

CAPÍTULO 2.5.

Mediação cultural em meios tecnológicos como ação coletiva: o mediador como um artista propositor de novas experiências entre o público e a obra dentro do ciberespaço

Cultural mediation in technological means as collective action: the mediator as an artist who proposes new experiences between the public and the artwork within cyberspace

Adryana Diniz GOMES¹²⁹⁾

Resumo

Aplicativos de *smartphone*, *websites*, *mídias sociais*, realidade virtual e outras tecnologias virtuais são cada vez mais usadas no desenvolvimento de uma relação entre público e obra. Como fica o papel do mediador cultural no ambiente de constante transformação da cibercultura? Pensando mediação cultural em meios tecnológicos a partir da Teoria da Ação Coletiva de Howard Becker, propomos o Mundo da Cibermediação Cultural. Considerando a mediação cultural e a tecnológica dentro de uma relação pericorética, exploramos a ideia do mediador cultural como o artista desse novo mundo: um criador-propositor, com influências da arte propositiva e da ciberarte. Este mediador passa a ser visto como alguém que propõe encontros dialógicos que aproximam os diferentes através da exploração coletiva em interface virtuais. Apresentamos aqui este exercício teórico que serviu de base para o desenvolvimento central de nossa pesquisa sobre as condições inventivas do cybermediador cultural.

Palavras-chave: mediação cultural; cibercultura; práticas artísticas online; pericorese; ação coletiva

Abstract

Smartphone applications, websites, social media, virtual reality and other virtual technologies are increasingly being used in developing a relationship between audience and artwork. What is the role of the cultural mediator in the constantly changing cyberculture environment? Thinking cultural mediation in technological means from Howard Becker's Theory of Collective Action, we propose the World of Cultural Cybermediation. Considering cultural and technological mediation within a perichoretic relationship, we explore the idea of the cultural mediator as the artist of this new world: a creator-proposer, influenced by propositional art and cyberart. This mediator starts to be seen as someone who proposes dialogic encounters that bring the different ones together through collective exploration in virtual interfaces. We present here this theoretical exercise that served as the basis for the central development of our research on the inventive conditions of the cultural cybermediator.

Keywords: cultural mediation; cyberculture; online art practices; perichoresis; collective action

¹²⁹⁾ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos Contemporâneos da Artes, Universidade Federal Fluminense, Brasil E-mail: adryanadiniz(at)jd(dot)uff(dot)br



Jean Davallon (2003, p. 6) apresenta a mediação como “ação de servir de intermediário”, considerando a produção e circulação do conhecimento. Ele considera cinco tipos de mediação: a midiática, a pedagógica, a institucional, a cultural e a tecnológica. Ao falarmos de mediação cultural em meios tecnológicos tratamos de dois tipos de mediação que ocorrem de forma imbricada: a cultural e a tecnológica. Uma contém a outra e são vistas, neste trabalho, dentro de uma relação pericorética, pois ao mesmo tempo que são irrefutavelmente diferentes, existem misteriosamente dentro de uma interpenetração (Davallon, 2003; Leithart, 2018).

Em nossa abordagem inicial do termo “mediação cultural”, tomamos duas definições: 1) “tudo o que intervém entre uma obra e sua recepção” (Heinich, 2008, 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” (Mörsch, 2012, s/p.).

Sobre a mediação tecnológica, Jean Davallon (2003) afirma que inclui tanto a técnica quanto o social. Diferencia-se aqui a mediação humana 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 de um agente (ex.: áudio guia). Sobre a mediação tecnológica, Davallon afirma que a noção de mediação designa tanto as operações de tecnicização do processo (técnica) quanto a dimensão subjetiva da prática (social). 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. A ideia que temos de mediação cultural guia o uso da técnica, e a técnica condiciona nossa exploração da mediação cultural (Davallon, 2003; Leithart, 2018).

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 digitais. *O Google Arts & Culture* chegou ao Brasil em 2012, ano seguinte ao seu lançamento global, trabalhando com quatro instituições. Dados de julho de 2018 apontam que 57 (cinquenta e sete) instituições já trabalhavam com esta iniciativa do *Google*¹³⁰⁾. Há também influência sobre o desenvolvimento das novas institucionalidades ligadas à arte, onde artistas desenvolvem suas carreiras primariamente nos espaços virtuais. A partir de Martín-Barbero (2006), 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). Para falar dessa mediação cultural que se dá em meios tecnológicos, introduzimos o termo “cibermediação cultural” (Lopes, 2017).

