

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

Daniel Jaenisch Lopes

**O DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO NO FACTORS 7.0:
EXPERIMENTAÇÕES EM AMBIENTE DIGITAL**

Santa Maria, RS
2022

Daniel Jaenisch Lopes

**O DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO NO FACTORS 7.0:
EXPERIMENTAÇÕES EM AMBIENTE DIGITAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Mestre em Artes Visuais**.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Nara Cristina Santos

Santa Maria, RS
2022

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001

Jaenisch Lopes, Daniel

O dispositivo de mediação no Factors 7.0:
experimentações em ambiente digital / Daniel Jaenisch
Lopes.- 2022.

100 f.; 30 cm

Orientadora: Nara Cristina Santos

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa
Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação
em Artes Visuais, RS, 2022

1. Arte Contemporânea 2. Arte e Tecnologia 3.
Dispositivo 4. Mediação 5. Mediação Online I. Santos, Nara
Cristina II. Título.

Sistema de geração automática de ficha catalográfica da UFSM. Dados fornecidos pelo autor(a). Sob supervisão da Direção da Divisão de Processos Técnicos da Biblioteca Central. Bibliotecária responsável Paula Schoenfeldt Patta CRB 10/1728.

Declaro, DANIEL JAENISCH LOPES, para os devidos fins e sob as penas da lei, que a pesquisa constante neste trabalho de conclusão de curso (Dissertação) foi por mim elaborada e que as informações necessárias objeto de consulta em literatura e outras fontes estão devidamente referenciadas. Declaro, ainda, que este trabalho ou parte dele não foi apresentado anteriormente para obtenção de qualquer outro grau acadêmico, estando ciente de que a inveracidade da presente declaração poderá resultar na anulação da titulação pela Universidade, entre outras consequências legais.

Daniel Jaenisch Lopes

**O DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO NO FACTORS 7.0:
EXPERIMENTAÇÕES EM AMBIENTE DIGITAL**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para a obtenção do título de **Mestre em Artes Visuais**.

Aprovada em 26 de abril de 2022:

Nara Cristina Santos, Dr.^a (UFSM)
(Presidenta/Orientadora)
(videoconferência)

Fernando Franco Codevilla, Dr.^o (UFSM)
(videoconferência)

Paulo César Ribeiro Gomes, Dr.^o (UFRGS)
(videoconferência)

Santa Maria, RS
2022

Dedicado à Maria Helena Ferreira Bianchi Jaenisch.
(in memoriam)

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

A minha orientadora Nara Cristina Santos, sou grato pelo profissionalismo, ensinamentos e experiências que tive a oportunidade de ter durante a trajetória da pesquisa, junto do LABART.

Aos colegas do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia, em especial para a equipe de mediadores que se aventuram em tentar mediar dois universos complexos: o público e a Arte Contemporânea.

A minha amada mãe, uma mulher corajosa, sábia e acima de tudo com um coração gigante.

Meus irmãos Lucas e Ethan que, a cada dia que passa, me dão mais orgulho e renovam minhas esperanças.

Aos meus tios Ernani e Martha Jaenisch que, além de padrinhos incríveis, me ensinaram muito sobre as artes e a vida.

Minha tia Fátima Regina Jaenisch, a primeira pesquisadora da família, fonte de inspiração.

À mulher que eu amo e que me acompanha em todas as batalhas, Diosana Frigo.

Por fim, agradeço à Maria Helena, minha avó, a qual também dediquei essa dissertação. Obrigado por tudo. Não sei se um dia te reencontro, mas sei que te levarei para sempre no meu coração.

O uso da razão na pesquisa em artes plásticas deve, com efeito, ser temperado por uma certa dose de dúvida. Pois a arte tem razões que a razão desconhece. (LANCRI, 2002, p. 26).

RESUMO

O DISPOSITIVO DE MEDIAÇÃO NO FACTORS 7.0: EXPERIMENTAÇÕES EM AMBIENTE DIGITAL

AUTOR: Daniel Jaenisch Lopes
ORIENTADORA: Nara Cristina Santos

Esta pesquisa parte do campo da História, Teoria e Crítica da Arte para pensar curadoria, expografia e mediação. Tem como objeto de estudo a mediação em ambiente digital no Festival de Arte, Ciência e Tecnologia, em sua sétima edição. O objetivo geral consiste em cartografar os modos de atuação da equipe de mediadores para o FACTORS 7.0 e refletir como essas experiências convergiram para a produção de um dispositivo de mediação. Mais especificamente, visa discutir e problematizar o desenvolvimento do material produzido para mediar as obras no festival que aconteceu em 2020, nas plataformas Instagram e Facebook, e contribuir com as estratégias de mediação online por meio de dispositivos digitais. Fundamenta-se a ideia do que é o contemporâneo em Agamben (2009), Arte Contemporânea em Archer (2001), Cauquelin (2005) e Smith (2013). Inspira-se no Rizoma de Deleuze e Guattari (1995) com o intuito de mapear os modos de comunicação com o público no FACTORS. Referencia-se a curadoria a partir de Alves (2010), Tejo (2010), Beiguelman e Santos (2022); acerca da mediação são utilizadas as abordagens de Grinspum (2014), Marandino (2008) assim como de Pinto e Gouvêa (2014); do ponto de vista digital e da cognição do sujeito, as contribuições de Couchot (2003). O conceito de dispositivo é trabalhado pela óptica de Agamben (2009) e Deleuze (1997), ampliando a discussão além do âmbito tecnológico. Convém ressaltar o caráter experimental dos agenciamentos de tecnologias para comunicação com o público no espaço expositivo virtual. Ainda, destaca-se que a mediação como dispositivo é abordada como parâmetro crítico sobre as estruturas comunicacionais dos eventos de Arte, Ciência e Tecnologia.

Palavras-chave: Arte Contemporânea. Arte e Tecnologia. Dispositivo. Mediação. Mediação Online.

ABSTRACT

THE MEDIATION DEVICE AT FACTORS 7.0: DIGITAL ENVIRONMENT EXPERIMENTATIONS

AUTHOR: Daniel Jaenisch Lopes
ADVISOR: Nara Cristina Santos

The present research is established from the History, Theory and Criticism of Art field in order to research curatorship, expography and mediation. The object of study is the mediation under digital environment for the Art, Science and Technology Festival (FACTORS), in its seventh edition. The general aim is to produce a cartography concerning the course of action from the mediator staff of FACTORS 7.0 as well as reflecting upon how these experiences have converged into making a mediation device for the event. It aims, more precisely, to discuss and analyse the development of what has been produced to mediate art pieces from the festival that took place in 2020 on both Instagram and Facebook digital platforms, while contributing with the online mediation strategies from the occasion using devices. It establishes the idea of Contemporaneity in Agamben (2009), of Contemporary Art in Archer (2001), Cauquelin (2005) and Smith (2013). It is inspired, initially, by the Rhizome shape of Deleuze and Guattari (1995) in order to map ways of audience communication strategies at FACTORS. Curatorship is referenced through Alves (2010), Tejo (2010) as well as Bieguelman and Santos (2022); regarding mediation approaches, Grinspum (2014) Marandino (2008) in addition to Pinto e Gouvêa (2014) are considered; for the digital standpoint as well as for subject cognition, the contributions of Couchot (2003) are observed. The concept of device is worked under the views of Agamben (2009) and Deleuze (1997), broadening the discussion beyond the technological field. The experimental character of technological agency for communicating with the audience in virtual exhibition spaces is highlighted. Furthermore, mediation as a device is approached as a critical parameter concerning communicational structures in Art, Science and Technology events.

Keywords: Contemporary Art. Art and Technology. Device. Mediation. Online Mediation.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – <i>Banners</i> do FACTORS 4.0.....	31
FIGURA 2 – Cartaz do FACTORS 4.0.....	32
FIGURA 3 – Texto curatorial do FACTORS 5.0.....	34
FIGURA 4 – Cartaz do FACTORS 5.0.....	35
FIGURA 5 – Texto curatorial do FACTORS 6.0.....	40
FIGURA 6 – Cartaz do FACTORS 6.0.....	41
FIGURA 7 – <i>Print Screen</i> cartaz e texto curatorial do FACTORS 7.0 no Instagram..	45
FIGURA 8 – Cartaz do FACTORS 7.0.....	46
FIGURA 9 – <i>Print Screen</i> mediação da obra “Horizontes de Sal” (2018), de Alejandra Isler.....	51
FIGURA 10 – <i>Print Screen</i> mediação da obra “Transduções” (2020), de Alessandra Bochio e Felipe Castellani.....	52
FIGURA 11 – <i>Print Screen</i> mediação da obra “Ilhados” (2020), de Camila Zappe.....	53
FIGURA 12 – <i>Print Screen</i> mediação da obra “Sopro” (2014 - atual), do grupo cAt.....	55
FIGURA 13 – <i>Print Screen</i> mediação da obra “Toque” (2017- atual), do grupo cAt.....	56
FIGURA 14 – <i>Print Screen</i> mediação da obra “Ondear” (2020), de Fernando Codevilla.....	57
FIGURA 15 – <i>Print Screen</i> mediação da obra “Amazônia Insomnia”, de Hugo Fortes.....	58
FIGURA 16 – <i>Print Screen</i> mediação da obra “Fronteiras Fluidas”, de Karla Brunet.....	59
FIGURA 17 – <i>Print Screen</i> mediação da obra “Estudos imaginários sobre seres possíveis” (2019), de Laura Zingariello.....	61
FIGURA 18 – <i>Print Screen</i> mediação da obra “Piletas” (2019), de Lucas Gervilla.....	62
FIGURA 19 – <i>Print Screen</i> estrutura expográfica na plataforma Instagram.....	64
FIGURA 20 – <i>Print Screen</i> vídeo do artista Fernando Codevilla.....	65
FIGURA 21 – Mapa do dispositivo de mediação FACTORS.....	67
FIGURA 22 – <i>Print Screen</i> dispositivo Wix.....	76
FIGURA 23 – <i>Print Screen</i> chat versão para <i>smartphone</i>	78

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	FACTORS: DA CURADORIA À MEDIAÇÃO EM ARTE E TECNOLOGIA	18
2.1	DA CURADORIA À MEDIAÇÃO NO FACTORS.....	18
2.2	FESTIVAIS DE ARTE E TECNOLOGIA: FACTORS E A MEDIAÇÃO.....	25
2.3	FACTORS 7.0: MEDIAÇÃO E ATUALIZAÇÃO.....	44
3	A MEDIAÇÃO E OS DISPOSITIVOS	48
3.1	A PRODUÇÃO DA MEDIAÇÃO NO FACTORS 7.0.....	48
3.2	DISPOSITIVOS NO ESPAÇO EXPOSITIVO.....	66
3.2.1	Pré-produção: curadoria e mediação.....	69
3.2.2	Produção: a mediação no festival.....	72
3.2.3	Pós-produção: avaliação da experiência com mediação.....	72
4	O MEDIADOR ONLINE	75
4.1	WIX: DISPOSITIVO TESTE.....	75
4.2	O MEDIADOR ONLINE: EXPERIMENTAÇÕES.....	77
4.3	PROCESSOS COGNITIVOS DA MEDIAÇÃO EM AMBIENTE DIGITAL.....	79
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	82
	REFERÊNCIAS	87
	ANEXO A - TEXTO CURATORIAL FACTORS 4.0	90
	ANEXO B - TEXTO CURATORIAL FACTORS 5.0	94
	ANEXO C - TEXTO CURATORIAL FACTORS 6.0	96
	ANEXO D - TEXTO CURATORIAL FACTORS 7.0	98

1 INTRODUÇÃO

Esta dissertação, sobre a mediação é oriunda de ações realizadas no Festival de Arte, Ciência e Tecnologia (FACTORS)¹ e da reflexão crítica dos resultados. As experimentações e vivências na quarta, quinta e sexta edição do festival serviram como propulsoras para o desenvolvimento desta pesquisa e para a produção do material da equipe de mediadores no ambiente online da sétima edição do festival, realizado em agosto de 2020 – primeiro ano da pandemia de Covid-19.

A pesquisa tem como principal questão: de que modo pode-se efetivar a mediação do Festival de Arte, Ciência e Tecnologia online? Entre as hipóteses estão: a produção de material textual e visual para comunicação online com o público, elaborado pelos mediadores; divulgação em conjunto com as postagens da curadoria nas redes sociais Facebook e Instagram do LABART/UFSM durante o FACTORS 7.0; o desenvolvimento de um dispositivo de mediação, inicialmente a partir do Wix².

Situado no campo da História, Teoria e Crítica da Arte, este trabalho tem como objeto de estudo a mediação em ambiente digital no FACTORS 7.0. Propõe-se uma pesquisa de viés teórico e prático, com ênfase na investigação dos modos de conectar conceitos da mediação na Arte Contemporânea e o uso de dispositivos tecnológicos, como meio de aproximação do público com as obras na sétima edição do festival.

A mediação, como proposta de pesquisa no campo da Arte e Tecnologia, toma uma dimensão múltipla, na qual é possível relacionar suas diversas atribuições semânticas em uma atividade de comunicação com o público, de organização de ideias e de aplicação das Tecnologias da Informação (TIC). No FACTORS, a equipe de mediadores é responsável por planejar as estratégias de comunicação com o público, facilitar o acesso às discussões sobre as obras, suas tecnologias e os artistas que as produziram. Seja para aproximar, confrontar ou discutir acerca das obras no

¹ O FACTORS é um evento organizado anualmente pelo Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia CNPq, junto ao Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais (LABART), na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Sob a coordenação da Profa. Dra. Nara Cristina Santos, pós-graduandos e graduandos trabalham em equipe na realização do festival. A cada edição do evento a curadoria é compartilhada entre a coordenadora do LABART e pesquisadoras em formação na pós-graduação (2014-2016). Mas, desde 2017, é realizada em conjunto com Mariela Yeregui, da Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF).

² O Wix é um aplicativo para *smartphone* para construção e hospedagem de páginas na web, que também pode ser acessado pelo computador. Disponível em: <https://pt.wix.com>. Acesso em: 12 jul. 2020.

espaço expositivo, o mediador e os recursos tecnológicos tornam-se um agente da interação entre o público e os trabalhos selecionados pela curadoria de um evento.

Nesta pesquisa, delimita-se o ambiente digital como o espaço de interação e comunicação dos usuários nas redes sociais Instagram e Facebook. Considera-se o mundo virtual de acordo com Levy (1999, p. 76) em que, “no sentido amplo, é um universo de possíveis, calculáveis a partir de um modelo digital”.

Parte-se da noção de contemporâneo de Agamben (2009), em que ele busca, por meio do anacronismo e do deslocamento, compreender sobre o tempo discutido. Para tratar de Arte Contemporânea, embasa-se na diversidade de manifestações artísticas expostas por Archer (2001), além da rede institucional de Smith (2013) e também ao que Cauquelin (2005) identifica como rede, no regime da comunicação.

Com a articulação de conceitos de mediação presencial e de estratégias utilizadas no ambiente digital, realizou-se uma cartografia, baseada no Rizoma de Deleuze e Guattari (1995). Nessa cartografia, estão destacadas as estratégias de mediação de quatro edições do FACTORS, com ênfase na sétima edição que ocorreu de modo online. Para isso, são observadas as mediações presenciais das edições anteriores do festival, além da sétima edição – a primeira a acontecer no modo online.

A mediação faz parte da estratégia curatorial do FACTORS e é realizada por uma equipe de mediadores que participa de diversas fases do evento, como a pré-produção, em que são discutidos textos de apoio e onde o grupo entra em contato com as fichas técnicas elaboradas pela curadoria do festival. Em seguida, a equipe reúne-se para encontros com discussões acerca da mediação do festival.

Quanto aos modos de mediar, vale destacar o crescente uso de dispositivos tecnológicos que proporcionam interações em realidade virtual e mista, câmeras fotográficas que permitem mapeamento 360° e que dão ao espectador a sensação de imersão, bem como o constante uso dos ambientes digitais online. Notabiliza-se, nesta pesquisa, o agenciamento de diferentes dispositivos, tecnológicos e conceituais – dentre eles, os *smartphones*, o Nintendo 3DS e o *QR Code*³. Além disso, entende-se a própria mediação online, por meio da produção de material didático e os encontros viabilizados pelo Google Meet, como um dispositivo.

³ *QR Code* é um código de resposta rápida (*Quick Response Code*, em inglês) utilizado para armazenar textos, páginas de web, etc. O código, em formato bidimensional, pode ser decodificado por um *smartphone*, a partir do uso de aplicativos ou da câmera de celulares mais recentes.

Também, ressalta-se, nesta dissertação, a pandemia de Covid-19 em escala global. A situação pandêmica e de isolamento social limitou, em grandes proporções, as interações interpessoais ao modo online. Esse contexto social e epidemiológico, iniciado no ano de 2020, atravessou todas as produções nacionais e internacionais, em diferentes áreas, inclusive nas Artes.

Dessa maneira, o objetivo geral desta dissertação consiste em cartografar os modos de atuação da equipe de mediadores do FACTORS 7.0 e refletir como essas experiências convergiram para a produção de um dispositivo de mediação online. Ao realizar essa cartografia, é possível refletir como a mediação assemelha-se a um dispositivo no festival. Com isso, pretende-se contribuir para o campo da Arte Contemporânea, com ênfase nos festivais de Arte, Ciência e Tecnologia.

A equipe de mediadores do FACTORS já desenvolveu atuações presencialmente nas primeiras seis edições, onde foram promovidas discussões junto ao público. Na sexta edição, destaca-se a aplicação do dispositivo *QR Code* como dispositivo tecnológico nas estratégias presenciais de mediação do evento. A sétima edição, por sua vez, ocorreu de modo online e por isso foram necessárias novas proposições de como interagir com o público, que acessava somente via internet os conteúdos do evento.

Essa condição online das discussões entre o grupo de mediadores, somadas às estratégias e experiências em outras edições presenciais, determinam um novo modo de como pode ser entendida a mediação no festival. Essa maneira de operar assemelha-se ao conceito de dispositivo apresentado por Agamben (2009) e, portanto, tensionado na pesquisa.

A dissertação também compreende objetivos específicos, que são: discutir como ocorreu a elaboração das estratégias da mediação, a partir da análise de quatro edições e, posteriormente, nas plataformas digitais Instagram e Facebook no FACTORS 7.0; relacionar a estrutura da equipe de mediação, em sua condição online, com os conceitos de dispositivo de Agamben (2009); problematizar a inserção da mediação em espaços expositivos online, por meio das plataformas digitais Instagram e Facebook.

Cabe mencionar, também, que esta pesquisa surge a partir de inquietações oriundas do meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), em Artes Visuais/Licenciatura, intitulado FACTORS 6.0: A Mediação e o Uso do Dispositivo *QR Code*, com a mesma orientadora do mestrado, em que realizei um estudo sobre

mediação e códigos bidimensionais, chamados *QR Codes*. Os códigos aplicados promoveram uma facilitação ao acesso de informações das obras da sexta edição do FACTORS, que ocorreu em 2019. Naquele ano, o argumento curatorial do evento foi o conceito “Luz_energia e Sustentabilidade”⁴.

Nessa edição do evento, em que houve a utilização do *QR Code* pelo grupo de mediação⁵, possibilitou-se a reflexão sobre quais maneiras poderiam ser aprimoradas na aplicação de dispositivos tecnológicos no espaço expositivo. Assim, consideraram-se alternativas da utilização do código para proporcionar não somente acesso ao texto, mas, outros modos de gerar um canal de diálogo com o público do evento.

Nessa experiência, em que surgiram novas ideias relacionadas à aplicação de dispositivos tecnológicos no espaço expositivo, os códigos foram inseridos junto às fichas técnicas das obras. Os arquivos de imagem experimentados – como no FACTORS 6.0 –, permitiram o acesso a entrevistas, dados e detalhes da obra, assim como um resumo da trajetória do artista. Esses dados também puderam ser acessados através do *smartphone* ou outra interface móvel disponível.

Outro fator de destaque para o desenvolvimento da mediação nos eventos realizados *in loco* pelo LABART é que os artistas, em geral, estão presentes na abertura, inclusive na montagem de suas obras. Esse contato direto com os artistas permite que tanto a equipe de mediação quanto o público aproximem-se mais das discussões e proposições dos trabalhos da mostra. Logo, os encontros proporcionados pelo festival revelam não só uma maneira particular de experienciar o evento, como também constituem um modo mais aproximado do público relacionar-se com o festival.

Com as experiências como mediador em diferentes edições do FACTORS, bem como os diversos agenciamentos que os dispositivos tecnológicos de comunicação permitem, apresenta-se, neste trabalho, como a mediação do festival, a partir da referência de Agamben (2009), assemelha-se a um dispositivo que atua em ambiente digital. Nesse sentido, mesmo após a abertura do evento, sem a presença *in loco* do artista, outros dados podem ser acionados pelos usuários através dos dispositivos móveis. Isso facilita o acesso a informações ou, ainda, potencializa as relações entre o público e os elementos do espaço expositivo.

⁴ Disponível em: <https://www.ufsm.br/laboratorios/labart/factors-6-0/>. Acesso em: 18 jan. 2021.

⁵ No ano de 2019, foram selecionados alunos da disciplina de Arte Contemporânea, Ciência e Tecnologia, do curso de Artes Visuais, da UFSM, bem como integrantes do LABART.

Além do mais, é importante salientar que, para o desenvolvimento desta pesquisa, utiliza-se uma abordagem qualitativa e, inicialmente, a metodologia cartográfica, proposta por Deleuze e Guattari (1995), para elaborar um mapa de possibilidades relativas à mediação em eventos de Arte, Ciência e Tecnologia realizados pelo LABART. O desenvolvimento desta cartografia explicita como a mediação pode ser semelhante a um dispositivo, no festival.

Nesse caso, a cartografia é o mapeamento das estratégias e intervenções que propus para de mediação no FACTORS, assim como da prática curatorial que realizei no evento @dispositivoviral⁶, na plataforma Instagram, no ano de 2020. Dito isso, ressalta-se que o período cartografado corresponde ao FACTORS 4.0, que ocorreu de modo presencial no ano de 2016, até o FACTORS 7.0, de modo online. Até a sétima edição não havia, para os mediadores, a ideia de diferenciar as esferas *in loco* e online da mediação, pois essa foi uma questão pertinente à pandemia que permeou toda a estratégia curatorial do festival.

