses aspectos é importante, afinal, as exposições são realizadas para os públicos e esse endereçamento perpassa diferentes camadas de processos relacionais, sendo a mediação cultural, um deles. Pensar nas conexões propostas pelas exposições online não é um trabalho que se encerrou ao final da pandemia, pois elas não surgiram nesse período e também não ficarão restritas a ele.

Ao final do projeto e ainda atualmente, compreendo a necessidade da criação de métricas específicas para analisar muitas das

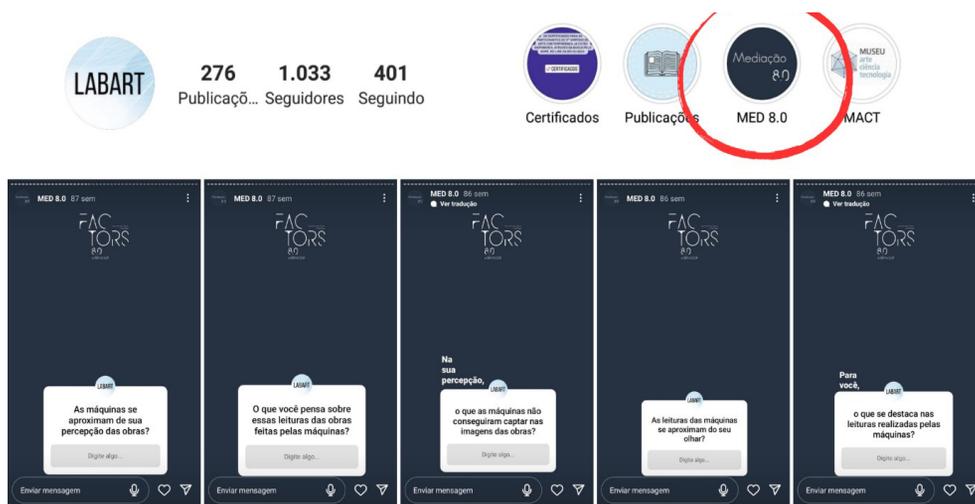


Figura 4. Imagem com os printscreens da dinâmica das perguntas, no stories da mostra. Fonte: a autora.

questões que trouxe nesse texto. Evidentemente, considero o momento delicado do isolamento e da pandemia, bem como a falta de experiência da equipe com esse modo de atuação, mas não consigo evitar tais questões: como identificar/qualificar/determinar a experiência do público nas exposições online, sobretudo nas exposições online de Arte e Tecnologia? Como saber se nossos projetos alcançam, de fato, os públicos? Visualizar uma obra no Instagram é refletir e construir conhecimento sobre arte?

Referências

BIANCONI, M. Lucia; CARUSO, Francisco. *Educação não-formal*. Cienc. Cult., São Paulo, v. 57, n. 4, p. 20, 2005. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252005000400013&lng=en&nrm=iso.

COCCHIARALE, F. *Sobre a relação entre arte e a palavra (o olhar e a explicação)* In: PÁDULA, C; TORNAGHI, M.; QUEIROZ, T. (Orós.). *O Mundo é mais do que isso: mediação e a complexa rede de significações da arte e do mundo*. Rio de Janeiro: EAV, 2014.

QUAIATTO, Rittieli D'Avila. *Do Espaço Expositivo à Mediação em Arte e Tecnologia: estudo de caso do FACTORS*. Dissertação (mestrado – Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais). Universidade Federal de Santa Maria. Santa Maria 2019. 146 p. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/19302>.

FACTORS 8.0 [recurso eletrônico]: *é Bienalsur: Festival de Arte, Ciência e Tecnologia / organização: Nara Cristina Santos, Mariela Yeregui*. – Santa Maria, RS: Ed. PPGART, 2021. 1 e-book: il. Disponível em: <https://www.ufsm.br/app/uploads/sites/740/2021/12/Ebook-Factors-8.0.pdf>.

LABART. *Página do Laboratório de pesquisa onde realizou-se o festival FACTORS 8.0 no Instagram*. Disponível em: <https://www.instagram.com/labart.ufsm/>.

SANTOS, Nara Cristina. *História da Arte e Tecnologia:*

um estudo a partir do percurso de Diana Domingues. XXVI Colóquio do Comitê Brasileiro de História da Arte, 2006. Disponível em: http://www.cbha.art.br/coloquios/2006/pdf/54_XXVICBHA_Nara%20Cristina%20Santos.pdf.

SOGABE, Milton. *Falsa interface como recurso poético na obra interativa*. ARS (São Paulo) [online]. 2014, vol.12, n.24, pp.62-69. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ars/v12n24/1678-5320-ars-12-24-00062.pdf>.

SOGABE, Milton. *O público na estrutura da obra Metacampo*. In SANTOS, Nara. 24º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Santa Maria, RS. 2015. Pág. 1533-1549. Disponível em: http://anpap.org.br/anais/2015/comites/cpa/milton_sogabe.pdf.

Rittieli D'Avila Quaiatto

<https://orcid.org/0000-0002-8282-5166>

Doutoranda em Artes Visuais, na linha de pesquisa Relações Sistêmicas da Arte / área de concentração em História, Teoria e Crítica de Arte, pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais - PPGAV/UFRGS (2020-). Mestre em Artes Visuais, na linha de Arte e Tecnologia, pelo programa de Pós-graduação em Artes Visuais - PPGART/UFMS (2019), onde foi bolsista CAPES (2017/2019).