¹³⁰⁾ 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. Disponível em: <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/pt-br/advertising-channels/novas-tecnologias/googleartsculture-inteligencia-artificial-para-uma-arte-mais-acessivel-e-divertida>



Nesta pesquisa, analisamos a cibermediação cultural como uma ação coletiva que é centralizada no mediador. Para realizar este estudo, propomos, a partir do sociólogo americano Howard Becker, a existência de mundos da mediação, isto é, ações coletivas, 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 (2010) são relações entre pessoas que precisam cooperar dentro de convenções conhecidas, integral ou parcialmente, por elas para que algo possa ser feito. O “mundo” é formado por padrões de atividades coletivas geradas pela rotinização desta cooperação¹³¹). Assim, ação coletiva, em Becker, é divisão de trabalho, que o teórico separa em oito componentes: conceção, execução, distribuição, receção, justificação, apoio, sistema societal e Estado (Becker, 2010, 1977a, 1977b).

Becker (1977a, 1977b) afirma que a unidade básica de análise sociológica é a ação coletiva e os acontecimentos que dela resultam. Desta forma, estudamos a Cibermediação Cultural como uma ação coletiva centralizada no mediador cultural como o artista e propomos a existência de um Mundo da Cibermediação Cultural, isto é, a atividade nuclear é a ação criativa do mediador.

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, uma filosófica e outra teórico-estética, junto a essa ideia para definir melhor quem é este mediador. Nosso referencial filosófico é a ideia de Pericorese, explorada aqui a partir de Peter Leithart (2018), que, no grego, fala de “habitação mútua”. Exploramos Pericorese como uma relação dialógica entre os participantes da mediação (artista, mediador e públicos) e como uma relação encáptica que considera o locus da mediação, a interface virtual. Como referenciais teórico-estéticos, temos a Arte Propositiva, a partir de Lygia Clark (1983, 1980, 1964) que coloca a não-existência de uma experiência artística isolada e eleva a posição do público de receptor para participante e a noção de Ciberarte de Pierre Levy (2011), que considera a quebra de limites entre artista e público no desenvolvimento de uma obra-acontecimento. (Gomes, 2020a, 2020b; Levy, 2011; Leithart, 2018).

Com esta pesquisa, desejamos responder à 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? Este artigo traz parte da dissertação de mestrado “O mediador como criador-propositor na cibercultura: um relato de cibermediação cultural para a residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais” (Gomes, 2021) demonstrando como se deu o exercício inicial de pensar a mediação cultural em meios tecnológicos como uma ação coletiva centralizada no mediador. Apresentamos então o embasamento teórico que foi utilizado para tal exercício e as considerações que levantamos a partir dele.

¹³¹) Faz-se necessário, desde já, diferenciar a noção de arte colaborativa e a arte dos coletivos do conceito de arte como ação coletiva proposto por Becker. 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.



1. Mediação cultural em meios tecnológicos

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, 2007, 2003).

Se há situação de desconhecimento, há então a possibilidade de uma aproximação a partir dos diferentes indivíduos - esta aproximação por ser realizada de vários meios, sendo o tecnológico um deles. Por esse motivo, os mediadores (como centros culturais, curadores, 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 inicial - uma separação social que nos mantém distanciados e necessitados de uma nova aproximação; assim, aqueles que antes 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 experiência (Bourdieu, 2003, 2005, 2007; Davallon, 2003; Dufrene 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” (Jahn, 2016) 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).

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 and Pieruccini, 2014).