Destaca-se que o trabalho da equipe de mediadores no evento de 2020, durante o período de distanciamento social causado pela Covid-19, incluiu a elaboração de um material visual de mediação para ser inserido na plataforma Instagram, diferente do que ocorreu nas edições anteriores. Assim, foram testadas e consolidadas algumas estratégias de formação e atuação no ambiente online.

Para Agamben (2009) o dispositivo é o resultado das relações de saber e poder bem como tem uma função estratégica concreta. Ainda, para o autor, o dispositivo é a rede que se cria entre os discursos, as proposições filosóficas, etc. Portanto, é preciso evidenciar o caráter rizomático do dispositivo de mediação, identificado no FACTORS. As equipes, que participam da construção das estratégias de como mediar no evento, estão em constante devir, ou seja, sujeitas a transformações, a desvios e a reencontros. Por isso, projeta-se que outros artistas-pesquisadores possam vir a participar e compor esse dispositivo a cada nova edição do festival.

Nesse sentido, o dispositivo de mediação torna-se, a cada composição de equipe, uma nova estrutura de comunicação e aproximação do evento com o público. Vale dizer que, dessa maneira, está sujeito a transformações e intervenções

⁶ A exposição @dispositivoviral está disponível em: <https://www.instagram.com/dispositivoviral/>. Acesso em: 2 mai. 2021.

pertinentes a cada mostra realizada pelo LABART ou mesmo por outros sujeitos-interventores que componham sua estrutura.

Para isso, no Capítulo 2, FACTORS: Da Curadoria à Mediação em Arte e Tecnologia, são discutidos conceitos de curadoria e mediação ao uso das mídias no espaço expositivo. É abordado como o festival tem realizado experiências na mediação, que proporcionam à equipe a atuação como mediadores e promovem o contato com artistas nacionais e internacionais, além de pesquisas consolidadas ou em curso. Em seguida, discute-se a mediação online realizada no FACTORS 7.0, atualizando a função do mediador do evento. São referenciados Alves (2010), Tejo (2010), Beiguelman e Santos (2022) e Cauquelin (2005). Nesse sentido, esta parte da pesquisa aborda as metodologias e estratégias aplicadas na formação da equipe de mediadores.

No Capítulo 3, A Mediação e os Dispositivos, discute-se a produção realizada para o FACTORS 7.0, no contexto da mediação realizada em ambiente digital, na pandemia. Argumenta-se de que modo os diferentes dispositivos podem potencializar a mediação nos eventos de Arte e Tecnologia para contribuir com as estratégias da mediação online. Para isso, leva-se em conta a perspectiva de Agamben (2009), pois, a partir de seus apontamentos, supõe-se que a mediação proposta para o festival, pode ser entendida como dispositivo. Evidencia-se as experiências na aplicação do *QR Code* como dispositivo da mediação no evento FACTORS 6.0. Também são considerados os apontamentos de Torres (2015) que realizou experiências com o código. Finaliza-se o capítulo discutindo os três momentos da produção da curadoria e da mediação do festival. Aqui, baseia-se em Plaza (2003) para tratar de interatividade e interação.

Já no Capítulo 4, O Mediador Online, é problematizada a inserção das estratégias de mediação em espaços expositivos online, por meio das plataformas digitais Instagram e Facebook, na Arte Contemporânea. Para isso, referencia-se Pinto e Gouvêa (2014) e Couchot (2007). Tem-se uma visão crítica sobre como os dispositivos podem vir a colaborar ou tornar-se obsoletos no espaço expositivo, em relação ao *in loco* e ao online. Também são apresentadas as estratégias relacionadas à elaboração dos materiais produzidos para a mediação. Além disso, é discutida a versão teste do dispositivo de mediação na plataforma Wix. Essa versão teste, apesar de não ter sido aplicada, serviu como fundamentação inicial para a elaboração do material da mediação do FACTORS 7.0.

Por último, são apresentadas as considerações finais da pesquisa, em que são resgatados os trajetos realizados para a resolução do objeto de pesquisa bem como o cumprimento do objetivo geral da dissertação e os objetivos específicos. Neste momento, também são feitas reflexões sobre os diferentes dispositivos como novas intervenções na mediação de eventos de Arte, Ciência e Tecnologia, assim como a pertinência da mediação como um dispositivo.

2 FACTORS: DA CURADORIA À MEDIAÇÃO EM ARTE E TECNOLOGIA

Este capítulo da dissertação discute conceitos curatoriais com intuito de introduzir a mediação do FACTORS 7.0. Sendo assim, parte-se da compreensão de Alves (2010) acerca da curadoria e suas atribuições, tendo em vista que a curadoria não está ligada somente ao passado da obra, mas ao seu presente e sua projeção para o futuro. Outra autora que auxilia nos apontamentos sobre curadoria é Tejo (2010), que aborda o curador como um ser em constante construção e aprimoramento. Para atualizar os conceitos debatidos pelos dois curadores, referenciam-se Beiguelman e Santos (2022) que trazem em sua escrita uma discussão acerca das mostras realizadas durante a pandemia. Também são pertinentes para essa abordagem as reflexões de Cauquelin (2005), que atribui à Arte Contemporânea o regime da comunicação.

Além disso, reflete-se sobre o desenvolvimento da mediação a partir das mostras realizadas nas plataformas digitais Instagram e Facebook, no FACTORS 7.0. Para isso, são analisados três eventos de Arte e Tecnologia que reúnem artistas nacionais e internacionais. Em um deles, o FACTORS 7.0, destaca-se a mediação por meio da plataforma Instagram. Inicialmente, apresentam-se o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE) e o Festival de Arte Digital (FAD) para, posteriormente, observar o desenvolvimento do período de formação das equipes de mediação *in loco* do FACTORS, na quarta, quinta e sexta edição do festival.

Ainda, a partir de uma relação de proporcionalidade entre os membros da equipe de mediadores e a necessidade de ações simultâneas de mediação no espaço expositivo, também são debatidos fatores que colaboram na reflexão de agenciar dispositivos tecnológicos nas estratégias de mediação do evento FACTORS 6.0. Mais especificamente, aborda-se a aplicação do *QR Code* nas estratégias de mediação.

2.1 DA CURADORIA À MEDIAÇÃO NO FACTORS

O FACTORS é um festival de Arte, Ciência e Tecnologia, que tem como curadora a professora e pesquisadora Nara Cristina Santos, sendo desenvolvido e trabalhado em conjunto com o LABART. O evento é realizado na região centro do Estado do Rio Grande do Sul, na cidade de Santa Maria, uma cidade universitária que

abriga a Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e que está distante 282 quilômetros da capital Porto Alegre.

O festival, que iniciou suas mostras em 2014, é anualmente atualizado e realizado na sala Cláudio Carriconde – local do evento até sua sexta edição, que ocorreu no ano de 2019. Cabe destacar que até 2020 foram mais de 50 artistas nacionais e internacionais que participaram do evento, número expressivo considerando a localização geográfica da cidade de Santa Maria.

De acordo com Alves (2010), o curador é o profissional que cuida, zela e defende tanto os trabalhos dos artistas quanto seus interesses por meio da organização, supervisão ou direção de exposições. Ainda, segundo Alves (2010, p. 43), essa função é “[...] desempenhada em caráter temporário por artistas, críticos, jornalistas, professores, historiadores, galeristas ou, de modo mais sistemático, por profissionais especializados em curadoria”. Ele ressalta que boa parte dos cursos formais da área ainda eram recentes quando fez suas considerações. Inclusive, o FACTORS também faz parte dessa história recente.

Já na sétima edição, que seria realizada novamente na sala Cláudio Carriconde, o festival foi atravessado pelo isolamento social ocasionado pela pandemia de Covid-19. Assim, o evento que tinha realização *in loco* teve de ser atualizado e realizado online nas redes sociais Instagram, Facebook e YouTube. Para as curadoras do evento Nara Cristina Santos, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM⁷/Brasil), e Mariela Yeregui, da Universidad Nacional de Tres de Febrero (UNTREF⁸/Argentina):

Um desafio como mostra online no Instagram, Facebook e Youtube do LABART, que permite o acesso à visualização das seis obras em vídeo, mas as demais somente como vídeo documento. Sem dúvida, assistir as obras pelo IGTV do Instagram ou pelo Youtube, no celular ou no computador não é o mesmo que estar diante de grandes telas ou projeções no espaço físico de uma sala de exposições. Entretanto, mesmo assim, conseguimos realizar o FACTORS 7.0 cuja experiência online foi exitosa, sobretudo para pensá-la não como um fim, mas um meio de apoio para outras estratégias curatoriais e expográficas das próximas mostras *in loco*. (SANTOS; YEREGUI, 2020, p. 7).

⁷ A UFSM é uma instituição de ensino superior federal e pública. Está localizada na avenida Roraima, número 1000, no bairro Camobi, na cidade de Santa Maria, no Estado do Rio Grande do Sul.

⁸ A UNTREF é uma instituição de ensino superior Argentina. Está localizada na rua Valentín Gómez 4828, Caseros, Provincia de Buenos Aires.

Nesse sentido, são pertinentes as reflexões sublinhadas por Tejo, quando aborda o processo do tornar-se curador, em que revela como a curadoria não é algo estanque e está sempre em um movimento de tornar-se, aprender e atualizar-se. Para Tejo (2010, p. 156) “[...] o curador tem que ter algo a dizer. E para isso tem que ter um ponto de vista diferente, um posicionamento singular, um olho privilegiado, saber ouvir e saber ver”.

Desse modo, pode-se observar que o FACTORS, com sua curadoria que tem a especificidade da Arte e Tecnologia, promove um olhar sensível sobre as tecnologias emergentes no âmbito das Artes. Além disso, no FACTORS 7.0, em que ocorria o isolamento devido à pandemia, portanto, as reuniões eram via aplicativos de *smartphone* ou computador, o lugar do olhar e de ouvir foi respeitado para que fosse construído um evento inteiramente online.

Tejo também destaca a constante busca do curador por tornar-se um e que para isso é preciso manter algumas características, tais como:

[...] escuta cuidadosa dos artistas, ter abertura para o mundo, curiosidade, sólida formação humanística interdisciplinar (que pode englobar conhecimento de história da arte, filosofia, comunicação, sociologia, antropologia, história, economia, teoria crítica etc.), flexibilidade para lidar com vários tipos de situações e grande poder de negociação. (TEJO, 2010, p. 156).

Com isso, entende-se que o FACTORS 7.0, ao trazer o conceito água e sustentabilidade, por meio de sua proposta curatorial, cria uma abertura para a discussão poética do uso desse recurso. Ainda que atravessado por uma pandemia e o distanciamento social, as curadoras do festival, Santos e Yeregui (2020, p. 7), enfatizam que: “Cada um dos artistas compartilha nesta exposição a água como elemento problematizador de uma prática visual, sonora, tátil, audiovisual, digital, através de obras e projetos, para sensibilizar de modo poético e crítico, político e criativo [...]”.

Vale lembrar que desde a primeira edição do FACTORS, já havia uma mostra acontecendo em conjunto com o festival, a +Mostra⁹ online. Essa dimensão online do festival trazia obras digitais que tinham como espaço expositivo páginas da web desenvolvidas para a exposição dessas obras. O FACTORS 7.0 aconteceu

⁹ A +Mostra online foi um evento online e simultâneo ao FACTORS, realizado pelo LABART durante quatro anos, de 2014 à 2017.

unicamente nas redes sociais, o foco foi somente na nova condição em que o evento ocorreria. Diferentemente das outras vezes, que se deu de maneira presencial, no ano de 2020 ocorreu apenas para o público conectado à rede.

Tejo também comenta o fato de o curador não precisar, necessariamente, ser um *workaholic*¹⁰ – como o curador Hans Obrist, que adotou em sua rotina o modo de Leonardo da Vinci (1452-1519), dividindo seu trabalho entre 3 horas acordado e 15 minutos dormindo. Para ser um curador, em acordo com Tejo (2010, p. 159), o sujeito deve ter “[...] fome de conhecimento e entusiasmo de expandir seus próprios limites e limitações e, conseqüentemente, tensionar as fronteiras do campo da arte e da curadoria”. O que, de certo modo, já ocorre no FACTORS ao comportar no mesmo espaço fotografias, artes digitais, robótica, *mapping*, artes, instalações e outros trabalhos tecnológicos.

Ainda, sobre esse tensionamento da curadoria que Tejo discorre, é algo semelhante ao que acontece no FACTORS 7.0. Essa edição, em condição inteiramente online, traz em sua mostra uma maioria de obras de vídeo-arte e duas obras documentais. Isso ocorre, pois, a mostra acontece em plataformas digitais. No artigo-ensaio-conversa proposto por Beiguelman e Santos (2022, p. 4), Santos expõe que a decisão de utilizar a vídeo-arte e o vídeo-documental, como principal estratégia para expor nas plataformas digitais, foi um modo de sobreviver à pandemia, mesmo que, para ela, não seja equivalente a experiência de estar em um ambiente *in loco* de uma exposição assistindo a obra.

Santos também reflete que ainda há uma distância entre as estruturas que são propostas em ambiente 3D – por mais que haja interações e links que direcionam o espectador – de uma mostra *in loco*. Para a curadora:

[...] essa visita, sempre vai ser uma aproximação da obra e da exposição, ela nunca é, ela só aproxima, ela só permite essa visualização. [...] não é a mesma coisa que uma exposição, nem poderia ser, do ponto de vista da fruição das obras, dessa relação de cada visitante, que o público tem em particular com as obras, ou mesmo nesse conjunto de exibição. (BEIGUELMAN; SANTOS, 2022, p. 3).

Isso diz respeito à crítica da busca incessante por simulações de espaços expositivos. Mesmo que houvesse um espaço virtual para o festival, seja ele online ou

¹⁰ Pessoa viciada em trabalho ou que trabalha compulsivamente porque se sente obrigada a fazer desta maneira. Essa expressão também pode ser atribuída para pessoas que se definem unicamente pela profissão que exercem, dedicando todos os momentos do seu dia para tal função.

não, é evidente que há certa distância entre a experiência no espaço *in loco* e no ambiente digital.

Ainda sobre o ponto de vista de Tejo acerca da curadoria e da formação de curadores, referindo-se a Paulo Herkenhoff e Hans Obrist, a autora afirma que, sozinhas, “[...] nenhuma escola do mundo tem condição de forjar talentos como estes” – comentando a experiência contínua da curadoria. Ela completa seu raciocínio dizendo que as escolas “[...] podem ajudar a lapidá-los, ser parte de um percurso investigativo de construção de um projeto curatorial.” (TEJO, 2010, p. 160). Por isso, o grupo do LABART, juntamente da coordenação da professora Nara Cristina Santos, intensificam a produção curatorial do evento ao longo dos anos, pois, além de contar com uma curadora com mais experiência e pesquisa consolidada, o grupo também trabalha de forma coletiva. Assim, em acordo com Tejo (2010, p. 160),

O contato com profissionais maduros contribui para uma salutar transmissão de conhecimento geracional que será ressignificado, gera trocas de opiniões e ajuda a talhar a personalidade do discípulo. Ainda assim, tudo isso pode ser conseguido também com estágios em instituições, frequência em ateliês de artistas, circulação sistemática por exposições institucionais e independentes, contato direto com profissionais admirados.

Dito isso, percebe-se a relevância que o FACTORS tem no contexto curatorial na região centro do Estado, mas, também, nacionalmente e internacionalmente – considerando, sobretudo, a Bienal Internacional de Arte Contemporânea da América do Sul (BIENALSUR¹¹). Logo, evidencia-se que as trocas de saberes que ocorrem durante a produção do evento servem como base para que outros estudantes de Artes, em específico da curadoria, aproximem-se do LABART com a ideia de iniciar ou aprimorar suas experiências dentro das práticas curatoriais do laboratório e consequentemente do próprio evento.

Para Alves (2010), mesmo que o principal responsável pela exposição seja o curador, a curadoria é um trabalho coletivo que envolve diferentes profissionais e negociações em diversas camadas institucionais. Esta lista de instâncias institucionais vai desde museus e galerias, até secretarias, prefeituras e familiares dos artistas. Já no FACTORS, o grupo divide-se em três setores: o da curadoria, o da expografia e o da mediação.

¹¹ A BIENALSUR apresenta-se como uma plataforma em construção da Arte Contemporânea na América Latina. Sua primeira edição ocorreu em 2017.

Vale assinalar que cada um desses setores é responsável por suas estratégias de atuação dentro do festival. No caso da mediação, o grupo participa intensivamente junto com a curadoria e a expografia das reuniões de organização que são realizadas antes do festival. A sugestão e escolha dos artistas da mostra são feitas nessas reuniões de organização.

De acordo com Alves (2010, p. 44), a curadoria “[...] está mais próxima da recepção do trabalho do que da invenção deles [...]”. Ele também salienta que o curador “[...] saiba compreender e relacionar o trabalho de arte, senão a história da arte, numa sequência de outros trabalhos ou no contexto de uma discussão atual”. Algo semelhante acontece nas estratégias de mediação do FACTORS, pois o grupo parte do que já está de certo modo ali, desde o discurso curatorial até os primeiros contatos com o trabalho do artista. Não há invenção, o que ocorre é uma sintonia dos discursos dos mediadores para criar uma espécie de negociação entre o sujeito mediado e suas referências e a poética do artista. Para isso, o grupo de mediadores embasa suas discussões em referências do artista, busca em sua história e pesquisa um modo de fazer o elo com o público.

Esta prática de criar uma instância de comunicação entre a obra e o artista, com a figura do mediador, entra em concordância com Cauquelin (2005) que atribui à Arte Contemporânea ao regime da comunicação. Ela argumenta que diferente da modernidade que seguia um regime linear de instauração da obra, na Arte Contemporânea a discussão ocorre de modo circular envolvendo diferentes instâncias institucionais da arte.

Já para Alves (2010 p. 44):

[...] a arte contemporânea possui particularidades que exigem certo conhecimento de seu desenvolvimento. Na verdade, há pouco ou nenhum sentido na curadoria e na crítica que não possui embasamento histórico e teórico. Apesar disso, a experiência direta com o trabalho de arte jamais pode ser desprezada ou eclipsada pela teoria.

Outro fator importante para essa discussão sobre curadoria é a do papel do curador institucional. Para Alves (2010, p. 45), “[...] o curador institucional não é aquele que coloca em circulação o que apenas o agrada, mas é um sujeito que pensa, estuda e reflete”. Nesse sentido, a curadoria do FACTORS tem relevância por promover a mostra em si e fazer disso um fator de diferentes pesquisas, com especificidades, mas, com a curadoria como eixo central das práticas e estratégias da exposição.

Ainda, ao tratar sobre percepções do objeto no espaço expositivo, Alves (2010, p. 47) afirma que:

[...] é preciso lembrar que sempre percebemos parcialmente, que toda percepção é incompleta, feita sob um ângulo e ponto de vista. As sínteses que o curador faz são sempre provisórias e necessariamente inacabadas, pois não impossibilitam novas percepções e tomadas de posições.

Dito isso, faz-se uma correlação com a mediação e com um suposto medo de que os mediadores possam sobrepor as propostas e as discussões suscitadas pela própria obra. As dinâmicas de mediação também têm suas limitações nas suas propostas de contato com o público. Alves (2010, p. 47) afirma que “[...] o trabalho de arte é totalidade aberta e o curador, como o crítico, sem deixar de colocar seu ponto de vista, precisa manter o trabalho em sua condição primordial de ser também abertura para o mundo”. Do ponto de vista do mediador, essas aberturas podem ser exploradas junto do sujeito mediado, sem deixar de levar em conta o argumento curatorial do evento. Por outro lado:

O público tampouco precisaria conhecer todos os trabalhos de cada um dos artistas (caso se trate de uma exposição coletiva) para compreender o discurso central da mostra [...]. Nenhum trabalho de arte necessita de outro para que seja visto ou compreendido. É o curador que necessita dos trabalhos para poder trabalhar, pensar e ver. Sem dúvida quando um trabalho está do lado do outro, em nosso campo de visão ou mesmo na memória, eles se comunicam e se contaminam, não apenas um doando sentido ao outro, mas permitindo o surgimento de sentidos pela aproximação deles. Na verdade os sentidos não estão em outro lugar senão em cada um deles em relação entre si e conosco. (ALVES, 2010, p. 55).

É nesse território profícuo da curadoria que a mediação do festival acontece. Leva-se em conta o sentido que deve ser produzido entre a obra e o sujeito mediado, mas, também, das relações que se estabelecem na abertura da mostra ao campo da mediação e do contato com o público. Por exemplo, no FACTORS 7.0 – o qual veremos com mais especificidade nos capítulos seguintes desta dissertação –, a mediação se abastece da combinação das discussões do argumento curatorial, junto das reuniões específicas dos mediadores e de possíveis reações do público, que por vezes são simuladas pelo grupo de mediação.

2.2 FESTIVAIS DE ARTE E TECNOLOGIA: FACTORS E A MEDIAÇÃO

A Arte Contemporânea, segundo Smith (2013, p. 299, tradução nossa)¹², é “[...] a rede institucionalizada através da qual a arte de hoje se apresenta diante dos distintos públicos do mundo. Por isso, “os museus, as bienais, os leilões e os sites da web dedicados a Arte Contemporânea, junto com toda uma variedade de produtos convergentes, parecem crescer e ramificar-se tanto nas economias tradicionais quanto nas novas”. (SMITH, 2013, p. 299)¹³.

Dessa maneira, o FACTORS apresenta, em suas mostras, obras contemporâneas assim como estabelece suas redes ao realizar o evento junto do Simpósio de Arte Contemporânea e fazer parte da BIENALSUR. Com curadoria compartilhada das pesquisadoras Nara Cristina Santos e Mariela Yeregui, o evento é realizado anualmente.

A equipe de mediadores desenvolve seu trabalho no FACTORS como um processo comunicacional da curadoria do festival e que tem o propósito de auxiliar o público na aproximação das obras presentes no espaço expositivo do evento. Nesse sentido, o trabalho do mediador promove o trânsito das ideias e discursos entre o público, as obras e os artistas. Segundo Grinspum (2014), o termo referente ao ato de mediar é aplicado em diferentes contextos, mas, em geral, é empregado nas ações relacionadas ao atendimento do público.

Para esta pesquisa, evidencia-se a mediação na área das exposições transdisciplinares de arte. Conforme Marandino (2008), destaca-se a importância do papel do mediador como elo de integração entre público e instituição. Ela também discorre que existem ações positivas e negativas em relação a forma de mediar e que essas fornecem material reflexivo sobre as ações. Marandino explicita a importância do mediador como a “voz” da instituição em relação ao museu e o público.

Por isso, entende-se que as estratégias para mediar, nos eventos de Arte e Tecnologia, são relevantes para o espaço da mostra, pois permitem que o público tenha uma experiência mais fluida, mesmo com a complexidade das tecnologias

¹² Do original: “[...] la red institucionalizada a través de la cual el arte de hoy se presenta ante si y ante los distintos públicos del mundo”.

*Essa e todas as traduções posteriores foram feitas pelo autor desta dissertação.

¹³ Do original: “Los museos, las galerías, las bienales, las subastas, las ferias, las revistas, los programas de television y los sitios dedicados al Arte Contemporáneo junto contada variedad de productos convergentes, parecen crecer y ramificarse tanto en las economías tradicionales como en las nuevas”.

emergentes e das múltiplas tendências da Arte Contemporânea. Vale dizer que a equipe de mediadores faz parte da estratégia curatorial do evento FACTORS. Também é importante ressaltar que este trabalho parte da noção de contemporâneo proposta por Agamben (2009, p. 62) em que “[...] contemporâneo é aquele que mantém fixo o olhar no seu tempo, para nele perceber não as luzes, mas o escuro”.

Percebe-se que as tecnologias aplicadas concomitantemente às estratégias dos mediadores – estas entendidas como algo que não é cristalizado e inseridas nos espaços expositivos – tratam-se de uma “escuridão” na qual é preciso posicionar-se criticamente sobre as questões da comunicação e das ações com o público. Agamben (2009, p. 64) completa seu raciocínio sobre a escuridão afirmando que: “o contemporâneo é aquele que percebe o escuro do seu tempo como algo que lhe concerne e não cessa de interpelá-lo, algo que, mais do que toda luz, dirige-se direta e singularmente a ele”.

Assim, surgem inquietações de que o uso de tecnologias para mediar o público, aliado ao trabalho da equipe de mediadores e a condição online da produção assemelham-se a um dispositivo, no FACTORS 7.0. Esse questionamento acerca do dispositivo em relação à equipe de mediação, suas estratégias e cartografia desse trabalho, faz desta pesquisa uma contribuição para o campo da Arte Contemporânea.

Sobre as obras do festival e sua relação com a Arte Contemporânea, tem-se como referência Archer, que discute a produção dos artistas dos anos 1960 aos anos 2000 e seus diversos modos de gerar objetos artísticos. Archer (2001, p. 9) afirma que “[...] a arte dos dias atuais apresenta uma desconcertante profusão de estilos, formas, práticas e programas”. Por isso, entende-se que, no contexto do FACTORS, o modo que a curadoria trabalha em relação à produção do evento, tanto no âmbito das escolhas dos artistas e suas obras, mas também por proporcionar ao festival uma equipe que produz mediação, faz este trabalho ter relevância dentro da História, Teoria e Crítica da Arte.

As tecnologias e as mídias digitais estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, tanto por meio de dispositivos tecnológicos portáteis – igualmente conhecidos por *gadgets* – quanto nas novas mídias que somadas a plataformas digitais formam um universo de diferentes visualidades. No campo das Artes Visuais, vem se intensificando o número de artistas que desenvolvem projetos relacionados à robótica, *netart*, instalações e projetos em realidade virtual e mista, etc. Sobre a

curadoria na Arte Contemporânea e a complexidade do campo, Santos (2020a, p. 15) afirma que:

Tratar da curadoria na Arte Contemporânea é buscar entender não apenas a atuação do curador, mas compreender inicialmente que estamos todos diante da diversidade de linguagens e da pluralidade de tendências na contemporaneidade. Isto inclui a produção em Arte e Tecnologia, seja ela associada diretamente a dada especificidade tecnológica, seja ela mais ou menos vinculada à ciência. Por exemplo, entre linguagens e tendências, desde videoarte, webarte, arte telemática, bioarte, nanoarte, arte robótica, mobile arte, arte sonora, performances e instalações multimídia, virtuais, interativas, imersivas, projetos em realidade virtual, aumentada, mista, até pesquisas com seres vivos, semivivos ou não vivos. Poderia se entender a área de Arte e Tecnologia como um campo complexo para atuação curatorial hoje.

Os eventos, por sua vez, fomentam discussões éticas e estéticas no que diz respeito às inúmeras possibilidades que o campo transdisciplinar da Arte, Ciência e Tecnologia tange. Entre os eventos, pode-se destacar o FILE¹⁴, o FAD¹⁵ e o FACTORS¹⁶.

O FILE, festival que foi criado no ano de 2000, apresenta-se, em sua página oficial, como uma organização cultural sem fins lucrativos. De acordo com as informações no site do evento, ao longo de 20 anos de existência, o festival promove, por meio de suas ações, a divulgação do universo eletrônico-digital contemporâneo. Para Perissinotto (2021, p. 179):

O festival exibia inicialmente apenas manifestações estéticas produzidas para a internet, mas com o passar do tempo seus conteúdos se bifurcaram em duas frentes principais: a on-line, com websites, bancos de dados, mídias sociais, editais anuais, etc; e a off-line, com exposições, publicações, simpósios, oficinas e performances. Até o momento, o festival organizou 49 exposições em 7 cidades diferentes.

O destaque do festival, nesta dissertação, deve-se ao fato específico da edição do ano de 2011 ter sido realizada no Santander Cultural, em Porto Alegre. Nessa

¹⁴ O FILE tem edições anuais em São Paulo, mas já diversificou suas mostras, acontecendo também em cidades como Rio de Janeiro (RJ), Belo Horizonte (MG), Porto Alegre (RS), Vitória (ES), Curitiba (PR), São Luís (MA) e Brasília (DF). Disponível em: <https://file.org.br/about/?lang=pt>. Acesso em: 9 abr. 2021.

¹⁵ O FAD acontecia anteriormente na cidade de Belo Horizonte e outras cidades do interior de Minas Gerais. No ano de 2017, o festival promoveu, no Rio de Janeiro, a 1º Bienal de Arte Digital. Disponível em: <https://festivaldeartedigital.com.br/sobre/>. Acesso em: 9 abr. 2021.

¹⁶ O FACTORS é realizado desde 2014, anualmente, em Santa Maria (RS). Desde 2017, o evento integra a BIENALSUR, como KM1055. A denominação foi alterada, em 2021, para KM696 e corresponde à distância do Museu da UNTREF/Caseros, em Buenos Aires (Argentina), marco central da BIENALSUR.

mostra tive a oportunidade de interagir *in loco* e me recordo de ser mediado na obra “Corpo digitalizado”, de Juliana Cerqueira. A obra propunha como interação com o público o registro por meio de uma espécie de *scanner* dentro de uma cabine escura que, posteriormente, era projetada na parede. O visitante entrava na cabine, escolhia uma parte do seu corpo a ser digitalizada e, assim, interagia, somando-se a obra de Cerqueira.

Para essa interação, a figura do mediador no espaço expositivo teve papel fundamental. Foi assim que compreendi como interagir com a obra e também a proposta da artista. Na época, pouco conhecia as produções em Arte e Tecnologia e a atuação do mediador possibilitou uma aproximação mais facilitada com a obra de Juliana Cerqueira.

Já o FAD, de acordo com o site do evento, ocorre anualmente e tem duração de 30 a 45 dias. O festival tem como característica a apresentação de novas tecnologias no campo das Artes e das Ciências, proporcionando ao seu público acesso a performances digitais, arte digital e outras mídias digitais, seja por meio de *hardwares*, *softwares*, interfaces digitais, etc. Além de suas mostras, o FAD também promove, com o trabalho de mediação, oficinas educativas, palestras ministradas por artistas, profissionais do mercado de trabalho ou mesmo por acadêmicos e pessoas do campo da Ciência e Tecnologia. No geral, o FAD forma jovens criadores assim como público¹⁷.

O FACTORS é organizado há sete anos junto do Simpósio de Arte Contemporânea. Ambos os eventos são organizados anualmente pelo LABART¹⁸, grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq. A curadoria é de Nara Cristina Santos e Mariela Yeregui.

Para esta pesquisa, evidencia-se o FACTORS, mais especificamente a atuação da equipe de mediação. O evento é realizado anualmente pelo LABART e desde sua primeira edição, no ano de 2014, reúne artistas nacionais e internacionais com pesquisas consolidadas. A equipe de mediação do festival é composta, geralmente, por membros do LABART, como ocorreu no FACTORS 5.0 e 7.0. Todavia, nas demais

¹⁷ Informações disponíveis em: <https://festivaldeartedigital.com.br/fad/imprensa/>. Acesso em: 9 abr. 2021.

¹⁸ O LABART é coordenado pela Profa. Dra. Nara Cristina Santos e está localizado na sala 1228, no Centro de Artes e Letras (CAL), prédio 40, da UFSM.

edições, estudantes de graduação em Artes Visuais da UFSM, tanto do curso de licenciatura como do bacharelado, participaram colaborando com o grupo.

No FACTORS, o grupo possui, desde a quarta edição, um núcleo que atua e produz pesquisa acerca das mediações realizadas em seus eventos. A equipe de mediação, em 2021, é constituída por uma pós-doutoranda (PPGART), uma doutoranda (PPGAV/UFRGS), um mestrando (PPGART/UFSM) e uma graduanda do curso de Artes Visuais/Licenciatura (UFSM).

Na terceira edição, realizada *in loco*, em acordo com Quaiatto (2019, p. 61), “[...] a mediação foi desenvolvida pelos integrantes do LABART e bolsistas do projeto que já tinham proximidade com as obras”. Em 2017, no FACTORS 4.0, com a mestranda Rittieli Quaiatto, foram estudados diferentes modos de desenvolver a mediação para o festival.

Assim, na estratégia utilizada pelos mediadores do FACTORS 4.0, um ponto a ser elencado é que também foi reunido um grupo do curso de graduação em Artes Visuais, da UFSM. É possível afirmar que o processo de aproximação do grupo às questões da mediação em Arte, Ciência e Tecnologia foi favorecido pois a ementa da disciplina, na qual foram selecionados os estudantes, abordava também a Arte Contemporânea.

Essa composição do grupo, em que são elencados participantes do curso de Artes Visuais, permite que, desde a formação da equipe, já exista uma proximidade com as tendências e multiplicidade da Arte Contemporânea. Deste modo, pode-se dizer que as discussões relativas à mediação – que antecedem o festival – são modificadas com a presença dos estudantes, pois trazem diferentes perspectivas e abordagens para os temas debatidos pelo grupo responsável por mediar.

A partir de reuniões e seminários, organizados por integrantes do LABART, a estratégia da mediação consistia em discutir, por meio das fichas técnicas, as informações sobre artistas e obras que estariam expostas na sala Cláudio Carricone e no hall do Centro de Artes e Letras (CAL). Durante os encontros, eram elaborados argumentos relativos às obras e aos artistas que estariam no evento. A partir disso, discutia-se sobre possíveis modos de mediar seus projetos artísticos.

A dinâmica dos encontros consistia que cada um dos integrantes trouxesse o máximo de informações sobre os artistas e suas produções. Desse modo, as discussões partiam do conhecimento prévio das produções dos artistas, mas eram complementadas com as informações presentes nas fichas técnicas disponibilizadas

pela curadoria do evento. Com isso, o mediador poderia ter uma amplitude dos discursos possíveis em sua mediação.

Ainda, sobre o período de capacitação e pesquisa de campo sobre os artistas, é pertinente relatar que esse momento inclui conversas sobre a atuação do mediador no evento, discussões sobre o tema do ano em questão, reflexões sobre as obras que estarão presentes na mostra, além da investigação individual dos integrantes acerca de materiais que apresentem temas que, de algum modo, relacionam-se com as proposições das obras, artistas e do festival. Após esse primeiro momento, em que os estudantes participam de um grupo de formação realizado pelo LABART – que ocorre antes da realização do FACTORS –, os discentes atuam na equipe de mediação, da abertura até o encerramento do festival.

É importante ressaltar que durante o processo de preparação dos mediadores da quarta edição, a equipe participava das reuniões junto ao LABART e da equipe curatorial, que permitia que os mediadores tivessem um entendimento mais aproximado da elaboração do evento. Em seguida, o grupo reunia-se e era introduzida a proposta de mediação. Ainda que houvesse uma proximidade do grupo de estudantes com as questões teóricas discutidas no argumento curatorial, a equipe, em sua grande maioria, não tinha experiência anterior com mediação. Assim, foram iniciados os estudos sobre os artistas e as obras que estariam presentes no FACTORS 4.0.

A quarta edição do festival, o FACTORS 4.0, teve como argumento curatorial a bioarte. O evento integrou a primeira BIENALSUR, como KM1055. A curadoria dessa e demais edições do festival foi realizada pelas pesquisadoras Nara Cristina Santos e Mariela Yeregui.

O FACTORS, ao tratar do conceito bioarte, não só perpassa propostas que abordam relações metamórficas entre os dispositivos e os entornos naturais, mas vale-se da tecnologia e da biotecnologia para criar um vínculo entre diversos mundos sutis e frágeis e as possíveis ressignificações diante da presença de organismos vivos. Diversos problemas relacionados ao meio-ambiente, como a mudança climática, a extinção da diversidade da fauna e da flora, a deterioração e contaminação de solos, água e ar, e o esgotamento dos recursos, entre outros, são evidências do grande rastro das atividades, processos e comportamentos humanos, que dia a dia transformam e deterioram nosso entorno. (SANTOS; YEREGUI, 2017, p. 5).

O conceito de bioarte servia para abranger a multiplicidade das propostas dos artistas nessa edição, mas também fornecia outros caminhos para aproximar-se e

Para essa edição do evento, onze artistas foram convidados, dentre eles, Eduardo Kac (BRA/USA), Guto Nóbrega (Brasil), Yara Guasque (Brasil), Paula Guersenzvaig (Argentina), Ana Laura Cantera (Argentina), Walesca Timmen e Raul Dotto (Brasil). O cartaz do FACTORS 4.0 pode ser visto na Figura 2.

Figura 2 – Cartaz do FACTORS 4.0

ARTISTAS Ana Laura Cantera (UNTREF), Eduardo Kac (SAIC/Estados Unidos), Fernando Codevilla (UNIFRA) e Leonardo Arzeno, Gabriela Lilian Munguía Ortiz e Guadalupe Chávez Prado (UNTREF), Gilberto Prado (UAM/USP), Guto Nóbrega (UFRJ), Laura Nieves, Leandro Nuñez, Mariela Yeregui, Miguel Grassi (NIXSO/UNTREF), Paula Guersenzvaig (UNTREF), Rebeca Stumm (UFSM), Walesca Timmen e Raul Dotto (UFSM), e Yara Guasque (UDESC).

FACTORS
4.0

Festival de Arte, Ciência
e Tecnologia do RS

Sala Cláudia Carriconde
CAL, Prédio 40/UFSM,
Santa Maria - RS

30 → 01 2017
AGO SET

Curadoras: Nara Cristina Santos (UFSM) e Mariela Yeregui (UNTREF)
Assistente Curadora: Marcela Nieves e Andréia Caposo (UFSM) e Ana Laura Cantera (UNTREF)
Designers: Nara Cristina Santos, Cristina Landwehr e Rímel Quaresma (UFSM)
Mediadora: Rímel Quaresma (coordenadora)

REAÇÃO LABART arte tecnologia PARCSBA UNTREF MUSEU DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA CNPq

Fonte: Arquivo LABART.

Para a mediação da quarta edição foram selecionados oito estudantes da Graduação em Artes Visuais, da UFSM, da disciplina História da Arte III, ministrada pela professora Nara Cristina Santos. O projeto foi elaborado pela mestranda do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGART) (2017-2019), Rittieli D'Avila Quaiatto, responsável também por coordenar a equipe dos mediadores durante essa edição do festival. Vale lembrar que, no ano de 2017, a mediação foi realizada presencialmente e seus participantes eram orientados a propiciar ao público um diálogo de aproximação com as obras do evento.

A aproximação com o público variava de acordo com a demanda de pessoas no espaço expositivo. Houve sempre uma boa receptividade em relação às conversas propostas pela mediação. Isso permitia que o mediador, junto das referências que o sujeito mediado trazia, entrasse em um consenso de possíveis diálogos e proposições que as obras tangiam.

Evidencia-se que na quarta edição, assim como nas demais mostras realizadas *in loco*, grande parte dos visitantes eram pessoas ligadas à graduação e pós-graduação da UFSM. No entanto, o evento também recebeu turmas das escolas politécnicas que, em sua maioria, são jovens estudantes do ensino médio. Isso exigiu que o grupo de mediadores se dividisse para poder trabalhar com o público em diversas obras simultaneamente.

Pode-se perceber que, em alguns momentos, a demanda de mediadores deve ser proporcional ao de obras expostas quando trata de grupos com número maior de pessoas e de uma estratégia unicamente presencial. De certo modo, essa condição de proporcionalidade também foi propulsora para pensar uma mediação que trouxesse dispositivos tecnológicos no espaço expositivo. Os dispositivos tecnológicos auxiliariam o mediador em seu trabalho. Vale dizer que neste caso, no qual houve a necessidade de múltiplas ações pelos mediadores, a equipe era formada por diversos integrantes, o que permitiu abranger a totalidade da demanda.

Por sua vez, o FACTORS 5.0 foi realizado no ano de 2018 e teve como argumento curatorial as concepções de bioarte e sustentabilidade. A curadoria foi realizada pelas mesmas pesquisadoras, brasileira e argentina, da edição anterior. O evento, mais uma vez, teve a participação de artistas nacionais e internacionais, que conforme o texto curatorial, suas “[...] obras e projetos revelam uma posição crítica de proximidade entre arte e natureza para se pensar a sustentabilidade também como estratégia expositiva no campo da cultura.” (SANTOS; YEREGUI, 2018, p. 7).

Para essa edição do evento, oito artistas foram convidados: Camila Zappe e Calixto Bento (Brasil), Helga Corrêa (Brasil), Cláudia Valente (Argentina), Dario Sacco (Argentina), Federico Hemmer (México), Malu Fragoso (Brasil) e Raquel Fonseca (Brasil).

Na mediação no FACTORS 5.0, o grupo de mediadores foi composto por três integrantes do LABART: Rittieli D'Avila Quaiatto, Flávia Queiroz Pereira de Jesus e este autor. O número de pessoas na equipe de mediação foi proporcional as obras do espaço expositivo.

O evento foi realizado *in loco* na Sala Claudio Carriconde. Nesse ano, mais uma vez, a estratégia de mediação do evento tinha um caráter presencial. As informações pertinentes ao evento podem ser encontradas na Figura 4.

Figura 4 – Cartaz do FACTORS 5.0



Fonte: Arquivo LABART.

Conforme Quaiatto, Lopes e Santos (2018), as semanas que antecederam o evento foram de pesquisas, reuniões e troca de informações sobre os artistas, o contexto das obras e sua inserção no tema da bioarte. De acordo com os autores, o grupo reunia-se e discutia conceitos pesquisados. Os pesquisadores também relatam que nos dias anteriores à abertura da exposição, o grupo participava da montagem das obras de alguns dos artistas e assim podia tirar dúvidas, junto aos propositores, sobre os projetos expostos.

Ainda sobre o período que antecedeu o evento, foi planejado, em conjunto ao LABART e a equipe de mediação, como iria ser a estratégia de mediação. Realizaram-se pesquisas sobre os artistas que viriam para o evento e estudos entre o grupo. Também foram consideradas as experiências anteriores do grupo no FACTORS, entre elas, as reuniões da equipe e a participação na montagem das obras dos artistas. Como o grupo de artistas era menor na exposição, optou-se por utilizar apenas membros do LABART como mediadores, porém, com o mesmo eixo estratégico de capacitação dos mediadores.

As atividades para formação da equipe de mediação incluíam pesquisas e discussões sobre o tema do evento, artistas, contexto histórico e tecnologias das obras que já haviam sido apresentadas na ficha técnica. Uma das estratégias era a de atribuir palavras-chave a cada um dos integrantes e suas respectivas obras. Essas palavras eram discutidas entre o grupo, que também procurava em sites e periódicos informações que ampliassem a elaboração de um repertório relativo àquela pesquisa específica apresentada na mostra. Pedia-se também, caso fosse possível, relacionar outros assuntos que tangenciavam a obra.

Sendo assim, uma das primeiras reuniões do grupo de mediação foi feita para discutir, a partir das informações contidas nas fichas técnicas, possíveis palavras-chave que tivessem relação com cada um dos artistas e suas respectivas obras. Isso faz com que durante a montagem das obras ocorra uma abordagem mais específica com os artistas, que geralmente estão presentes nessa etapa de produção do evento. Esse momento do festival auxilia a equipe a sanar dúvidas sobre as obras e pensar possíveis diálogos entre público e mediação. Trabalhar com palavras-chave revelou-se um método propício para desenvolver uma estratégia discursiva para mediação no ambiente *in loco* e, posteriormente, na sétima edição, no modo online.

As reuniões que tratavam de elencar palavras-chave para iniciar as discussões da mediação, permitiam que o grupo tivesse uma amplitude maior dos discursos

pautados, desde a temática do evento até as proposições de cada obra. Diante dos debates que as palavras-chave proporcionaram ao grupo, intensificava-se o entendimento e posicionamento crítico dos diálogos que poderiam vir a acontecer com o público. Além disso, as discussões pautadas nas palavras-chave também permitiam ao grupo vislumbrar quais abordagens poderiam relacionar-se com maior ou menor pertinência no momento da mediação proposta com diferentes tipos de público.

Um dos fatores que auxiliou na concretização das estratégias de formação da equipe de mediação, foi o fato de todos os integrantes já terem proximidade com as mostras e eventos realizados anteriormente pelo LABART. Cabe ressaltar que o projeto de mediação do FACTORS 5.0 foi baseado no projeto de mediação do ano anterior, porém, o tempo de formação dos mediadores foi reduzido de cinco meses para dois meses. Isso fez com que as reuniões do grupo fossem intensificadas, demandando maior duração nos encontros. Assim, foram seguidas as etapas de formação da equipe propostas na edição anterior.