Bernard Darras (2009, p. 23) 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”¹³². Desta forma, cada abordagem gera um tipo de mediação diferente, pois a mediação cultural ocorre no cruzamento de quatro entidades: 1) o objeto cultural me-

¹³² Darras (2009) desenvolve sua proposição a partir de Bourdieu (As Regras da Arte, 1996). Ele aponta a existência de sistemas autônomos autopoieticos (um circunscrito e um hermeticamente fechado, onde encontramos a “Arte pela Arte”) e sistemas heterônomos, ligados ao Mercado e a Indústria Cultural.



diado; 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. A partir da mediação construtiva, tratamos de mediação cultural como dinâmicas que promovem a aproximação entre indivíduos ou coletividades e obras de cultura e arte e a "criação de fluxos entre o público, as obras, os artistas e instituições, e sua missão como ligação de diferentes pontos de vista" (Mörsch, 2012, p. s/p.). Entretanto, os diferentes tipos de mediação podem ocorrer conjuntamente de modo complementar atendendo a diferentes necessidades de cada tipo de público e organização (Darras, 2009).

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. Os folhetos informativos, os textos que acompanham as obras no espaço da exposição e as mini-enciclopédias em CD-ROM^{133.)} são exemplos da mediação diretiva (Darras, 2009; Jahn, 2016; Leonel, 2017; Galeale, 2017).

Com o "educational turn", isto é, uma virada pedagógica, 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 um embaixador do público que considera a perspectiva do visitante. Pode-se considerar 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 Jacob^{134.)}, o mexicano Pablo Helguera e a instalação nômade Escuela Panamericana del Desasosiego realizada em 2006^{135.)}, e, no Brasil, Menna Barreto com o *Café Educativo* em 2007^{136.)}. 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).

Tratamos aqui de uma mediação mediada, isto é mediação cultural em meios tecnológicos ou cibermediação cultural, tendo a cibercultura como terreno de desenvolvimento^{137.)}. 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

¹³³⁾ 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.

¹³⁴⁾ Disponível em: <https://news.artnet.com/art-world/influential-curators-last-century-19-art-world-tastemakers-weigh-1090805>

¹³⁵⁾ Disponível em: <http://www.forumpermanente.org/revista/edicao-0/entrevistas/pablo-helguera>

¹³⁶⁾ Disponível em: <https://mam.org.br/acervo/2012-018-barreto-jorge-menna/>

¹³⁷⁾ Maurício N dos Santos (2016, p. 93) apresenta a cibercultura como um "fino enredamento de todos os horizontes em um único e imenso tecido aberto e interativo". Esta rede é explorada através de interfaces: as ferramentas materiais que possibilitam o contato entre meios heterogêneos – o virtual e o mundo ordinário. O sistema tecnológico computacional torna-se mediador das ações sociais (Levy, 2006, 2011; Santos, 2016).



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, 2011, 2006).

Cada vez mais as instituições culturais, coletivos e mesmos os artistas isoladamente se voltam para a virtualidade utilizando as mídias sociais, realidade virtual e aumentada e gamificação. É neste contexto do ciberespaço que encontramos nosso mediador cultural e que iremos estudar através da Teoria da Ação Coletiva de Howard Becker (1977). O que poderemos descobrir sobre as condições inventivas do cibermediador cultural se propormos um mundo centralizado nele como o artista da ação coletiva?

2. Pensando o mundo da cibermediação cultural

O sociólogo americano Howard 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). Trata-se então de relações entre pessoas que precisam cooperar dentro de convenções conhecidas, integral ou parcialmente, por elas para que algo possa ser feito. As convenções são padrões de atividades coletivas geradas pela rotinização desta cooperação. Assim, podemos dizer que o mundo é gerado através das ações coletivas, 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, 2010, 1977a, 1977b).

O mundo de Becker tem como atividade nuclear a concepção da obra e, deste modo, está centralizado no artista. O que propomos nesta pesquisa é centralizar o mediador cultural como o artista do Mundo da Cibermediação Cultural. Logo, o componente Concepção será relacionado ao processo criativo do mediador cultural em seu trabalho de criar projetos de mediação. Apresentamos na tabela a seguir a interpretação inicial que fizemos dos componentes de Becker e como eles são lidos no Mundo da Cibermediação Cultural. ^{138.)}

Para continuarmos nosso estudo sobre o cibermediador cultural como o artista da ação coletiva, é preciso entender os tipos sociais descritos por Becker. O sociólogo apresenta três tipos de profissionais: o integrado, o inconformista e o ingênuo ^{139.)}. 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, 2010, 1977b).