Como nos anos anteriores, foi possível dialogar com os artistas sobre suas obras, conhecer sua trajetória e tirar dúvidas pontuais sobre os trabalhos apresentados na mostra. A participação durante o período de montagem das obras facilita diálogos entre os mediadores e os artistas. Esses diálogos contêm especificidades das obras que podem ser utilizadas no momento de interação com o sujeito mediado. Por isso, essas informações são geralmente compartilhadas entre a equipe de mediadores.

É durante essa aproximação com os artistas – principalmente durante os dias anteriores ao evento, no qual é feita a montagem da obra de cada um – que é revelado outro importante fator da mediação do FACTORS. Durante esse contato é possível ter apontamentos sobre as obras, a partir do olhar de quem as produziu. Esse momento também explicita um fator de relevância para a formação da equipe de mediação, pois a montagem do evento permite que o grupo dialogue com os artistas e possibilita pôr em prática o resultado das reuniões, discussões e dos estudos preliminares do evento.

Dito isso, o período de montagem das obras do festival apresenta-se como um fator importante para a capacitação da equipe de mediadores, assim como é um momento de trocas de saberes e aprendizados que refletem nas ações e abordagens da mediação durante a realização da mostra. Pode-se dizer que a proximidade do grupo de mediadores com os artistas – inclusive durante a montagem das obras –

proporciona um entendimento mais aprofundado das pesquisas realizadas e apresentadas no festival.

Foi durante a montagem das obras que ocorreu uma das aproximações realizadas pela equipe da mediação com a artista Cláudia Valente (Argentina). A artista trouxe em sua obra “Tradescantia: geometria em dança e colisão” (2018), reflexões sobre as relações de poder de Michel Foucault, relacionando a problematização do uso de pesticidas com a resistência de uma flor silvestre. Durante a montagem, a artista explicitou aspectos da obra, como o fato do material ser plástico biodegradável e as peças serem geradas a partir de uma impressora 3D. Assim, a aproximação com a artista auxiliou a equipe de mediação, que pode elucidar dúvidas específicas, tanto das imagens apresentadas na projeção quanto dos componentes técnicos da obra.

A partir da aproximação na montagem da obra de outros artistas, como Federico Hemmer (México) e Darío Sacco (Argentina), pode-se entender sobre o processo artístico das obras, mas, também, sobre a trajetória dos artistas até aquele momento. Federico trazia sua pesquisa com Protocélulas/semivivos que eram apresentados em um objeto pequeno. Isso exigiu que o grupo da mediação solicitasse uma abordagem do artista e que ele apresentasse precisamente onde ocorria o fenômeno celular. Deste modo, seria possível fazer o mesmo caso o grupo de mediação fosse solicitado pelo público da mostra.

Darío, por sua vez, contou para a equipe sobre sua experiência com eletrônica e com música. Em seu trabalho, o artista evidenciou o uso de sucata de aparelhos eletrônicos em suas máquinas e a utilização de combustível orgânico retirado de folhas. Cada uma das peças expostas tinham uma frequência quase cardíaca em seu pulsar. Todavia, cada uma era dotada de um ritmo único.

No FACTORS, a proximidade com os artistas também pode ser entendida como um modo de mediar o evento sob outra perspectiva. Pois, estar em contato direto com os artistas, proporciona um campo de possibilidades ampliadas na mediação do público do que se houvesse somente a pesquisa e estudo das fichas técnicas, que é feita antes do evento.

Vale dizer que com as estratégias de formação da equipe – em que existe o diálogo direto com os artistas e suas obras –, facilita que a equipe tenha uma aproximação com os artistas no que diz respeito à construção de um discurso conciso entre os participantes da mediação e as expectativas do propositor. Além disso, é

preciso evidenciar que a equipe de mediação passa também por um período de reunião e estudo junto a curadoria do evento, antes mesmo de realizar seus encontros de formação específica da equipe de mediadores.

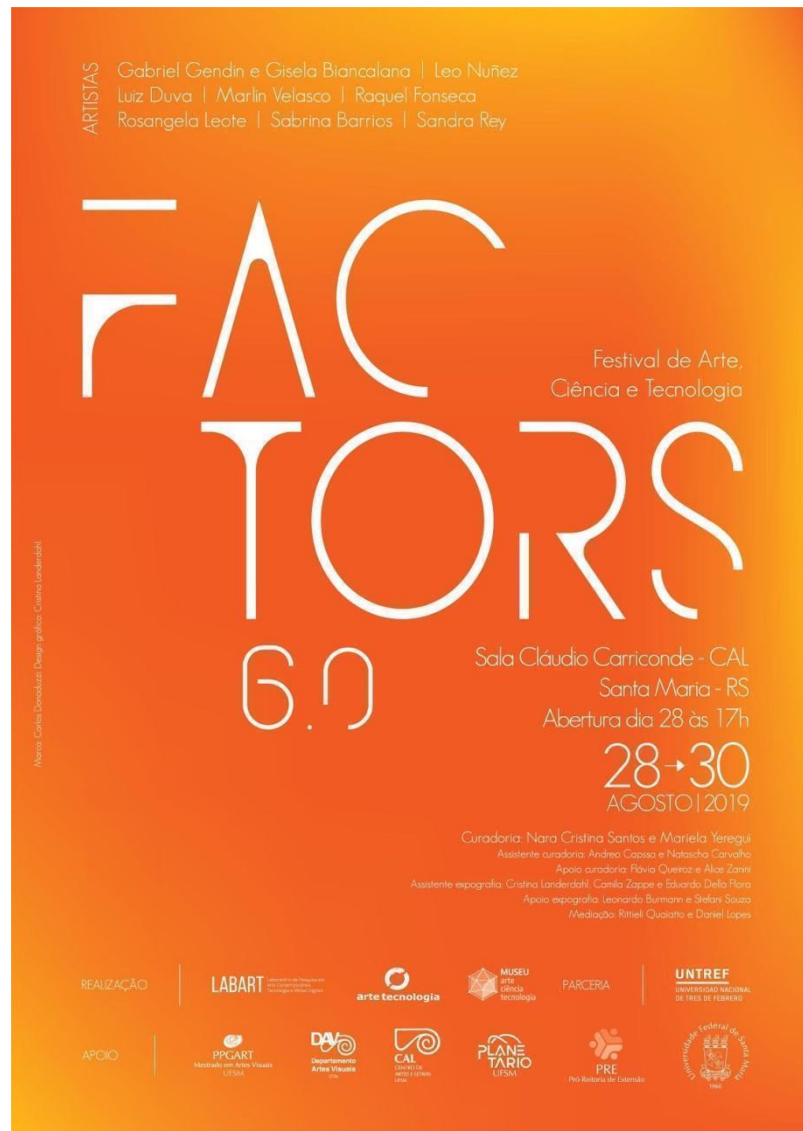
O FACTORS 6.0 teve como argumento curatorial as concepções de luz e energia. O evento trouxe oito obras de artistas nacionais e internacionais. O texto curatorial afirma que:

A palavra energia pode ser compreendida como uma força vital do universo, um fluxo potencial da natureza, uma experiência sensorial que faz do fenômeno artístico um projeto dinâmico. Relacionada à luz, pode desdobrar-se tanto na ativação, distribuição, contaminação, seja material ou imaterial, natural ou artificial, quanto na transformação e resistência ecológica e social. (SANTOS; YEREGUI, 2019, p. 5).

Na sexta edição, o festival reuniu os artistas Gabriel Gendin e Gisela Biancalana (Argentina/Brasil), Leo Nuñez (Argentina), Luiz Duva (Brasil), Marlin Velasco (Venezuela), Raquel Fonseca (Brasil), Rosangela Leote (Brasil), Sabrina Barrios (USA/BRA) e Sandra Rey (Brasil).

O texto curatorial desta sexta edição, assim como parte do material gráfico desenvolvido pela curadoria e expografia do evento, podem ser observados, a seguir, na Figura 5.

Figura 6 – Cartaz do FACTORS 6.0



Fonte: Arquivo LABART.

O *QR Code* é um código bidimensional que pode ser decodificado por um celular *smartphone* que tenha o aplicativo de leitura do código. Este dispositivo pode ser utilizado de várias maneiras, podendo redirecionar para vídeos, sites, arquivos de texto, entre outras mídias digitais. Para a mediação do FACTORS 6.0 – após uma série de testes com diversos formatos em que poderiam ser aplicados o *QR Code* – optou-se por um arquivo de imagem com escrita, em que estavam as informações do artista, um breve resumo de sua trajetória, assim como uma breve descrição da obra.

A aplicação do código como dispositivo da mediação surge da necessidade de outros mecanismos de comunicação entre público e equipe de mediação. Isso proporciona ao público aproximar-se por outros meios das questões que dizem respeito à obra e ao artista do evento. Segundo Torres (2015, p. 2)

Na atualidade, a aplicação dos QR-Code tem sido usada como acesso a um link ou endereço específico da Web, sem a necessidade de digitar uma URL no nosso dispositivo celular. Assim, graças à capacidade de acessar informações hospedadas na Internet, os QR-Codes se espalharam em muitas áreas de nossas vidas diárias, expandindo seu crescimento no uso industrial, campanhas de marketing, bibliotecas, armazéns, salas de exposições, etc.

Nesse contexto de armazenamento e acesso de informações, o *QR Code* apresenta-se como um dispositivo pertinente às ações da mediação presencial. O dispositivo satisfaz demandas comunicacionais pertinentes à mediação, como acessibilidade de informação, fácil composição e configuração de seus dados.

Os sites e aplicativos que realizam a conversão da mensagem escrita no código bidimensional podem ser encontrados gratuitamente na internet, sendo que suas aplicações podem variar de acordo com a necessidade de seu usuário. A aplicação do *QR Code* nos festivais de Arte, Ciência e Tecnologia está em acordo com Rush (2013, p. 165), pois:

Em arte, os conhecimentos visuais não mais se limitam ao “objeto”. Eles precisam abranger o universo fluido, sempre mutável, que existe dentro do computador e o novo mundo que o computador facilita: um mundo artístico interativo que pode ser virtual em sua realidade e radicalmente interdependente em sua incorporação, do “espectador” à finalização da obra de arte.

É importante notabilizar que os agenciamentos do código bidimensional em espaços institucionais da Arte, assim como sua aplicação em diferentes áreas como a Publicidade, já acontecem de diversos modos, conforme apresentados por Beiguelman (2013). Também é possível destacar a experiência de Torres (2015) que aplicou a tecnologia na mediação da exposição “O encantado: Desenhos, pinturas e objetos de Attilio Colnago”¹⁹, na qual foram apresentadas, a partir do *QR Code*, partes do processo de produção da obra. Todavia, na experiência do FACTORS 6.0, o código

¹⁹ A exposição “O encantado: Desenhos, pinturas e objetos de Attilio Colnago” foi realizada no ano de 2014, no Espaço Cultural Palácio Anchieta. Disponível em: <https://secult.es.gov.br/exposicao-o-encantado-pinturas-e-desenhos-de>. Acesso em: 28 abr. 2021.

foi aplicado de maneira complementar à mediação presencial, de modo a não suprimir ou substituir a atuação do mediador no espaço expositivo.

Com isso, para inserir o código nas fichas técnicas da exposição, partiu-se da ideia de que os visitantes do FACTORS 6.0 tivessem maior autonomia em relação ao acesso de informações relativas às obras e aos artistas que fazem parte do evento. No entanto, é pertinente salientar que os códigos necessitam atenção quanto a suas sinalizações. Por exemplo: “Esse *QR Code* contém informações da mediação”. “Para leitura desse código aponte a câmera com o decodificador”.

Dessa maneira, a utilização do código revela-se importante, pois, fornece informações ao público sem que precise estar acompanhado de um mediador presencial. Assim, entende-se que o emprego do código depende do agenciamento proposto pela equipe de mediação. Em mostras que o mediador não está presente, por exemplo, pode-se aumentar a quantidade de informações ou adicionar mídias digitais como áudio-guias. O *QR Code* não precisa necessariamente conter informações detalhadas sobre o artista ou a obra, mas pode trazer elementos que permitam ao público traçar a sua rede de afetos acerca da mostra, das obras e dos artistas que estão no evento.

Nesse sentido, a utilização do código bidimensional, não substitui o papel do mediador. Mas, neste caso, a mediação amplia-se, exigindo que sejam agenciados pela equipe de mediadores, os arquivos e as mídias que são propostas no *QR Code*.

Assim, o FACTORS 6.0 trouxe a primeira experimentação relacionada à utilização de dispositivos comunicacionais no espaço expositivo do festival. Essa experiência, de certo modo, auxilia também nas reflexões sobre como o ambiente está presente nos processos de cognição corporificada, conforme sugerido por Clark e Chalmers (1998). Ainda, sobre um ambiente que auxilia nos processos de cognição, Shapiro (2007, p. 343²⁰) afirma que:

Os seres humanos têm o hábito de colocar suas chaves ao lado da porta para que não tenham que se lembrar onde estão; eles colocam marcadores para que não tenham que memorizar rotas; eles catalogam arquivos de forma alfabética para minimizar as demandas de pesquisa. Dessas e de outras maneiras, os seres humanos podem incorporar a estrutura do ambiente em

²⁰ Do original: “Human beings make a habit of placing their keys by the door so that they don’t have to remember where they are; they place landmarks so that they don’t have to memorize routes; they catalogue files alphabetically to minimize searching demands. In these ways and others human beings can incorporate the structure of the environment into their cognitive processing. The environment becomes cognitively friendly in the sense that it eliminates steps that cognitive tasks would otherwise require”.

seu processamento cognitivo. O ambiente torna-se cognitivamente amigável no sentido de que elimina etapas que as tarefas cognitivas exigiriam de outra forma.

Dessa maneira, o *QR Code* utilizado junto à ficha técnica da obra funciona como um modo de proporcionar ao público um ambiente mais acolhedor com relação ao acesso da informação desejada. O código também auxilia que a equipe de mediadores presenciais direcione sua atenção em atender o público em outros aspectos, ou seja, fornece mais do que informações técnicas dos trabalhos apresentados no festival.

Ao considerar as estratégias de mediação presencial somadas à utilização do dispositivo *QR Code*, é possível almejar outros modos de realizar uma mediação em um ambiente amigável aos processos de cognição para o público. A contingência da utilização de plataformas imersivas, na prática da mediação, também se mostra como um caminho a ser pensado estrategicamente pelos mediadores.

Essa convergência das estratégias de mediação com dispositivos, em consonância com o ambiente no qual acontecem as mostras, leva ao entendimento de que a mediação do FACTORS pode ser compreendida como um dispositivo.

2.3 FACTORS 7.0: MEDIAÇÃO E ATUALIZAÇÃO

A sétima edição do FACTORS foi realizada no ano de 2020, no entanto, diferente das demais edições, o FACTORS 7.0 ocorreu por meio das plataformas Instagram e Facebook. Sob curadoria das pesquisadoras Nara Cristina Santos e Mariela Yeregui, o festival teve como argumento curatorial o conceito água e sustentabilidade. De acordo com Santos (2020b, p. 99):

O projeto curatorial de cada edição é elaborado em conjunto, a partir de um argumento-conceitual transdisciplinar, e iniciado nos meses de outubro e novembro do ano anterior ao evento. A proposta das curadoras, baseada nos conceitos definidos para o ano, com seleção de artistas e obras, é apresentada e discutida no LABART. Depois de convidados e confirmados os artistas, a curadoria dá início a três atividades: uma em torno do texto e discurso curatorial, cuja atuação acontece previamente à exposição; outra voltada para a expografia e projeto expográfico, cuja ação ocorre antes e durante a organização, montagem e exibição do Festival; e, a terceira, da mediação, que acompanha as atividades anteriores para atuar durante o Festival.

Nos últimos sete anos, o FACTORS promove mostras de Arte, Ciência e Tecnologia. No festival também são realizadas atividades em diferentes setores – referentes às exposições – propostas pela equipe curatorial. A divisão das funções ocorre a partir de equipes: um grupo para curadoria, um para expografia e um para mediação. O número de pessoas em cada setor varia de acordo com a necessidade da edição do festival. Dito isso, a equipe de mediação atua propondo ações de facilitação de acesso do público aos objetos e conteúdos intrínsecos a sua produção tecnológica e contemporânea. O cartaz e parte do texto curatorial, que foram inseridos na plataforma Instagram, podem ser visualizados na Figura 7:

Figura 7 – Print Screen cartaz e texto curatorial do FACTORS 7.0 no Instagram



Fonte: Instagram @labart.ufsm.
(Disponível em: https://www.instagram.com/p/CEC_C1xsMeX/. Acesso em: 28 abr. 2021.)

A sétima edição contou com artistas nacionais e internacionais: Alejandra Isler (Argentina), Alessandra Bochio e Felipe Castellani (Brasil), Camila Zappe (Brasil),

Grupo cAt (Brasil), Fernando Codevilla (Brasil), Hugo Fortes (Brasil), Karla Brunet (Brasil), Laura Zingariello (Argentina) e Lucas Gervilla (Brasil). O cartaz completo pode ser visto na Figura 8.

Figura 8 – Cartaz do FACTORS 7.0



Fonte: Arquivo LABART.

Na sétima edição, pode-se dizer que novos desafios foram alavancados pela pandemia e o isolamento social. Esses desafios podem ser entendidos como fator

para uma atualização do papel do mediador. O trabalho que outrora fora proposto, de uma mediação realizada *in loco* e com dispositivos que ampliavam o espaço da mediação para o ambiente digital, teve de ser atualizado. Conforme Levy (1999, p. 16), a atualização

[...] aparece então como a solução de um problema, uma solução que não estava contida previamente no enunciado. A atualização é criação, invenção de uma forma a partir de uma configuração dinâmica de forças e de finalidades.

Deste modo, é possível inferir que a necessidade de encontrar soluções e aplicá-las em uma mediação inserida no ambiente digital, trata-se de uma atualização, inclusive considerando a experiência no @dispositivoviral²¹. Por isso, é necessário que sejam destacados alguns elementos da mediação presencial *in loco*, que contribuíram para pensar o modo de atuação da equipe de mediadores trabalhar inserida nas plataformas Instagram e Facebook.

²¹ O @dispositivoviral foi um trabalho realizado em ambiente virtual, especificamente na plataforma digital Instagram, com curadoria de Rebecca Stumm e Daniel Jaenisch Lopes. Vale dizer que o projeto curatorial ocorreu a partir de uma proposta de trabalho acadêmico na disciplina de Poéticas Visuais na Arte Contemporânea, do PPGART, da UFSM, realizada durante o primeiro semestre de 2020. O evento, que teve lançamento virtual no dia 21 de junho de 2020, reuniu trabalhos de nove artistas ligados ao PPGART e que se encontravam em isolamento social. O evento serviu para pensar as estratégias que poderiam ser utilizadas na mediação do FACTORS 7.0, que foi realizado no mesmo ano. Disponível em: <https://www.instagram.com/dispositivoviral/>. Acesso em: 1 mai. 2021.

3 A MEDIAÇÃO E OS DISPOSITIVOS

Este capítulo corresponde à contribuição com estratégias de mediação *in loco* e online na sétima edição do festival por meio de plataformas digitais. Debate-se a funcionalidade do Nintendo 3DS²², no Museu do Louvre, e qual sua aplicabilidade no espaço expositivo. Também são cartografados os eventos FACTORS 4.0 e FACTORS 5.0, que ocorreram de maneira presencial; FACTORS 6.0, que além do caráter presencial teve o suporte do dispositivo *QR Code*; e FACTORS 7.0, que ocorreu no modo online nas plataformas Instagram e Facebook. Para instituir a equipe de mediadores e suas ações como um dispositivo, além das contribuições de Agamben (2009), são apresentados os três momentos de produção da mediação no festival.

Ainda, é discutida a mediação da sétima edição do festival, suas estratégias discursivas e as reuniões de preparação do material de mediação. Também são trazidas reflexões sobre a atualização da atuação dos mediadores do festival, que trabalham de forma integral no ambiente online.

3.1 A PRODUÇÃO DA MEDIAÇÃO NO FACTORS 7.0

Para a sétima edição do festival levou-se em conta elementos da mediação *in loco* das edições anteriores e projetou-se suas devidas atualizações para uma aplicação em ambiente digital. Assim, iniciou-se os primeiros encontros da equipe de mediação, desta vez, de modo inteiramente online, que foram viabilizados por meio de reuniões pela plataforma digital Google Meet.

É importante ressaltar que essa diferenciação entre *in loco* e online ocorreu a partir da necessidade do festival acontecer apenas em ambiente digital. Antes da pandemia não havia essa percepção, tampouco, de que em algum momento da história do festival, teria essa condição de isolamento e produção de mediação apenas para a rede.

²² O Nintendo 3DS é um dos vídeo games da geração 3D de portáteis fabricados pela empresa Nintendo. Inserido no Museu do Louvre, o vídeo game funciona como dispositivo de visita guiada, fornecendo, por exemplo, mapas do museu e informações sobre as obras. Disponível em: <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI307073-18537,00-NINTENDO+DS+VIRA+GUIA+INTERATIVO+PARA+VISITANTES+DO+LOUVRE.html>. Acesso em: 13 jun. 2021.

No ano de 2020, sob a nova condição de atuação, a equipe pode contar com uma nova integrante. Oriunda do pós-doutoramento do PPGART, a integrante do LABART Hosana Celeste, trabalhou ativamente dentro do grupo, participou das reuniões de formação, propôs interações e realizou a edição gráfica do material de mediação a partir do *layout* proposto pela curadoria do evento. Algo que foi viabilizado por meio das reuniões que aconteceram via Google Meet.

Por essa diversidade de forças atuantes no FACTORS 7.0 – como a pandemia, o isolamento social e os novos modos de operar na mediação do evento – tornou-se pertinente para a pesquisa cartografar as estratégias de formação das equipes que já haviam participado do evento. Ou seja, foram discutidas, entre o grupo da mediação, todas as maneiras de mediar das edições anteriores *in loco* e também as particularidades da sétima edição. Desse modo, possibilitou-se que as estratégias que foram utilizadas nos espaços expositivos *in loco*, fossem hibridizadas na condição online. Vale dizer, conforme Levy (1999), que o virtual não se opõe ao real, mas faz parte dele. Sendo assim, as estratégias de mediação presencial foram adaptadas para o ambiente digital.

Nesse sentido, em conjunto com a necessidade de interagir mais intensivamente com o modo online, entende-se que as realidades que antes eram separadas entre real e virtual, conforme a referência de Žižek (2020), foram fundidas. Em acordo com os apontamentos dele, conceitos de palavras como vírus e viral, que antes eram associadas com mais frequência a uma questão computacional e a dados digitais sendo corrompidos, agora estariam compondo uma problemática real e virtual simultaneamente. Essa condição também se aproximou das práticas de mediação do FACTORS 7.0, algo que era feito somente *in loco* teve de tomar como realidade essa nova dimensão.

Assim, foram feitas apropriações das estratégias *in loco* de mediação para o meio online digital. Foram levados em conta os elementos que já faziam parte da estrutura metodológica da equipe: reuniões de planejamento, discussão e formulação do material argumentativo. Todavia, desta vez, inspira-se no estudo realizado, por este autor, no Rizoma de Deleuze e Guattari (1995), para que novas equipes tenham como referência os caminhos percorridos até aqui e possam – a partir das suas realidades – propor novas interações e modos de operar, o que se entende como dispositivo de mediação do FACTORS. Ainda, sobre o dispositivo de mediação

proposto para o FACTORS 7.0, é possível afirmar, a partir de Deleuze (1996, p. 94), que:

Desenredar as linhas de um dispositivo, em cada caso, é construir um mapa, cartografar, percorrer terras desconhecidas [...]. É preciso instalarmo-nos sobre as próprias linhas; estas não se detêm apenas na composição de um dispositivo, mas atravessam-no, conduzem-no, do norte ao sul, de leste a oeste, em diagonal.

Por isso, ao detalhar os modos da mediação no FACTORS e cartografar esses momentos de interação com o público – seja por intervenções no espaço *in loco* ou mesmo nas decisões tomadas ao desenvolver o material para a sétima edição – desenredam-se a produção e os agentes envolvidos. Sendo assim, a construção do mapa justifica-se ao tornar mais evidentes essas escolhas.

Dessa maneira, as primeiras reuniões da equipe de mediação tiveram como finalidade discutir palavras-chave relacionadas aos artistas e organizar um arquivo no qual elas fossem mapeadas. Para cada artista, cada um dos integrantes elencou uma série de palavras relacionadas com as propostas das obras.

Assim, antes das reuniões de discussão das obras, pediu-se para que os quatro integrantes da equipe, Daniel Jaenisch Lopes, Hosana Celeste, Rittieli Quaiatto e Flávia Queiroz, fizessem uma procura em bancos de dados e teses, assim como na rede internet de modo geral, para encontrar elementos dos artistas e das obras. Em seguida, foram iniciados os debates referentes as mediações dos trabalhos que estariam presentes no FACTORS 7.0.

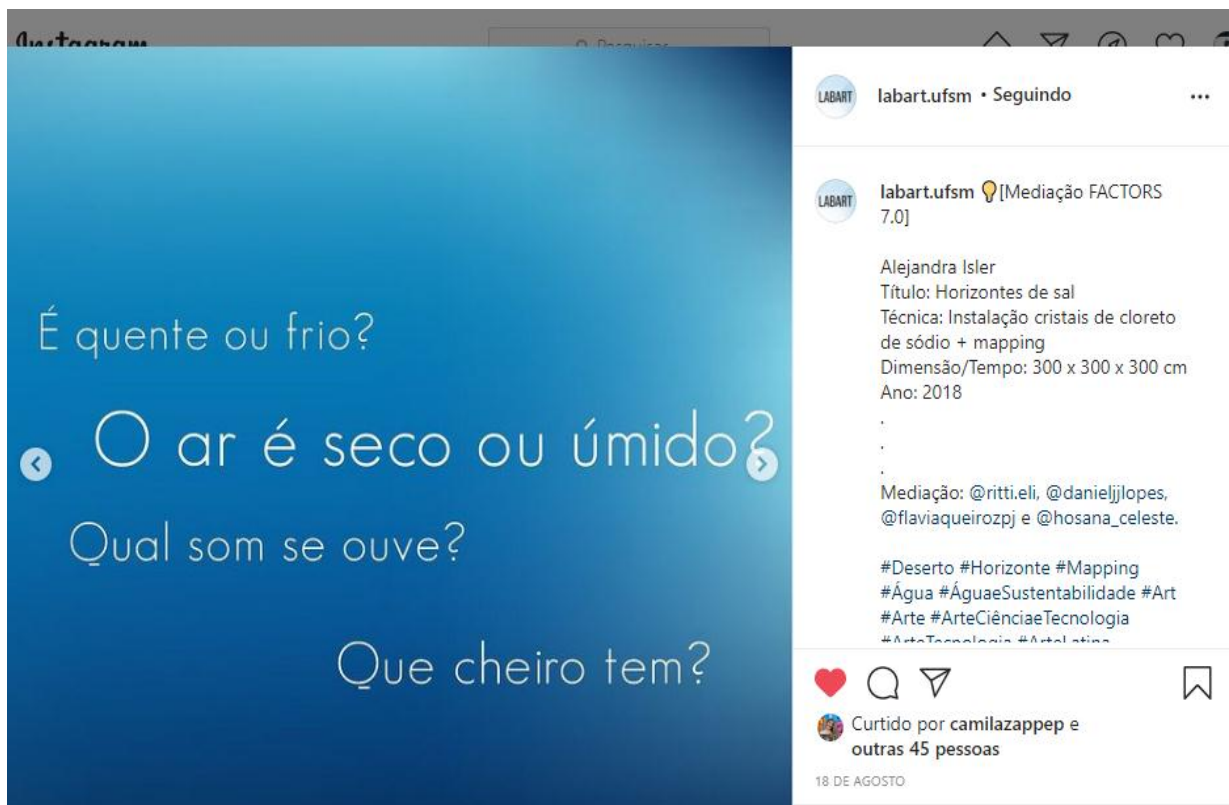
Vale dizer que a discussão de palavras-chave referentes aos artistas e às obras do festival, assim como o contato com as opiniões e diálogos com eles, evidenciaram-se como potencializadores da formação da equipe de mediadores das edições anteriores. Nesse sentido, esses elementos contribuem tanto com a formação individual de cada membro da equipe, como na elaboração de um mapa das estratégias de abordagem do público.

Para a artista Alejandra Isler e a obra “Horizontes de Sal”, primeiramente, fez-se uma pesquisa acerca dos desertos salinizados e suas diferentes visualidades ao redor do mundo. Logo, para promover as buscas nas redes, foram destacadas as palavras: deserto, *mapping* e horizonte. Para a curadoria do evento, “a obra revela a experiência *in loco* no deserto de sal e reconfigura a concepção de horizonte, tanto no

uso do material e do virtual para associar natureza e arte, quanto na paisagem revelada como cenário da atuação humana”. (SANTOS; YEREGUI, 2020, p. 10).

Durante as reuniões realizadas pelo grupo de mediação, tentou-se refletir sobre situações em um deserto, além de reflexões sobre a obra apresentada via *mapping*. A partir das discussões, oriundas das palavras-chave, surgiram ideias como: “Quais aspectos sensoriais você imagina que tenha um deserto de sal?”; “É quente ou frio?”; “O ar é seco ou úmido?”; “Qual som se ouve?”; “Qual o cheiro?”; “Nesse horizonte de Alejandra Isler, encontramos o sal. Mas, e se esse horizonte fosse seu, o que encontraríamos?”. O resultado obtido pode ser visto parcialmente na Figura 9.

Figura 9 – *Print Screen* mediação da obra “Horizontes de sal” (2018), de Alejandra Isler



Fonte: Instagram LABART.

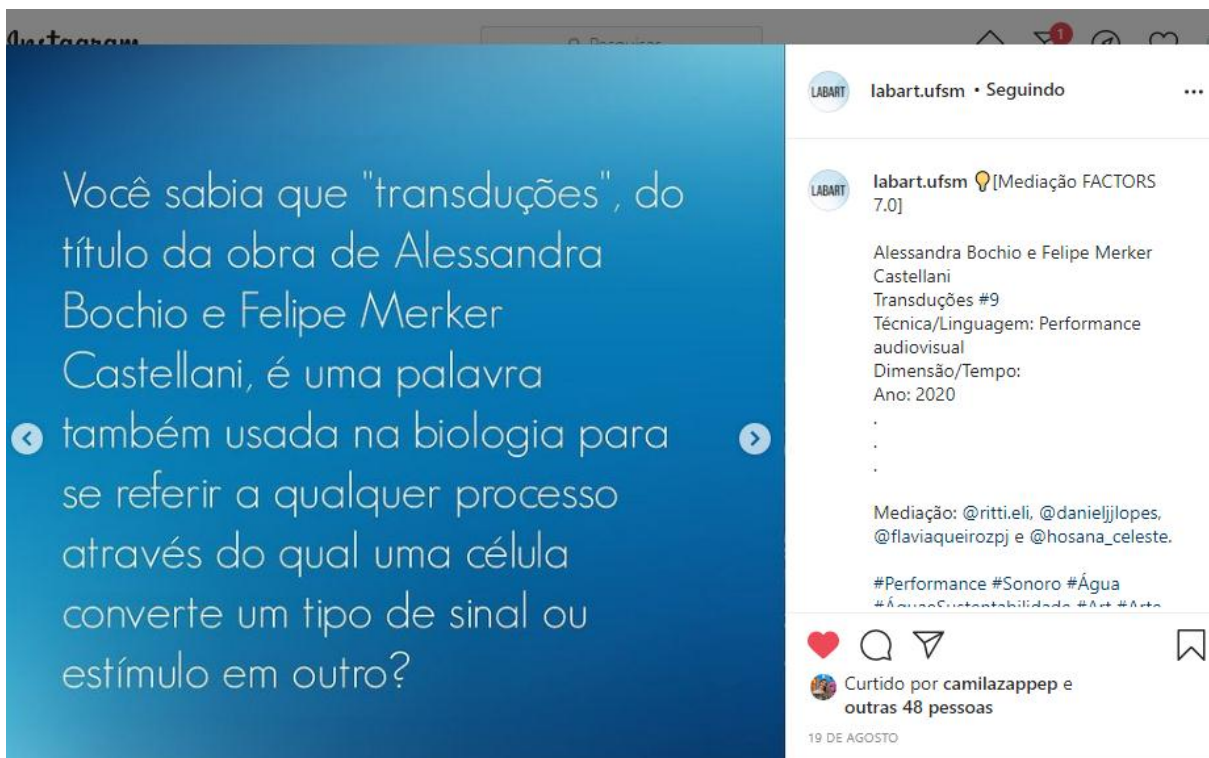
(Disponível em: https://www.instagram.com/p/CEDKRfwM_bm/. Acesso em: 18 dez. 2020).

Na obra “Transduções”, de Alessandra Bochio e Felipe Castellani, elegeu-se para a discussão as palavras: performance e sonoro. Neste caso, além das palavras, a equipe considerou necessário aplicar reflexões suscitadas pelas palavras e

apontamentos sobre o significado da palavra transduções. Em acordo com Santos e Yeregui (2020 p. 18), “[...] nesta obra os artistas experimentam os limites de um frágil domínio entre água e energia, perigo e controle”.

Assim, foram desenvolvidas as seguintes questões: “Você sabia que ‘transduções’ do título da obra é uma palavra usada na biologia para se referir a qualquer processo através do qual uma célula converte um tipo de sinal ou estímulo em outro?” “Quais as relações que você tece a partir do nome e dos elementos da obra?”. A Figura 10 apresenta o resultado de uma parte do material.

Figura 10 – *Print Screen* mediação da obra “Transduções” (2020), de Alessandra Bochio e Felipe Castellani



Fonte: Instagram LABART.

(Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CEFuJvnMRnO/>. Acesso em: 19 dez. 2020).

Na mediação da obra da artista Camila Zappe, foram destacadas para discussão as palavras: chuva, isolamento e ilhado. Para pensar no material que seria elaborado para a mediação da artista, realizou-se o exercício de imaginar-se em um dia de chuva para vislumbrar possíveis afetos a serem trabalhados. Para as curadoras

Santos e Yeregui (2020, p. 27), “no vídeo, as gotas d’água despertam o imaginário poético e, como uma lente líquida, permitem vislumbrar o mundo externo, através de janelas e horizontes particulares”. Entre as perguntas elegidas para compor o material estão: “Como em ‘*Ilhados*’ (2020) a água constrói uma nova realidade? Você já fotografou um dia de chuva?”. Nessa proposta de mediação, houve a tentativa de uma maior interação com o público, mas que não obteve o resultado esperado. A tentativa pode ser vista na Figura 11.

Figura 11 – *Print Screen* mediação da obra “*Ilhados*” (2020), de Camila Zappe



Fonte: Instagram LABART.

(Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CEIRUTzMK-0/>. Acesso em: 19 dez. 2020).

Para a obra “*Sopro*” (2014 – atual), do grupo cAt²³, que foi apresentada pela curadoria no formato documental, foram elencadas pela equipe de mediação as palavras água, energia e vento. O registro em vídeo apresenta pessoas assoprando

²³ O grupo cAt – ciência/Arte/tecnologia – IA-Unesp/CNPq foi criado no ano de 2009 e desenvolve pesquisas na área da Arte, Ciência e Tecnologia.

uma engrenagem em forma de pás captadoras de vento, que geram energia para um dispositivo. Além das interações com o dispositivo, palavras como vento, vida, água e participação coletiva surgem e desaparecem aos poucos na tela. De acordo com Santos e Yeregui (2020, p. 34): “[...] as obras, sejam para gerar energia por meio de tecnologias simples como cata-vento ou sensores táteis, sejam para chamar atenção de fontes de energia limpa na interação com o público, discutem a sustentabilidade energética, também na Arte”.

A partir destas palavras, as discussões da equipe de mediação transitaram tanto pela ordem da produção de energia, quanto pela relação com o argumento curatorial do evento – água e sustentabilidade. Assim, surgiram questionamentos como: “De que modo é possível relacionar a leveza de um sopro, à complexidade das urgências da produção de energia sem a utilização de combustíveis fósseis?”; “De que modo você entende o uso sustentável dos recursos hídricos?”.

Destacou-se no vídeo da obra elementos importantes de interação, como o ato de soprar os sensores da obra para gerar energia. A Figura 12 revela o destaque no momento da relação da obra com o público.

Figura 12 – *Print Screen* mediação da obra “Sopro” (2014 - atual), do grupo cAt



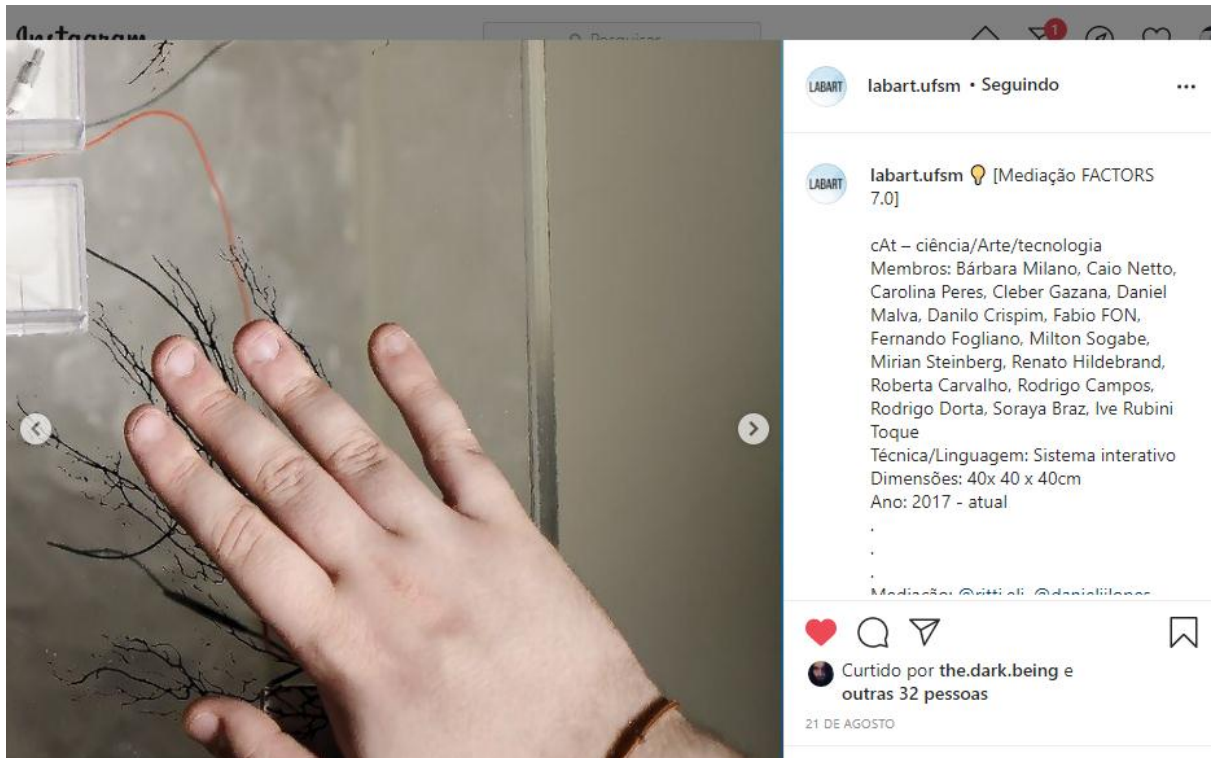
Fonte: Instagram LABART.

(Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CEK2H9RsulR/>. Acesso em: 19 dez. 2020).

Outra obra do grupo cAt, que fez parte do FACTORS 7.0, foi “Toque” (2017 - atual) e também foi exposta no modo documental. O vídeo apresenta pessoas encostando a mão em cima de uma caixa transparente, onde existem alguns cabos e três botões salientes. Cada trio de botões está nas pontas da caixa, que tem formato de chapa metálica de aproximadamente 4cm². A caixa de material que lembra um tipo de acrílico está preenchida com cubos de gelo até a metade de sua capacidade total.

Entre as palavras elegidas para discussão da equipe de mediação, destaca-se temperatura e energia. Temperatura foi escolhida devido à reação entre frio e calor que gerava a energia para a obra. Para essa postagem enfatizou-se como era produzida a energia no vídeo, a partir da diferença de temperatura entre o calor da mão e o frio do gelo. Assim como na outra obra do grupo cAt, também se destacou o detalhe onde ocorria a interação. Na Figura 13, é possível ver o destaque.

Figura 13 – *Print Screen* mediação obra “Toque” (2017 - atual), do grupo cAt



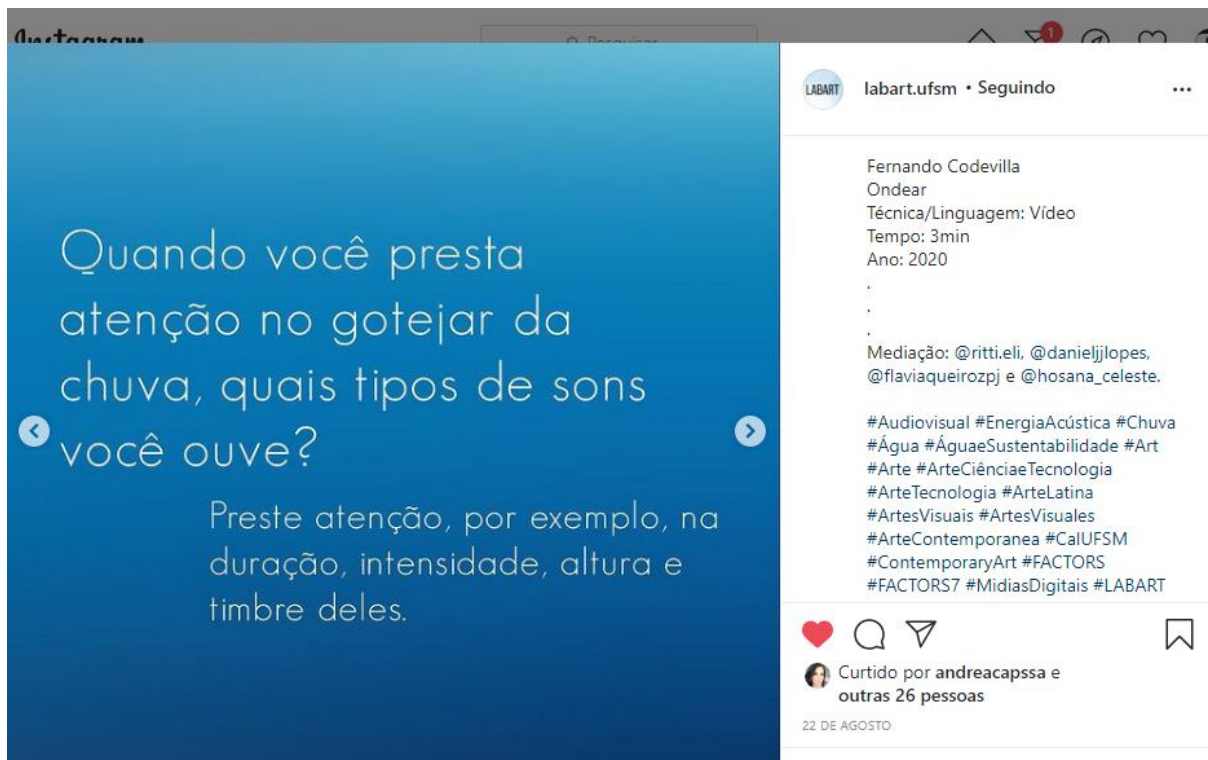
Fonte: Instagram LABART.

(Disponível em https://www.instagram.com/p/CEK_xswM9mQ/. Acesso em: 19 dez. 2020).