¹³⁸⁾ Esta proposta foi atualizada ao final da pesquisa após ser testada com um estudo de caso. Para conhecer o processo completo e nova proposta de desenho do Mundo da Cibermediação Cultural, leia a dissertação de mestrado desta autora.

¹³⁹⁾ Como ingênuo, Becker apresenta o artista naif 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, 2010, 1977b).



Componentes	Mundos da Arte em Becker	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, webdesigners, 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, websites 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
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, Lei Geral da Proteção de Dados

Tabela 1. Comparação entre os componentes do Mundo da Arte de Becker e o Mundo da Cibermediação Cultural^{140.)} Fonte: a Autora.

¹⁴⁰⁾ 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. e 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.

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.) (Becker, 2010, 1977b). 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, 2010, 1977b). Já o profissional inconformista, ou o *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 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, 2010, 1977b; Levy, 2011)¹⁴¹ .

Tendo realizado estas considerações sociológicas sobre o mediador como o artista do Mundo da Cibermediação Cultural, avançamos com nosso exercício teórico para explorar como o mediador pode se colocar na posição de artista, a partir de um referencial filosófico encontrado na ideia de Pericorese e um referencial teórico-estético que se forma na aproximação da Arte Propositiva e Ciberarte.

3. O mediador como criador-propositor

O mediador como artista é visto como um criador-propositor, aquele que cria espaços de encontro entre os participantes da mediação (artistas, públicos e o próprio mediador) e propõe diálogos e ações de aproximação, considerando uma mediação construtiva que

¹⁴¹ 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* (Becker, 1977b, 2010).



pede a participação ativa dos envolvidos. Para explorar esta ideia de criar espaços e propor diálogos, nos voltamos para a ideia de Pericorese^{142.)}, para a Arte Propositiva de Lygia Clark (1968) e para a Ciberarte de Pierre Levy (2011).

Pericorese, no grego, fala do “que contém e está contido”, isto é, “habitação mútua” e interpenetração, fazendo alusão a dança em roda. Na pericorese há inclusão e pluralismo, as partes 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. 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 resposta^{143.)}; 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 (Gomes, 2020a; Leithart, 2018)^{144.)}.

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. Leithart (2018) se volta para R. Hughes em *The Shock of the New* (1991) para afirmar que realidade é interação. Encontramos aqui a necessidade de abertura para o diálogo. 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. 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. 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. 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).

¹⁴²⁾ O estudo em pericorese se iniciou ainda no primeiro semestre do mestrado, após a introdução da ideia de unidade tripartida como base de criação de método. 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 (Gomes, 2020a; Leithart, 2018; Vergara, 2016).

¹⁴³⁾ 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.

¹⁴⁴⁾ 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 relação encáptica diz respeito ao entrelaçamento de totalidades. A cibermediação cultural tem como exemplo os 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. A partir dessa relação encáptica entre mediação tecnológica e mediação cultural, podemos então dizer que a tecnologia será escolhida segundo a ideia que se tem de mediação cultural. Se pensamos 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. 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, é experimentada como algo único (Darras, 2009; Davalon, 2003; Leithart, 2018; Levy, 2006; Mörsch, 2012; Verkerk, et al., 2018).

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 (1983, 1980, 1964) que pensava suas obras como um trampolim para a interação e o diálogo. O convite ao encontro é a própria proposição que o mediador coloca para os participantes, podendo ser uma chamada à ação. A partir de Lygia Clark (1983, 1980, 1964), entendemos que o desejo final dessa mediação de base pericorética é a interação do outro. 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, p. 2). Busca-se a instigação do público a “novas escavações de sentido” (Martins and Picosque, 2003). O mediador torna-se aquele que traz o elemento propulsor para que todos os participantes possam dançar juntos, criando fluxos (Clark, 1983, 1980, 1964; Gomes, 2020b; Leithart, 2018; Martins, 2014; Martins and 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 encontro (Gadamer, 1985; Leithart, 2018; Levy, 2011).