No trabalho do artista Fernando Codevilla, “Ondear” (2020), foram elencadas as palavras: gotejar e vibração. Gotejar em razão das imagens que traziam pingos de chuva sobre uma superfície molhada e vibração devido ao efeito produzido pelas gotas em formas de ondas. O trabalho é composto de sons captados da chuva e imagens que apresentam o movimento do gotejar da água. Também é possível ver transições imagéticas entre o orgânico e o digital, além do mapeamento topográfico do movimento da onda. Para as curadoras Santos e Yeregui (2020, p. 48), “[...] o vídeo explora com sensibilidade a fluidez de um fenômeno natural, para propor padrões audiovisuais inusitados.”

Neste caso, o grupo trabalhou para tentar criar propostas em que o público pudesse imaginar-se em um dia chuvoso, de modo a provocar sensações e inquietações, semelhante ao que ocorre no trabalho de Codevilla. Para isso, a equipe de mediadores tentou despertar sensações relacionadas às vibrações do gotejar da chuva. O resultado pode ser observado na Figura 14.

Figura 14 – *Print Screen* mediação da obra “Ondear” (2020), de Fernando Codevilla



Fonte: Instagram LABART.

(Disponível em <https://www.instagram.com/p/CENcjnZMr7J/>. Acesso em: 19 dez. 2020).

Para a obra “Amazônia Insomnia” (2018), do artista Hugo Fortes, foram destacadas as palavras: Amazônia, floresta e imersão. Salienta-se que, para a elaboração desse material, foi importante a contribuição da integrante Hosana Celeste que já tinha visitado a Amazônia e vivenciado a imensidão da floresta. A perspectiva de quem havia adentrado na paisagem densa da floresta, experienciando o seu interior, despertou a intensão de trabalhar com o público a ideia de imersão na floresta amazônica.

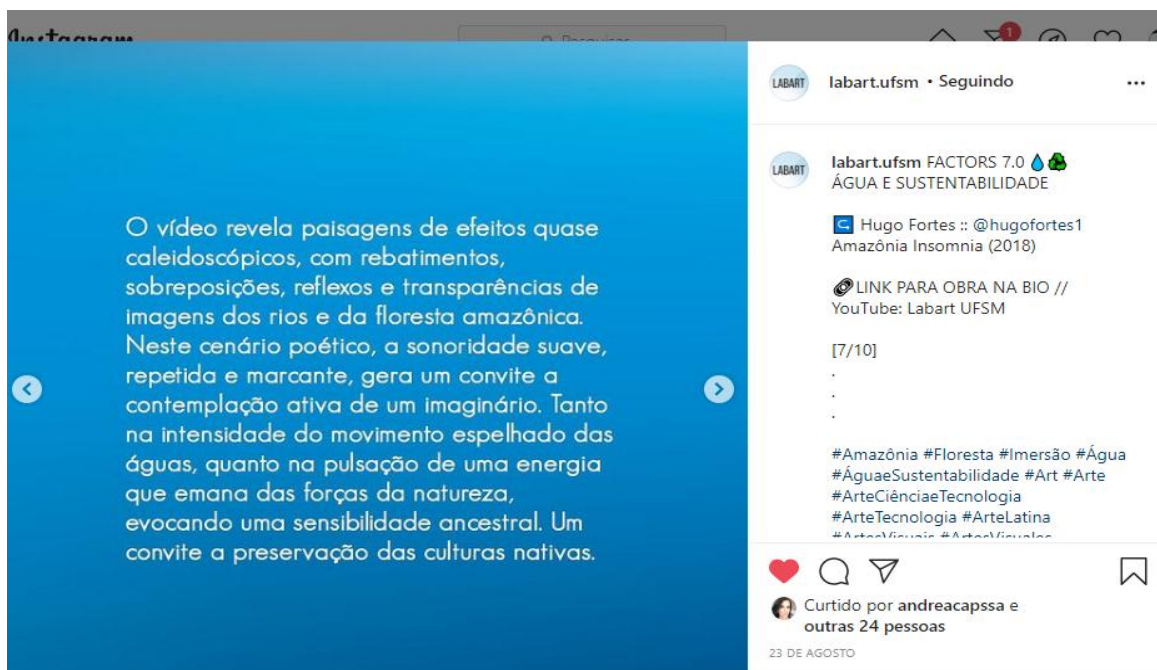
Assim, no trabalho de Hugo Fortes, a equipe também enfatizou o modo como eram realizadas as imagens propostas no vídeo. O efeito caleidoscópico, aliado às imagens captadas do rio Amazonas e que também abrangia a floresta, propiciava a sensação de imersão. Para Santos e Yeregui (2020, p. 55):

O vídeo revela paisagens de efeitos quase caleidoscópicos, com rebatimentos, sobreposições, reflexos e transparências de imagens dos rios e da floresta amazônica. Neste cenário poético, a sonoridade suave, repetida e marcante, gera um convite a contemplação ativa de um imaginário. Tanto na intensidade do movimento espelhado das águas, quanto na pulsação de

uma energia que emana das forças da natureza, evocando uma sensibilidade ancestral. Um convite a preservação das culturas nativas.

Por isso, nos materiais produzidos pela equipe foram realizadas aproximações acerca da ancestralidade e a convivência em harmonia com os recursos naturais da floresta. A Figura 15 destaca a proposta da equipe de mediadores.

Figura 15 – *Print Screen* mediação de “Amazônia Insomnia” (2018), de Hugo Fortes



Fonte: Instagram LABART.

(Disponível em <https://www.instagram.com/p/CEP3SSfM8gQ/>. Acesso em: 19 dez. 2020).

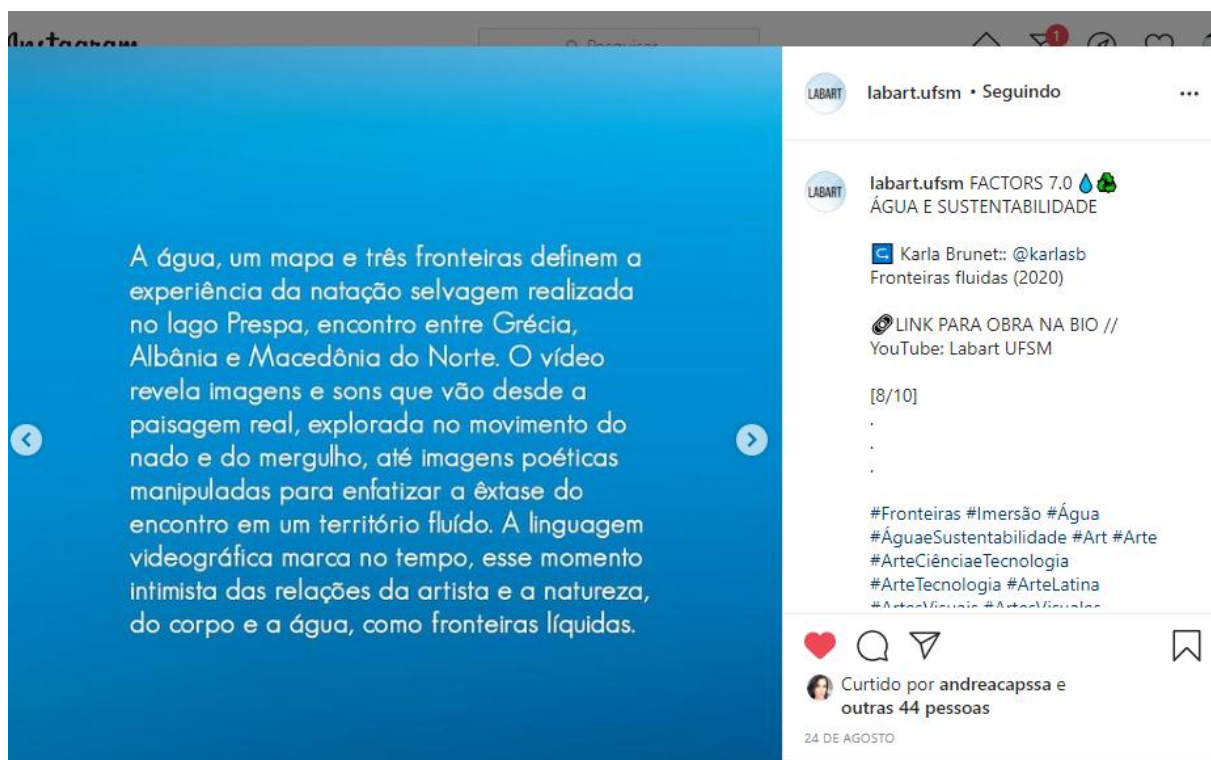
As palavras que iniciaram o processo de criação da mediação da obra “Fronteiras Fluidas” (2020), da artista Karla Brunet, foram: fronteiras e imersão. Fronteiras em relação à localização geográfica de onde o vídeo foi gravado e imersão em razão da sensação do espectador estar inserido dentro d’água. O vídeo apresentado na mostra exhibe recortes de imagens captadas em primeira pessoa no lago Prespa, as cenas são acompanhadas da narração de uma voz feminina. De acordo com as curadoras Santos e Yeregui (2020, p. 62):

O vídeo revela imagens e sons que vão desde a paisagem real, explorada no movimento do nado e do mergulho, até imagens poéticas manipuladas para enfatizar a êxtase do encontro em um território fluído. A linguagem videográfica marca no tempo, esse momento intimista das relações da artista e a natureza, do corpo e a água, como fronteiras líquidas.

As imagens variam de captações imersas e emersas na água, com pequenos trechos acompanhados do efeito caleidoscópico. Somente no final do vídeo, no fundo da imagem, é possível ver um personagem que se encontra em cima de uma plataforma. A voz tranquila, como a água das cenas, fala palavras e frases como: “água”, “movimento”, “linhas”, “encontros líquidos”, “ligação de três países”, “fronteiras fluidas que se resumem em um mergulho”.

Para as discussões da equipe de mediadores foi necessário recorrer a elementos geográficos em que a obra foi produzida. Para isso, buscou-se entender como ocorria o encontro fronteiriço entre a Albânia, Grécia e Macedônia do Norte, por meio do lago Prespa. O material proposto pode ser visto na Figura 16.

Figura 16 – *Print Screen* mediação da obra “Fronteiras Fluidas” (2020), de Karla Brunet



Fonte: Instagram LABART.

(Disponível em <https://www.instagram.com/p/CESb0PFsnVA/>. Acesso em: 19 dez. 2020).

Para a proposta de mediação da obra “Estudos imaginários sobre seres possíveis” (2019), da artista Laura Zingarielo, foram levadas em conta palavras como: plástico e corais. Plástico em razão do material da obra, mas, também, por ser um dos resíduos que mais poluem a vida no mar, como a dos corais. O trabalho da artista foi produzido com plásticos reutilizados e exibia características formais semelhantes a um recife de corais.

Vale lembrar que assim como nas obras do grupo cAt, o vídeo tinha um caráter documental, exibindo a obra de diferentes perspectivas, por vezes de modo ampliado, outras exibindo detalhes. Além do vídeo da obra, também são exibidas imagens de desenhos que se assemelham a croquis do objeto que é apresentado ou desenhos que remetem a ilustração botânica. Para Santos e Yeregui (2020, p. 69):

A instalação define um espaço híbrido de componentes orgânicos e inorgânicos, encontrados e recolhidos pela artista, para recriar um recife de corais. A obra traz uma crítica contundente à poluição nos oceanos, com materiais sintéticos para estruturar os corais embranquecidos, e dispositivos low tech para luz e movimento artificiais.

As discussões que norteavam o material produzido versavam sobre o impacto do ser humano no meio ambiente. As pautas partiram do crescente despejo de resíduos nos oceanos e que ocasionam ilhas de lixo. Outro ponto importante foi entender a relevância dos recifes de corais para a vida marinha. Por isso, no material produzido para a mediação, foram abordadas questões relativas ao descarte do plástico e a função dos corais no oceano. Também foram propostas reflexões acerca da ação dos seres humanos no oceano. A proposta pode ser vista na Figura 17.

Figura 17 – *Print Screen* mediação da obra “Estudos imaginários sobre seres possíveis” (2019), de Laura Zingariello



Fonte: Instagram LABART.

(Disponível em <https://www.instagram.com/p/CEVH1AIMQ9P/>. Acesso em: 19 dez. 2020).

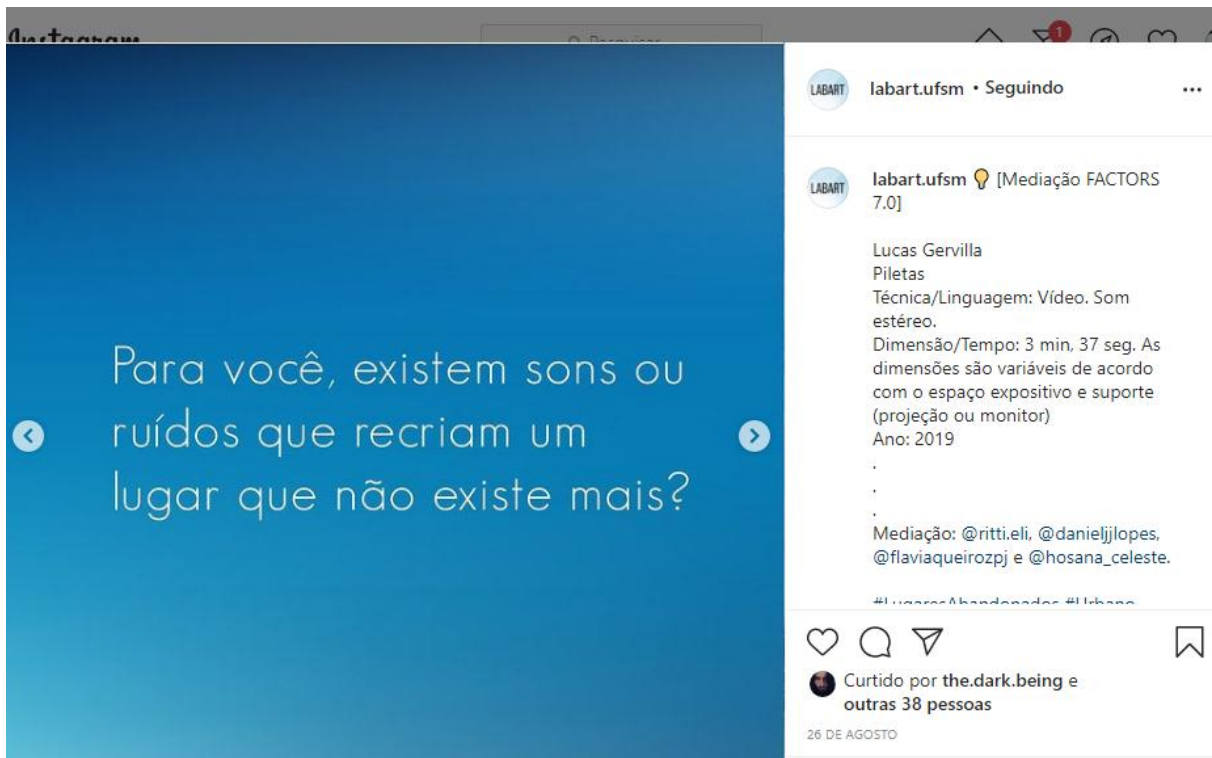
Para a obra “Piletas” (2019), do artista Lucas Gervilla, foram elegidas as palavras urbano e lugares abandonados. O trabalho de Gervilla é um vídeo que contém imagens de piscinas abandonadas, em Epecuén, na Argentina. Além das imagens, escutam-se vozes de crianças e jovens brincando em algum lugar com água, no qual é possível nadar, ao mesmo tempo em que é impossível afirmar que lugar é esse. Uma voz feminina, ao fundo, pergunta, em língua portuguesa, se uma das crianças sabe nadar. O vídeo segue com vozes que falam em espanhol e as imagens sempre trazem um timbre aquático ao longo da exibição. Para a curadoria do evento:

O vídeo traz uma série de intervenções sonoras nas piscinas de Epecuén, antes do rompimento de uma barragem e inundação da cidade. Em um lapso espaço-temporal as “piletas” vazias e silenciosas, são preenchidas por uma sonoridade contagiante que invade todo o lugar. Tanto o plano panorâmico da paisagem destruída, quanto os detalhes das piscinas abandonadas, são acompanhados no percurso impactado e crítico do olhar do artista. (SANTOS; YEREGUI, 2020, p. 76).

Entre os temas das discussões que auxiliaram para elaboração do material estavam gentrificação, que são lugares que antes tinham um determinado tipo de vida cotidiano e foram “revitalizados”. O processo de gentrificação de um ambiente geralmente afeta pessoas de baixa renda dessas comunidades.

Outro ponto elencado para a mediação foi de pensar sons que podiam remeter a um lugar na memória. O exercício de imaginar-se no lugar onde acontecia a filmagem também fez parte da elaboração do material. Na obra de Gervilla, a equipe trabalhou a partir de reminiscências e rastros de existência em um lugar aparentemente abandonado, conforme o vídeo apresentava. A proposta pode ser visualizada na Figura 18.

Figura 18 – *Print Screen* mediação da obra “Piletas” (2019), de Lucas Gervilla



Fonte: Instagram LABART.

(Disponível em <https://www.instagram.com/p/CEXvd0bsZas/>. Acesso em: 19 dez. 2020).

Durante as pesquisas de campo da equipe de mediadores para elaboração do material visual, optou-se por buscar elementos que permitissem trabalhar com a

subjetivação das obras, sem sair do cerne do trabalho do artista, tornar a mediação uma explicação da obra ou um texto complementar ao objeto apresentado. Dito isso, a dinâmica de elencar palavras-chave para produzir o material de mediação, referente a cada artista e obra apresentada, é pertinente à proposta do dispositivo de mediação pois, de acordo com Larossa (2002, p. 21), as palavras “[...] produzem sentido, criam realidades e, às vezes, funcionam como potentes mecanismos de subjetivação”.

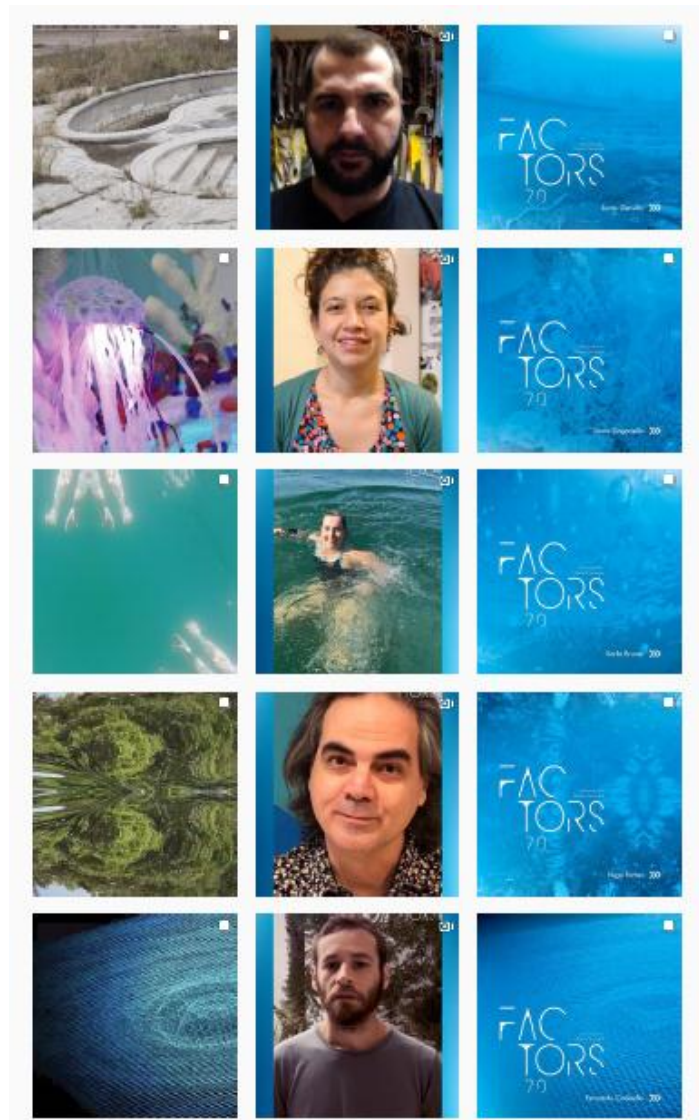
Destaca-se que produzir elementos de mediação a partir de palavras-chave discutidas pelo grupo, torna possível que sejam analisadas outras forças atuantes na proposta do artista, além das informações já contidas no trabalho apresentado na obra. Por isso, as discussões auxiliam a equipe na construção de uma mediação que abrange diferentes modos de comunicar-se com o público. A equipe pode contribuir na construção dialética para as ações de mediação do público. Leva-se em consideração que as ações empregadas venham a potencializar e não esvaziar ou sobrepor os discursos e interações propostos pela obra.

Outro fator para a formação discursiva da equipe foi debater sobre as obras do festival. Primeiramente, a partir das que mais tinham afetado individualmente cada um dos integrantes. Os indivíduos da equipe de mediação puderam, um a um, apresentar para o grupo as obras e os artistas de modo mais aproximado, mesmo com a distância geográfica vigente e as reuniões sendo feitas via Google Meet e não presencialmente.

Essa perspectiva, afetiva e individual, auxilia aos demais integrantes a entender a proposta dos artistas a partir do ponto de vista da recepção das obras de cada membro da equipe. Assim, por meio da perspectiva dos integrantes, foram sendo evidenciados os caminhos diversos de discussão sobre os artistas e as obras que iriam ser mediadas. Também pode-se afirmar que a dinâmica denota que o elemento de proximidade, tanto da equipe, quanto das obras e dos artistas, é um fator importante para o desenvolvimento do dispositivo da mediação.

Vale dizer que a produção do material visual da mediação foi adequado à estrutura gráfica planejada pela equipe de expografia do FACTORS. A estrutura da montagem, realizada para a plataforma Instagram e Facebook, disponibilizava para a mediação um dos quadros, dos lançamentos que eram realizados em blocos, de uma composição tríptica. Na Figura 19 é possível visualizar a estrutura da montagem.

Figura 19 – *Print Screen* estrutura expográfica na plataforma Instagram



Fonte: Adaptado página Instagram LABART (FACTORS 7.0).
Disponível em: <https://www.instagram.com/labart.ufsm/> Acesso em: 20 nov. 2020).

Em cada publicação na plataforma Instagram é possível colocar até dez imagens. A mediação era divulgada na sequência da postagem do vídeo do artista. O vídeo em que o artista comenta sobre seu trabalho pode ser entendido como uma atualização em relação ao que era praticado no momento da montagem das obras, nas edições realizadas anteriormente no espaço da sala Cláudio Carricone, do CAL.

Por esse motivo, a curadoria e a mediação propuseram a ideia de criar vídeos com falas dos artistas, que poderiam compor o dispositivo de mediação do FACTORS

7.0. Todavia, apesar desse elemento poder ser considerado um elemento da mediação, ele faz parte da estratégia curatorial e expográfica. Na Figura 20, destaca-se um trecho do vídeo do artista Fernando Codevilla.

Figura 20 – *Print Screen* vídeo do artista Fernando Codevilla



Fonte: Adaptado página Instagram LABART (FACTORS 7.0).
Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CENWTh5DScW/> Acesso em: 20 nov. 2020).

Mesmo que o vídeo não tenha feito parte das ações da mediação, essa estratégia é elencada nesta pesquisa pois auxilia a aproximação do público com as obras que estão apresentadas na plataforma. Assim, pode-se dizer que esse foi um método que atualizou a presença do artista durante a montagem do FACTORS 7.0, já que, geralmente, os artistas estavam na abertura das mostras *in loco*. Este fator, o da participação dos artistas na abertura do festival, sempre foi uma característica do evento e da estratégia curatorial.

3.2 DISPOSITIVOS NO ESPAÇO EXPOSITIVO

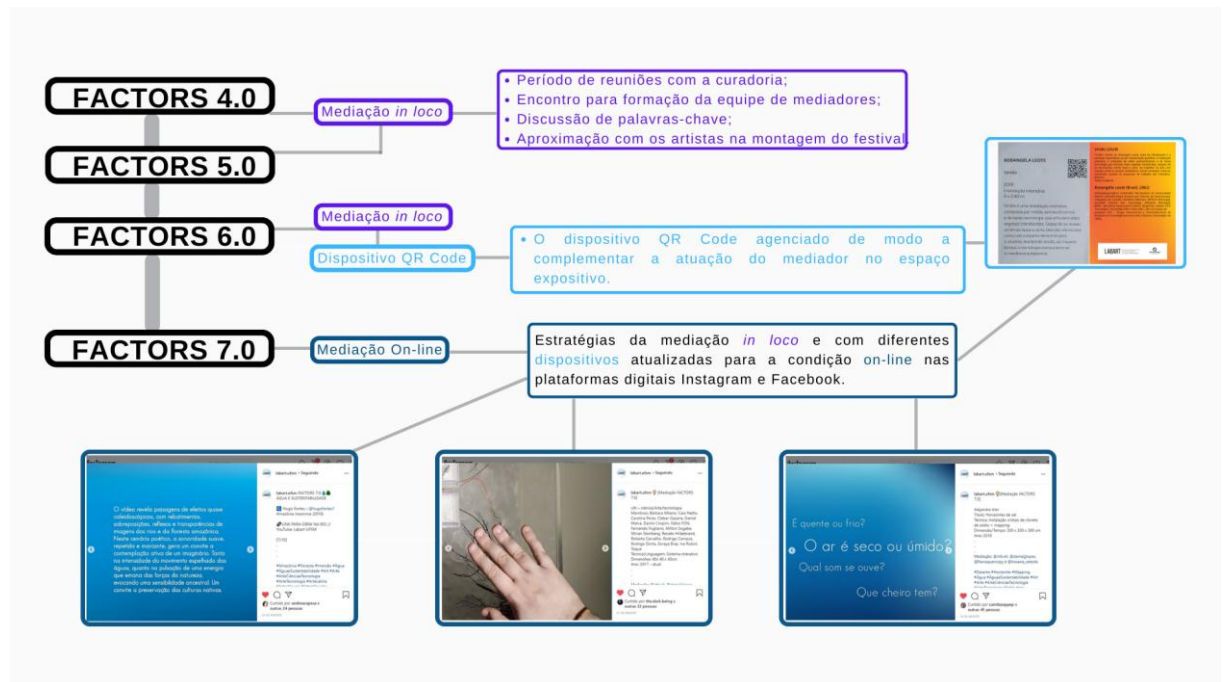
A ideia de um dispositivo que auxilie o público em sua visita nos espaços de Arte já é aplicada de outros modos, por exemplo, no Museu do Louvre. No Museu parisiense é possível alugar, na entrada de cada setor, um Nintendo 3DS que permite ao usuário escutar informações e detalhes da produção da obra, visualizar partes de difícil acesso em esculturas ou então orientar-se dentro do Museu por meio de um mapa que mostra sua localização.

O controle da imagem por meio do campo digital é evidenciado como numérico em Couchot (2003) quando indica que a imagem, devido à invenção do pixel, foi transferida do real para o campo da simulação. Esse controle da imagem, estabelecido em decorrência do computador, afeta todo o sistema de representação de outrora, simulando elementos do real através do sistema binário do “zero e um”.

Nesse sentido, as funcionalidades do Nintendo 3DS, simulam uma realidade que não seria possível fisicamente dentro do Museu, como mover determinadas obras para que o público possa visualizar pontos cegos na exposição. Para ir além da ideia de funcionalidade, recorre-se à definição de Agamben (2009, p. 40) em que “qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interpretar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes” pode ser considerado um dispositivo. A referência de Agamben, permite reflexionar sobre como existem diversos dispositivos presentes em nossa sociedade. Em acordo com ele, pode-se apontar como dispositivos: a linguagem, a caneta, a obra de arte e também, como proposta deste trabalho, a mediação do FACTORS.

Para esta cartografia (Figura 21), também são considerados os FACTORS 4.0 e 5.0, em que a mediação foi realizada de modo presencial; o FACTORS 6.0, que foi presencial e com a aplicação do *QR Code* como dispositivo da mediação; e o FACTORS 7.0, que aconteceu de modo online, nas redes sociais Instagram e Facebook simultaneamente, no período de isolamento social.

Figura 21 – Mapa do dispositivo de mediação FACTORS



Fonte: Elaborado pelo autor.

Cabe salientar que o mapa do dispositivo de mediação corresponde a previsão de uma edição *in loco* e online para o FACTORS 8.0. No mapa, o dispositivo de mediação atuaria simultaneamente nas plataformas digitais e no espaço expositivo *in loco*. Com isso, seria importante planejar as estratégias de mediação presencial, o material didático a ser produzido para o QR Code e o conteúdo a ser inserido nas plataformas Instagram e Facebook.

Dito isso, o dispositivo, para Agamben (2009), é o tema central dos estudos de Michel Foucault. Todavia, para Agamben, o conceito de dispositivo vai além do preconizado por Foucault, que se refere aos dispositivos disciplinares como a prisão, a escola e o manicômio. Do ponto de vista da Arte, em acordo com Crimp (1995), Foucault poderia ter analisado mais um dispositivo disciplinar, o museu.

Dessa maneira, pretende-se apresentar possibilidades na convergência entre mediação em Arte, Ciência e Tecnologia com a noção conceitual de dispositivo. E, assim, aprimorar as relações entre mediação, artistas, obras e público. Agamben traça três pontos para determinar a sua proposta sobre o que é um dispositivo. O primeiro ponto diz que o dispositivo:

[...] é um conjunto heterogêneo, linguístico e não-linguístico, que inclui virtualmente qualquer coisa no mesmo título: discursos, instituições, edifícios, leis, medidas de polícia, proposições filosóficas etc. O dispositivo em si mesmo é a rede que se estabelece entre esses elementos. (AGAMBEN, 2009, p. 29).

Nesse sentido, a mediação que é realizada no FACTORS apresenta elementos passíveis de considerá-la, ela mesma, um dispositivo. O dispositivo de mediação do FACTORS é um conjunto heterogêneo, tanto na formação de sua equipe, quanto nas estratégias de mediação presencial e online. É linguístico e não linguístico – no que se refere à produção de discursos – na mediação que é realizada presencialmente via diálogo com o público, com dispositivos digitais como o *QR Code*, assim como no modo online, produzindo material didático para mediação das obras.

O segundo ponto, referido por Agamben (2009, p. 29), é que o dispositivo “tem sempre uma função estratégica concreta e se inscreve sempre numa relação de poder”. Sendo assim, as estratégias de mediação, que têm como eixo central a interação do público com as obras, os artistas e as temáticas determinadas pela curadoria do evento, apresentam uma relação de poder entre curadoria, expografia, mediação e público.

Já o terceiro ponto destacado por Agamben (2009, p. 29), diz que: “como tal, resulta do cruzamento de relações de poder e de relações de saber”. Logo, as ações da mediação – entendida como dispositivo – surgem desta relação entre poder e saber que se estabelecem entre a equipe de mediação e o público.

A relação entre o conceito de dispositivo, exposto por Agamben, com a mediação em eventos de Arte, Ciência e Tecnologia, aponta possibilidades tangíveis para um dispositivo de mediação proposto, por exemplo, em ambiente digital. A primeira possibilidade refere-se à visualização de dados e cabe assinalar o que Venturelli e Melo (2017, p. 205) ratificam: “[...] o foco sempre é a eficiência máxima de compreensão do maior conjunto possível de dados com o menor esforço”. Nesse sentido, a utilização do *QR Code* como acionador do dispositivo, facilita o acesso do público e permite que o usuário seja direcionado, via conexão de rede, para a página onde estão inseridas as informações do artista, além de um canal para diálogo com os mediadores.

Já a segunda possibilidade está relacionada a Basbaum (2013), quando apresenta a condição do artista contemporâneo que tangencia o fazer multiplicado. Ou seja, para ele, existe a necessidade de que o sujeito inserido na pesquisa perceba

as forças atuantes no seu projeto. Outro fator destacado por Basbaum é que o artista também deve compreender maneiras para buscar soluções de montagem e ocupação do espaço, soluções que dialoguem com a arquitetura, assim como com os demais artistas presentes. Para ele, esse fazer multiplicado proporciona deslocamento por diferentes papéis e locais da arte, seja por intermédio de práticas de agenciamento, curadoria ou crítica. Dialoga-se com o autor com o intuito de apresentar como o papel do artista também pode abranger as pesquisas em mediação das obras e do público.

Portanto, aproxima-se dos conceitos apontados por Basbaum para referendar o deslocamento dentro da Arte Contemporânea e que, de certo modo, está presente na equipe de mediação do evento FACTORS. A equipe de mediadores é composta, em geral, por pesquisadores em formação, integrantes do LABART.

Tendo como referência um certo conjunto de práticas constitutivas do campo das artes visuais, aquele(a) agente produtor(a) ali envolvido(a) necessariamente estará trabalhando uma certa construção de si próprio(a) – com gestos e atribuições a priori e a posteriori –, ao mesmo tempo como condição de possibilidade e derivação imediata das ações empreendidas. (BASBAUM, 2013, p. 216).

Dessa maneira, entende-se que o dispositivo de mediação em conjunto com as práticas elencadas por Basbaum (2013), além de auxiliar na relação dos saberes acerca da obra, do artista e do público, afeta a formação individual como mediador e a da equipe inserida no meio digital. Dito isso, o conjunto de ações, metodologias, didáticas e estratégias realizadas ao estabelecer uma equipe de mediação para um evento – que tem como objetivo criar uma via de saberes entre público, artista, obra e instituição – assim como a utilização de dispositivos como o *QR Code* ou a realidade virtual, compõem um dispositivo conforme a perspectiva de Agamben (2009). Esse dispositivo proposto é instituído a partir da definição de três categorias elencadas para a mediação do evento: pré-produção, produção e pós-produção.

3.2.1 Pré-produção: curadoria e mediação

A pré-produção está interligada com a curadoria do evento. No decorrer desse período, a curadoria propõe reuniões no LABART, nas quais são feitos os estudos preliminares do evento e toda a sua organização.

Durante os encontros, toda a equipe curatorial organiza-se num grande grupo composto por integrantes do laboratório e convidados – no caso de alunos da graduação que venham a integrar a equipe de mediação, por exemplo. É nesse momento que são discutidas questões sobre os artistas e as obras que vão compor o festival.

Nessa etapa, do ponto de vista do mediador, também se faz necessário entender os mecanismos de divulgação, organização e produção do evento desenvolvido no LABART. Assim, inicia-se a compreensão das vias de contato com o público, tanto para as estratégias de divulgação antes do evento, como para a organização da equipe de mediação e suas funções no dispositivo.

De acordo com Basbaum (2013), cada exposição, a sua maneira, é uma instalação que envolve o visitante de modo multissensorial. Por isso, infere-se que a mediação deve estar atenta não somente às questões técnicas de interação das obras, mas, também, estar alinhada às questões curatoriais e expográficas do evento, entendendo as vias de aproximação com o público que está inserido no espaço expositivo.

Basbaum comenta que essa prática necessita que seus agentes estejam preocupados com a elaboração do seu dispositivo de atuação e também atentem para a dimensão rizomática que torna inseparável as conexões entre o poema e suas mediações. Essa dimensão rizomática do dispositivo de mediação pode ser entendida por meio de Deleuze e Guattari (1995). De acordo com os dois filósofos, o Rizoma está sempre no meio de algo, é a relação que se faz entre uma coisa e outra. Eles explicitam que há princípios nesta estrutura rizomática. Então, esses princípios são relacionados para discutir o dispositivo de mediação que está sendo proposto.

O primeiro e o segundo princípio, conforme Deleuze e Guattari, são o de conexão e o de heterogeneidade. Isso significa que todos os pontos do Rizoma podem e devem ser conectados. Nesse sentido, o período de formação da equipe permite lidar com diversos meios de abordagem do público, levando em conta a heterogeneidade do festival.

O terceiro princípio, o da multiplicidade, afirma que o termo não carrega sujeito nem objeto. Na multiplicidade existem determinações, grandezas e dimensões que não podem ser redimensionadas sem que se altere sua natureza. Deleuze e Guattari (1995) também apontam que as combinações ampliam-se conforme as multiplicidades são apresentadas. Desse modo, o princípio da multiplicidade tem

relação com as diversas estratégias de mediação elaboradas para o FACTORS, com os indivíduos que fazem parte da equipe a cada edição, sendo que a cada experiência o festival também é transformado.

O quarto princípio, o da ruptura a-significante, revela que mesmo que seja atentado um corte ao Rizoma, esse pode refazer-se. Deleuze e Guattari exemplificam a ruptura a-significante por meio do Rizoma animal que as formigas produzem ao andar em fileiras. Por mais que alguém tente romper aquele rizoma, ele retorna. A partir das experiências com mediação nos eventos do LABART, entende-se que esse princípio relaciona-se com o modo como ocorrem as discussões que são promovidas pelos mediadores junto ao público do evento. Nem sempre o público interage com a mediação a partir da primeira abordagem. Às vezes, é necessário desviar dos elementos da obra e partir de um diálogo mais pessoal. Saber as referências que o sujeito mediado traz – qual sua origem, sua profissão –, pode fornecer elementos que, em seguida, reconectam-se com o argumento curatorial do evento.

Já o quinto e o sexto princípio, segundo Deleuze e Guattari, referem-se ao princípio da cartografia e de decalquemanía, respectivamente. Conforme os autores, o decalque está relacionado ao eixo genético e pode ter sua reprodução elevada ao infinito. Do lado oposto está a cartografia, o Rizoma. O mapa pode ser conectado a diferentes dimensões, pode ser desmontado, reconectado e receber constantes modificações. Esse princípio está relacionado com as múltiplas formações que a equipe de mediação do FACTORS já teve e suas estratégias de abordagem ao público. A cada edição esse mapa é refeito, reorganizado, desmontado e recriado, algumas estratégias permanecem e outras podem ser utilizadas em outro momento.

Dito isso, a partir dos princípios apontados por Deleuze e Guattari, evidencia-se o caráter rizomático desse dispositivo de mediação. Tais princípios podem servir de parâmetros metodológicos a cada elaboração de material de mediação e na formação dos mediadores do evento. Sendo assim, esse é um dos vários caminhos possíveis para trabalhar com as múltiplas linhas de forças atuantes na Arte Contemporânea.

3.2.2 Produção: a mediação no festival

A etapa da produção refere-se ao acontecimento do evento. Está relacionada às dinâmicas de interação que a equipe de mediadores adotou para trabalhar com o público em relação a cada obra no espaço expositivo.

Neste momento, em que o festival está acontecendo, além de já estar determinado o modo de atuação da equipe, é importante manter-se atento às relações que se estabelecerão durante os processos de mediar o público. Assim, a equipe de mediadores, entendida como uma via de saberes, também produz um novo conhecimento pertinente ao dispositivo de mediação do FACTORS. Em seu estudo sobre a atenção no trabalho do cartógrafo durante o processo investigativo, Kastrup (2015, p. 45) afirma:

Se perguntamos “o que é isto” saímos da suspensão e retornamos ao regime da reconhecimento. A atitude investigativa do cartógrafo seria mais adequadamente formulada como um “vamos ver o que está acontecendo”, pois o que está em jogo é acompanhar um processo, e não representar um objeto.

Então, compreende-se que, para além de determinar um modo de operar idealizado, deve-se, sobretudo, entender e acompanhar os processos que acontecem nessas mediações e levar em conta experiências realizadas tanto no modo online quanto no espaço físico das outras edições do festival. Assim, será aprimorado o dispositivo, de modo que esse esteja sempre reconstruindo-se, estabelecendo novas estratégias e relações que podem auxiliar na geração de novas conexões entre os participantes do festival.

Dessa maneira, entende-se que a equipe de mediadores irá atualizar-se a cada edição do FACTORS. Pois, cada temática exige novas abordagens e a cada ano tecnologias emergentes podem ser adicionadas, assim como a experiência e a intervenção dos indivíduos que compõem esse dispositivo de mediação.

3.2.3 Pós-produção: avaliação da experiência com mediação

Ao encerrar o festival, a equipe deve refletir sobre todas as vivências e as experiências das atuações no espaço expositivo, sobre os modos como aconteceram as interações com o público e sobre os dados gerados pelo uso de dispositivos de

comunicação como o *QR Code*. Nestes dados estão incluídas informações oriundas do interator e sua conexão, além da origem e do dispositivo usado para o acesso. Isso permite que sejam elaborados novos parâmetros de investigação para o futuro, a partir dos dados gerados pelo acesso ao dispositivo de mediação.

A pós-produção também se refere aos processos anteriores como construção de saber e referência para eventos futuros. Desse modo, as ações que são apontadas nesta etapa permitem que diferentes tipos de dispositivos de mediação – no campo físico ou no digital – sejam construídos e aprimorados. Também que novas relações nos diálogos em meio virtual sejam produzidas e que auxiliem cada vez mais nas interações entre o público e todas as multiplicidades dos eventos de Arte e Tecnologia.

Dito isso, a pós-produção está relacionada às reflexões sobre a atuação do mediador no evento e sobre as estratégias que foram criadas para aproximar o público de outros afetos possíveis que a obra apresenta. Assim, é importante que a equipe de mediação permaneça atuante, desenvolvendo e aperfeiçoando as experiências suscitadas pelos materiais elaborados. Vale lembrar que outras edições do festival irão ocorrer e que se deve prezar em obter o máximo de experiências no espaço expositivo – relacionadas à mediação.

Na sétima edição, por tratar-se de uma exposição online, uma das reflexões posteriores ao acontecimento do evento foi a de que as interações dos usuários ocorreram de modo limitado. Dentre as problemáticas discutidas pelo grupo, considerou-se que havia certo distanciamento do público devido à exposição nas plataformas digitais. Outra limitação suscitada pelo grupo é em relação aos mecanismos das plataformas Instagram e Facebook, que restringem as interações a ações como: comentários, curtir a publicação e conversar por mensagem direta enviada ao perfil do LABART.

Isso denota um fator já discutido outrora quando reflexões eram levantadas acerca do *QR Code*: os dispositivos aplicados pela mediação no espaço expositivo não substituem a atuação do mediador. Por outro lado, convergem para um modo mais complexo de pensar nas estratégias de interação com o público. Em acordo com Pinto e Gouvêa, o mediador tem o compromisso pela aproximação: “[...] tem como função gerenciar a interação entre a produção de bens culturais e o público, fornecendo meios e códigos que favoreçam o acesso e a apropriação dessas produções” (PINTO; GOUVÊA, 2014, p. 56).

Cabe destacar que o material produzido pela mediação não teve a pretensão de abarcar todas as necessidades de atendimento presencial do público. Ainda assim, serviram como caminhos possíveis para que o público fosse convidado a interagir com o FACTORS 7.0 nas plataformas digitais Instagram e Facebook.

Dito isso, podemos afirmar que tanto a mediação do FACTORS 7.0 como o campo artístico estão em constante expansão e estendem-se inclusive no campo da cibercultura. Nesse sentido, segundo Lévy (1999, p. 82), a interatividade “[...] assinala muito mais um problema, a necessidade de um novo trabalho de observação, de concepção e de avaliação dos modos de comunicação do que uma característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico”.

Para Plaza (2003) existem níveis de interatividade na arte: participação, interação e interatividade. Ainda que Plaza discuta no âmbito das poéticas, sua referência ajuda a pensar nas interações que ocorreram durante o festival. Participação relaciona-se com as obras de arte, nas quais o espectador tem o papel contemplativo. A interação diz respeito às obras que o espectador manipula ou se insere. Interatividade está ligada às questões nas quais os seres humanos e as máquinas produzem trocas mútuas e o usuário tem papel ativo.

A interatividade como relação recíproca entre usuários e interfaces computacionais inteligentes, suscitada pelo artista, permite uma comunicação criadora fundada nos princípios da sinergia, colaboração construtiva, crítica e inovadora. (PLAZA, 2003, p. 35).

Desse modo, o autor colabora para pensar a interatividade em sentido mais amplo com os dispositivos atuais. No caso desta edição do festival, em relação ao material proposto pelos mediadores, a interação não ocorreu do modo esperado, pois não houve a reação do público além do uso da função “curtir”. Algo que Plaza entenderia como participação. No próximo capítulo, apontaremos possibilidades para que outros níveis de interatividade sejam atingidos pelas estratégias de mediação.