Considerações Finais

Esta pesquisa deseja retirar o mediador cultural do componente Apoio, onde Becker o colocaria, e centralizá-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 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. Podemos assim encontrar as ferramentas para estudar as condições inventivas do mediador cultural como um criador-propositor de encontros dialógicos em locus virtual. Podemos também estudar sua relação com os demais atores sociais envolvidos, com os dispositivos tecnológicos e com a cibercultura de forma mais ampla.

Pensar o mediador como um criador de proposições, como o artista desta ação coletiva, nos permite entender a própria cibermediação cultural como uma prática artista *online*: pensamos em *Web Art*, experimentações com os recursos tecnológicos específicos da rede, existindo totalmente online e na Ciberarte, onde há a exploração da ideia de obra-processo e obra acontecimento, através da participação ativa e da criação coletiva. Ambas trabalham com a ideia de simulação, interatividade e a ação em tempo real (Bulhões, 2015, 2012; Levy, 2011).

O mediador cultural como o artista da ação coletiva é um criador-propositor pois a cibermediação cultural é a proposição de um encontro dialógico, uma dança-jogo, entre mediador, artistas e públicos que ocorre em uma interface virtual e que pede participação ativa como ato de experimentação coletiva de fluxos e vínculos simbólicos. Seja o mediador um Integrado ou um *maverick*, ele explora as possibilidades da técnica, a cibercultura, para dar forma à suas ideias de mediação cultural, trabalhando com diversos outros atores sociais para a realização da cibermediação cultural (Becker, 2010, 1977a, 1977b; Davallon, 2003; Gomes, 2020a, 2020b; Leithart, 2018; Levy, 2011, 2006; Mörsch, 2012).

Partindo deste exercício teórico, conduzimos um estudo de caso focado nas iniciativas culturais em espaços virtuais e analisamos o projeto de cibermediação cultural De Portas Abertas desenvolvido para a residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais que ocorreu de 14 de agosto à 6 de setembro de 2020 do Ateliê Pandêmica, galeria virtual do curso de Artes da Universidade Federal Fluminense. O estudo de caso foi realizado a partir de Análise Aspectual, um método fundamentado na Filosofia da Ideia Cosmonômica de Herman Dooyeweerd. Para estudar as condições inventivas do cibermediador cultural, aproximamos a Sociologia da Arte da Ciência da Informação, da Filosofia da Tecnologia e dos Estudos de Comunicação, desenvolvendo um arcabouço teórico interdisciplinar.

Agradecimentos

À Dr^a Ligia Dabul, por sua valiosa orientação durante todo o processo da pesquisa.

Ao Dr. Luís Guilherme Vergara, pela inspiração para estudar Pericorese.

A minha família, em especial ao meu querido e saudoso pai, que sempre me apoiou em tudo.

Financiamento

Esta pesquisa foi realizada a partir da contribuição coletiva de família e amigos.



Referências bibliográficas

- Becker, H. (2010). *Mundos da arte*. Lisboa: Livros Horizontes.
- Becker, H.S. (1990) Uma entrevista com Howard Becker. *Estudos Históricos*. 3(5), 114-136.
- Becker, H.S. (1977a). *Uma teoria da ação coletiva*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- Becker, H.S. (1977b). *Mundos artísticos e tipos sociais*. In G. Velho (Org.). *Arte e sociedade: ensaios de sociologia da arte*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.
- Bourdieu, P. (2007). *A distinção: crítica social do julgamento*. São Paulo, Porto Alegre: EdUSP, ZOUK
- Bourdieu, P. (1996). *Razões práticas: sobre a teoria da ação*. Campinas: Papyrus.
- Bourdieu, P. & Darbel, A. (2003). *O amor pela arte: os museus de arte na Europa e seu público*. São Paulo, Porto Alegre: EdUSP, ZOUK.
- Bulhões, M. A. (2015). *Experiência artísticas na rede internet no Brasil*. In Santos, N. C., Carvalho, A. M. A. De, Ramos, P.V., Oliveira, A. M. (Orgs.) *Anais do 24º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas ANPAP* (pp. 2587-2595). Santa Maria: Editora Santa Maria.
- Bulhões, M.A. (2012). *Práticas artísticas em redes sociais virtuais*. *Revista USP. Dossiê: Redes sociais*, 92, 46-57.
- Clark, L. (1983). *Livro-obra*. Rio de Janeiro: (s/e).
- Clark, L. (1980). *Coleção arte brasileira contemporânea*. (pp. 31). Rio de Janeiro: FUNARTE.
- Clark, L. (1965). *A propósito da magia do objeto*. Rio de Janeiro: Associação Cultural "O mundo de Lygia Clark".
- Clark, L. (1964). *Caminhando*. Rio de Janeiro: Associação Cultural "O mundo de Lygia Clark".
- Davallon, J. (2003). *La médiation: La communication en procès? Médiations & Médiateurs*, 19, 38-59.
- Darras, B. (2009). *As várias concepções da cultura e seus efeitos sobre os processos de mediação cultural*. In A.M. Barbosa & R.G. Coutinho. (Org.) *Arte/Educação como mediação cultural e social*. São Paulo: UNESP.
- Dufrene, B. & Gellereau, M. (2004) *La médiation culturelle: enjeux professionnels et politiques*. *Hermès, La Revue*, 38, 199-206.
- Gadamer, H. G. (1985). *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.
- Galegale, B. P. (2017). *Mediação Cultural no Âmbito WEB 2.0: interatividade, participação e experiência*. São Paulo: Universidade de São Paulo.
- Gomes, A. D. (2020a). *Mediação entre público e obra pensada dentro da Escola-Floresta: uma dança em três movimentos*. *Revista Poiésis*, 35, 375-393.
- Gomes, A. D. (2020b). *O mediador cultural como criador-propositor xamânico entre mundos da arte*. In: L. S. Oliveira, M. L. Távora (Org.) *Estado de Alerta! Anais do encontro ANPAP sudeste de jovens pesquisadores*. (pp. 231-240). Rio de Janeiro: Representação Geral da ANAP.
- Heinich, N. (2008). *A sociologia da arte*. Bauru. São Paulo: Edusc.
- Jahn, A. R. M. (2016) *O Museu que nunca fecha: a exposição virtual como um programa de ação educativa*. São Paulo: Universidade de São Paulo.
- Kuiper, R. (2019) *Capital moral: o poder de conexão da sociedade*. Brasília: Monergismo.
- Leithart, P. J. (2018). *Vestígios da trindade*. Brasília: Monergismo.
- Leonel, P. M. P. (2017) *Um encontro com a mediação cultural: 40 museus em 40 semanas*. São Paulo: Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.
- Levy, P. (2006) *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática*. Rio de Janeiro: Editora 34.
- Levy, P. (2011) *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34.



- Lopes, F. A. S. (2017) Imagem digital: significação cultural do acesso virtual ao museu. Belo Horizonte: Universidade FUMEC.
- Martin-Barbero, J. (2006). Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século. In Moraes, D. de (Org.). A sociedade midiaticizada. (s/p.). Rio de Janeiro: Editora Mauad.
- Martins, M. C. (2014) Mediações culturais e contaminações estéticas. Revista GEARTE,1(3), 248-264
- Martins, M. C. & Picosque, G. (Coords.). (2003). 4a. Bienal: Inventário dos achados: o olhar do professor-escavador de sentidos. Porto Alegre: Fundação Bienal de Artes Visuais do Mercosul.
- Mörsch, C. (2012) Avant-propos: le temps de la médiation. Zurich: Institute for Art Education de la Haute école des arts de Zurich (ZHdK). Acedido 10 setembro, 2019 desde www.kulturvermittlung.ch/zeit-fuervermittlung/v1/?m=0&m2=1&lang=f.
- Perrotti, E. & Pieruccini, I. (2014). A mediação cultural como categoria autônoma. Inf.&Inf., 19(2), 01-22. www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao.
- Santos, M. N. dos. (2016). A sociedade da informação no século XXI: o cotidiano na cultura digital e a leitura como prática cultural. São Paulo: Pontífice Universidade Católica.
- Vergara, L. G (2016). Potência frágil da arte contemporânea: terapêuticas antropofágicas em tempos de florestas, museus laboratórios. Nava,1(2), 240-265
- Verkerk, M. J., Hoogland, J., van der Stoep, J. & de Vries, M. J. (2018). Filosofia da Tecnologia: uma introdução. Viçosa: Ultimato.