4 O MEDIADOR ONLINE

Este capítulo problematiza a inserção de estratégias de mediação em espaços expositivos online, por meio das plataformas digitais Instagram e Facebook, na Arte Contemporânea. Trabalhar em ambiente digital – como ocorreu no FACTORS 7.0 – indica que nas mostras futuras, cada vez mais, a interação estará presente inclusive na dimensão online do festival. Também revela a importância de ter na equipe de produção do evento membros que tenham uma aproximação com as diversas plataformas digitais. Esse fato reafirma a ideia de que mediadores digitais podem ser uma realidade ainda mais presente nas mostras e eventos realizados.

Por isso, na plataforma Wix, foi gerado um experimento em que o mediador fica inserido em um chat. Na mesma página existiam informações sobre o artista, um trecho de sua respectiva obra e um breve resumo de sua trajetória. Devido à demanda do FACTORS 7.0, de uma mediação mais direta nas plataformas digitais Instagram e Facebook, o projeto ficou apenas na fase de testes.

Quanto à atuação do mediador inserido na plataforma digital Wix, leva-se em conta a contribuição de Pinto e Gouvêa (2014) para refletir de maneira crítica o papel do mediador nesse dispositivo. E, a partir de Couchot (2007), é estudada a cognição do sujeito inserido no espaço digital. Essa reflexão faz-se necessária para almejar uma mediação cada vez mais imersiva.

4.1 WIX: DISPOSITIVO TESTE

A ampliação do uso de *smartphones* junto à crescente criação de aplicativos que auxiliam na construção de websites, permite uma nova dinâmica na realização de atividades que antes necessitavam diversos aparatos e uma noção de programação na web. Esse é o caso do Wix, um portal que pode ser acessado via página da web ou aplicativo no *smartphone*.

O portal permite que o usuário elabore sites de modo descomplicado, por meio de *layouts* prontos ou elaborados a partir de páginas em branco. Também é viável adicionar aplicativos de diferentes funcionalidades, por exemplo, de comunicação com o público. Assim, na página Wix, criou-se um protótipo de um dispositivo de mediação para a sétima edição do FACTORS.

Essa facilidade na construção de páginas na web, somada com a possibilidade de adicionar aplicativos de comunicação, faz do Wix uma plataforma dinâmica para elaboração de projetos que necessitem hospedagem digital. O *layout* simplificado traz facilidade ao trabalho de quem opta por utilizá-lo. No que tange à construção de páginas, a plataforma torna-se campo fértil para a configuração de propostas de mediação online. A versão teste pode ser vista na Figura 22.

Figura 22 – *Print Screen* dispositivo Wix



Fonte: Adaptado site Wix (dispositivo teste).

Disponível em: <https://testedispositivo.wixsite.com/testedispositivo>. Acesso em: 10 jul. 2021).

Por isso, o site Wix foi utilizado para testar algumas funcionalidades, mas, também, como modo de esboçar um dispositivo de mediação que permitisse a atuação do mediador em realidades simultâneas. Assim sendo, a experiência em

construir a página corroborou para pensar a aplicação de estratégias nas abordagens da mediação que seriam adotadas para o FACTORS 7.0.

Outro fator a ser salientado no site do Wix, é a facilidade de trabalhar com a construção do site e sua adaptação para o formato de tela do *smartphone*. Isso permite almejar que o dispositivo proposto funcione diretamente a partir de uma conexão de internet, sem a necessidade de instalar aplicativo específico para fazer o dispositivo funcionar.

Também vale ressaltar que a plataforma Wix dispõe de vários aplicativos de fácil acesso para o usuário da plataforma. Entre os aplicativos destacam-se os que possibilitam comunicação e interação entre os usuários da plataforma e os seus respectivos visitantes.

Apesar das diferentes funcionalidades e possibilidades de interação do portal/aplicativo, ele não se mostrou propício ao FACTORS 7.0, pois as plataformas digitais que foram escolhidas para o festival já possuíam meios de comunicação com o público. O site exigiria que o visitante do festival fosse redirecionado para fora das plataformas Instagram e Facebook.

Esse fato, ainda que em meio digital, assemelha-se, de algum modo, a como convidar o público a ser mediado do lado de fora do espaço expositivo. Isso caracterizou-se como um problema para a ideia. E, apesar do site disponibilizar diversas funcionalidades comunicacionais, teria um resultado mais satisfatório às expectativas da mediação se fosse aliado ao *QR Code*, no espaço *in loco*, na sala Cláudio Carriconde.

4.2 O MEDIADOR ONLINE: EXPERIMENTAÇÕES

O mediador online, neste dispositivo de mediação experimental, está inserido na rede em forma de avatar, dentro de um chat²⁴. O chat, por sua vez, encontra-se no *layout* de uma página²⁵ da web criada com o intuito de trazer informações sobre a obra e o artista. Nesse sentido, para compreensão de um sujeito inserido no ciberespaço, Machado (2001) afirma que, em geral, nos vídeo games, o único

²⁴ O chat é uma sala de conversas online na qual ocorrem trocas de mensagens.

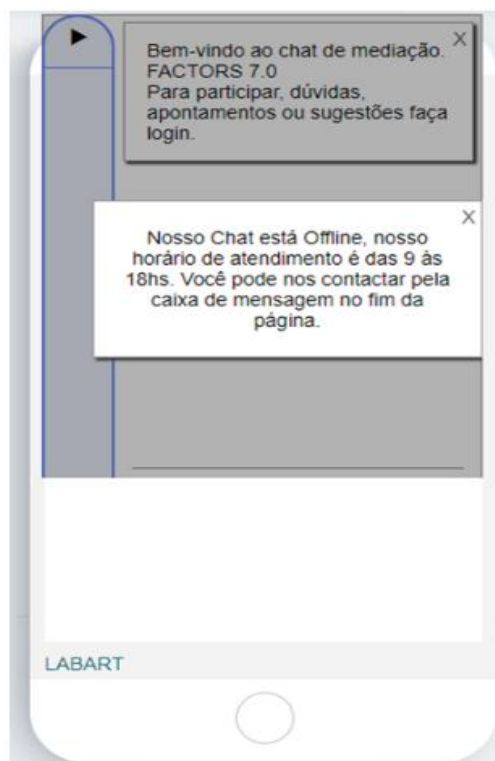
²⁵ A página do dispositivo de mediação está disponível em: <https://testedispositivo.wixsite.com/testedispositivo>. Acesso em: 12 jul. 2020.

personagem que não é programado é o sujeito inserido no jogo. Conforme o autor, o sujeito é o interator.

Desse modo, a partir dos apontamentos de Machado, infere-se que tanto o mediador digital quanto o usuário do dispositivo de mediação podem ser entendidos como interatores. Todavia, neste subcapítulo, será aplicado o termo interator para identificar o sujeito online em busca de uma mediação no festival.

Nesse dispositivo, a equipe de mediadores está inserida em um avatar do chat, devidamente identificado com a imagem do evento. A mediação do evento pode funcionar de dois modos. No primeiro, o mediador acessa a conta na plataforma Wix, previamente programada no site – por meio de login e senha –, na qual atuará propondo interações aos usuários que entrarem no chat. O chat pode ser observado na versão para *smartphone*, na Figura 23.

Figura 23 – Print Screen chat versão para *smartphone*



Fonte: Adaptado site Wix (dispositivo teste).
Disponível em: <https://testedispositivo.wixsite.com/testedispositivo>. Acesso em: 12 jul. 2020.

No segundo modo experimentado, o mediador atua em conjunto com outros integrantes de mediação do evento. O grupo dialoga em uma rede de comunicação fechada, como no Google Meet. Um dos integrantes acessa o avatar no chat e antes das interações com o público pode comunicar-se com a equipe, permitindo, então, que haja acordo nas ações elaboradas pelos diversos membros da equipe.

Ainda que esse processo aconteça de modo coletivo é preciso ter atenção, pois, de acordo com Pinto e Gouvêa (2014), a mediação não deve ser apenas uma transmissão de conhecimento do mediador para o público, já que existe o perigo de esvaziamento dos sentidos e dos processos de ensino e aprendizagem. Também, conforme as autoras, é necessário levar em conta todas as peculiaridades de cada indivíduo mediado.

As experimentações com o chat pretendiam estabelecer uma condição de diálogo com o interator do evento, permitindo que o debate leve a desdobramentos sobre o tema ou mesmo que possibilite a troca de conteúdos que ampliem as informações apresentadas no site e elencadas previamente pela equipe de mediadores. Dessa maneira, o trabalho aproxima-se de Couchot (2007) quando apresenta etapas do desenvolvimento das ciências cognitivas e auxilia a entender como pode ser pensada tanto a função do mediador quanto a do interator do dispositivo.

4.3 PROCESSOS COGNITIVOS DA MEDIAÇÃO EM AMBIENTE DIGITAL

Segundo Couchot (2007), existem quatro etapas que auxiliam a entender os processos de cognição no campo numérico. A primeira etapa refere-se à cognição como um processo unicamente calculado, sem considerar o fator biológico, chamada de cibernética; a segunda etapa usa o computador como modelo de funcionamento do cérebro e do espírito, é chamada cognitivismo; na terceira etapa, que não se funda sobre a noção de informação – mas, propõe algo referente à organicidade biológica e neurológica –, atua por intermédio do abandono dos símbolos e da computação. Na quarta etapa da cognição, ele explana sobre uma ação encarnada, em que, por intermédio de experiências vividas pelo indivíduo assim como a relação com o meio em que esse interage, ocorre o processo de cognição.

Desse modo, a partir das considerações de Couchot, entende-se que o processo de cognição em meio virtual, neste dispositivo proposto, não se aproxima da

quarta etapa, na qual a cognição acontece por intermédio da vivência encarnada do interator. Todavia, permite almejar uma mediação cada vez mais próxima a de uma vivência imersa no ambiente digital, por meio de elementos visuais e auditivos, que mobilizem ao sujeito interator a ideia de inserção corpórea no sistema numérico. Essa etapa, em que a vivência é encarnada, pode ser possível em breve, devido à adesão cada vez mais frequente de mídias que utilizam tecnologias de realidade mista e interação. Atualmente, a oferta de jogos digitais e filmes que se baseiam na realidade virtual/aumentada/mista foi ampliada com a crescente adesão aos óculos de realidade virtual, *smartphones* e câmeras 360° que estão no mercado.

Vale lembrar que, de certo modo, existem propostas não digitais que já estimulam a adesão a essas experiências de imersão. Um exemplo disso, pode ser encontrado nas propostas de cinema 6D (geralmente em *shoppings*), sendo possível vivenciar de maneira orgânica sensações de movimento, como no habitual 3D.

A condição de pesquisador na Arte Contemporânea traz uma diversidade referente às metodologias possíveis para a compreensão dos processos de mediação envolvidos. Por isso, entende-se que o papel do mediador em Arte e Tecnologia, inserido no contexto digital, mais do que um produto final, exige método para conseguir mapear os processos pertinentes a essa investigação.

Nesse sentido, compreende-se que a cartografia, tanto em Kastrup (2015) quanto em Deleuze e Guattari (1995), auxilia a localizar as conexões pertinentes ao dispositivo proposto. Kastrup (2015, p. 18) trata de uma atenção háptica que difere-se “[...] da percepção tátil passiva, onde a estimulação é limitada ao tamanho do estímulo, a percepção háptica é formada por movimentos de exploração do campo perceptivo tátil, que visam construir um conhecimento dos objetos”.

Assim sendo, pode-se inferir que, ao projetar um dispositivo de realidade mista para a mediação, é necessário estar em consonância com os apontamentos de Kastrup (2015), no que se refere a ter uma percepção que permita atuar ativamente na construção do entendimento dos objetos da mostra. Ao mesmo tempo, que seja pensado um dispositivo que leve em conta os processos de cognição de Couchot (2007), para poder aproximar-se cada vez mais de uma vivência encarnada da mediação, propondo interações com os materiais desenvolvidos pela equipe.

Vale lembrar que o entendimento de um mediador inserido em uma realidade virtual dá-se a partir de Couchot (2003), que identifica uma nova era numérica onde a realidade é simulada. Também, para entender como ocorrem os processos de

cognição, Couchot (2007) auxilia na aproximação da ideia de uma vivência encarnada no meio digital.

Desse modo, reitera-se os desafios que surgem conforme o dispositivo cria novas conexões e a necessidade da atenção ao mapear pistas de como ocorrerá a interação por meio dos dispositivos. Além do mais, destaca-se que as possibilidades da mediação com dispositivos tecnológicos são constantemente reformuladas com o crescente número de dispositivos que simulam realidades, que propõem imersões ou que facilitem o diálogo entre a obra e o público.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação, situada no campo da História, Teoria e Crítica da Arte, usufruiu dos conceitos de Arte Contemporânea expostos por Archer (2001), Cauquelin (2005) e Smith (2013), para pensar a mediação como um elo comunicacional do evento FACTORS em relação ao público. O modo de mediar está diretamente ligado às questões curatoriais e expográficas do festival.

Para isso, a pesquisa cartografou os modos de atuação da equipe de mediadores do FACTORS e refletiu como essas experiências convergiram para o entendimento de que a equipe de mediadores assemelha-se a um dispositivo de mediação no FACTORS 7.0. Para contextualizar a pesquisa na Arte Contemporânea, referenciou-se Agamben (2009), que reflete sobre o que é o contemporâneo. Archer (2001), que apesar de usar o termo estilo, contribuiu para entender a variedade de propostas artísticas. Além de Cauquelin (2005), que atribui a Arte Contemporânea a um regime circular de comunicação. Também Smith (2013), que destaca uma rede de agentes que determinam o que é a contemporaneidade da arte produzida na atualidade.

Desse modo, esta pesquisa cartografa, discute e problematiza as estratégias do dispositivo de mediação do FACTORS, a partir da experiência com mediação em ambiente digital, assim como atualiza conceitos da mediação presencial realizada nos eventos antes da pandemia. As proposições de novas aplicações de dispositivos tecnológicos como meio de comunicação no espaço expositivo – durante a condição do isolamento social que restringiu o trânsito em espaços físicos – fez com que fossem apresentados fatores que inferem para a atualização do papel do mediador, nas mediações dos eventos realizados em ambiente digital.

A partir da organização de conceitos e dados relativos ao artista e sua pesquisa, são designadas estratégias tanto para a mediação presencial quanto para a mediação online. Com isso, a mediação dos eventos realizados pelo LABART serve como base para refletir sobre a atualização do trabalho do mediador, permitindo também ser desempenhada *in loco* e online simultaneamente.

Para alcançar o primeiro objetivo específico, que era discutir como ocorreu o desenvolvimento da mediação a partir das mostras realizadas nas plataformas digitais Instagram e Facebook no FACTORS 7.0, partiu-se da discussão acerca do ofício da curadoria e suas atualizações durante a pandemia. Além disso, argumentou-se sobre

os dados coletados durante as mediações do FACTORS realizadas no ambiente *in loco* para, posteriormente, entender a diferenciação com as estratégias para o modo online, como ocorreu na sétima edição do festival. Com isso, evidenciou-se os caminhos escolhidos pela mediação do evento, a produção do material didático e o resultado do trabalho que foi apresentado durante a mostra.

De modo mais específico, no Capítulo 2, iniciou-se a discussão sobre a curadoria, para então adentrar nas questões acerca da mediação. Nesse momento do trabalho, foram referenciados os curadores Alves (2010) e Tejo (2010) que serviram para contextualizar o campo da curadoria. Beiguelman e Santos (2022) que tratam em seu artigo, de modo crítico, as condições que a pandemia requereu. As autoras, além de problematizar o modo como foram produzidas as mostras durante a pandemia, apontam possíveis estratégias de curadoria online.

Ainda, foi possível apresentar dados que tratavam do período de capacitação da equipe de mediadores em diversas atuações nas edições do FACTORS. Em seguida, foram abordadas as relações de proporcionalidade entre mediadores e público. Posteriormente, comentou-se sobre a aproximação dos mediadores com os artistas na montagem do evento.

Todos esses elementos colaboraram para perceber que o ambiente expositivo, principalmente nas exposições transdisciplinares da arte, pode ser acompanhado de dispositivos tecnológicos que se comunicam com o público do festival. Em seguida, a partir da referência de Levy (1999), foi pautado o FACTORS 7.0 e a condição de atualização do papel do mediador.

Essa atualização ocorreu especialmente devido ao fato do festival ter de ser reformulado na pandemia. A condição online que os mediadores encontraram para desenvolver seu trabalho, apesar de limitar as interações interpessoais, permitiu que uma nova dimensão da produção relacionada à mediação do festival fosse alcançada.

O Capítulo 3, por sua vez, contribuiu com as estratégias de mediação online no FACTORS por meio dos diferentes dispositivos. Para isso, primeiro discutiu-se as funcionalidades do Nintendo 3DS, no Museu do Louvre, também qual sua aplicabilidade no espaço expositivo do museu, que mesmo tendo um acervo que pode ser considerado mais conservador, propôs a atualização no modo de transitar e relacionar-se com as obras do local.

Em seguida, foram cartografados alguns elementos pertinentes à pesquisa nos eventos FACTORS 4.0 e FACTORS 5.0, que ocorreram *in loco*, na sala Cláudio

Carricone; no FACTORS 6.0, que além do caráter presencial teve o suporte do dispositivo *QR Code*; e no FACTORS 7.0, em que a mediação ocorreu, unicamente, de modo online nas plataformas Instagram e Facebook.

Essa etapa da dissertação, aprofundou-se na produção do material de mediação do FACTORS 7.0. Assim, destaca-se não só o resultado das propostas dos mediadores, mas discussões das interações entre a equipe de mediadores para produção do material visual que foi apresentado junto às obras do festival.

Para instituir a equipe de mediadores e suas ações como um dispositivo, além de recorrer às contribuições de Agamben (2009), o subcapítulo foi dividido em três momentos da produção da mediação do evento. Com isso, detalhou-se as etapas da produção do festival para, posteriormente, abordar a especificação do trabalho do mediador no FACTORS.

No Capítulo 4, problematizou-se a inserção de estratégias de mediação em espaços expositivos online, por intermédio das plataformas digitais. Para isso, foi criado, por meio da plataforma Wix, uma experimentação em que o mediador estava inserido em um chat e na mesma página existiam informações sobre o artista, um trecho de sua respectiva obra e um breve resumo de sua trajetória.

Devido ao FACTORS 7.0 ter ocorrido de maneira mais direta nas plataformas digitais Instagram e Facebook, o projeto ficou apenas na fase de testes, mas contribuiu para analisar e discutir o trabalho do mediador online. Primeiro, foi analisado o teste com a plataforma Wix, em seguida, foram apresentados os resultados e as reflexões referentes à aplicabilidade de certas características do dispositivo.

Posteriormente, apresentou-se como foi planejado a possível atuação do mediador inserido na plataforma digital Wix. Para isso, levou-se em conta a contribuição de Pinto e Gouvêa (2014) para refletir de maneira crítica o papel do mediador neste dispositivo online. A terceira parte desse capítulo ressaltou, a partir de Couchot (2007), a cognição do sujeito inserido no espaço digital. Essa problematização foi necessária para refletir sobre uma mediação online ou imersiva.

Dito isso, avalia-se o percurso desta pesquisa como uma tarefa complexa, na qual existem muitas linhas de forças atuantes. Essas linhas de forças que atuam na produção – que podem ser entendidas a partir do Rizoma de Deleuze e Guattari (1995) – vão desde questões de atendimento do público heterogêneo do festival até a complexidade das tecnologias emergentes e as múltiplas interfaces das plataformas digitais existentes.

Essas reflexões e atualizações do papel do mediador em meio digital, foram possíveis devido às práticas de mediação *in loco* e online, das vivências, das trocas de informações e dos longos períodos de discussão da equipe de mediação. Além disso, outro fator que tornou iminente essa atualização foi o isolamento social do ano de 2020 em decorrência da pandemia de Covid-19.

Ainda que não existisse a proximidade física dos participantes, as reuniões via Google Meet conseguiram abarcar a complexa tarefa de trabalhar com a produção do material de mediação sem que fossem sobrepostos ou ofuscadas as proposições das obras e das falas dos artistas, no contexto da exposição. Ponto importante, considerando a falta de interação presencial.

Assemelhar a estratégia e a equipe de mediadores, como foi constituída no FACTORS 7.0, com um dispositivo referenciado por Agamben, serve como um compromisso ético e estético de uma equipe formada para refletir e interagir no espaço expositivo com o público visitante. Além do mais, demonstra o compromisso que foi elaborar um material didático, pensado para o meio digital, como modo de transpor o papel do mediador que, nesta reflexão, deve abranger as dimensões tanto *in loco* como online no contexto do FACTORS.

Cabe aqui avaliar que a mediação realizada no FACTORS 7.0, que foi desenvolvida a partir de imagens e questionamentos referentes às obras do festival, não tem a mesma intensidade que a interação interpessoal com o público do evento *in loco*. Dessa maneira, as interações online com o público ocorreram muito mais próximas a uma visita-guiada, no sentido de complementar a fruição das obras com possíveis sentidos dos trabalhos expostos, do que em relação às respostas obtidas pelos visitantes da mostra. No geral, a interação do público nas plataformas digitais do festival ocorreu de modo mais específico por meio de *likes* e compartilhamentos das publicações.

Como contribuição para a Arte Contemporânea, a mediação realizada no FACTORS 7.0 serve como base de investigação para que outros caminhos sejam traçados nos modos de mediar online. Os resultados e questionamentos contidos no material servem para entender não somente a mostra em si e suas obras, mas para refletir sobre o distanciamento social e as inúmeras tentativas de diminuir esse espaço que ficou entre as interações humanas. Mais especificamente, no campo da arte, as limitações que nossas redes sociais têm no sentido de socializar com os diversos agentes que fazem parte de uma mostra de arte.

Por fim, vale dizer que a experiência em mediar no FACTORS 7.0 contribuiu para iniciar as discussões acerca das interações na mediação online. Para entender como as plataformas digitais são limitadas na abrangência da multissensorialidade da Arte e Tecnologia *in loco*. Mas, principalmente, para vislumbrar que ainda há muito a ser produzido e testado em relação as diversas plataformas digitais existentes, suas interações intrínsecas do ambiente digital e na relação artista-obra-mediador-público. Por isso, faz-se necessário, em pesquisas futuras, investigações ainda mais aprofundadas sobre o dispositivo de mediação, suas possibilidades em relação à interação e suas limitações.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Editora Argos, 2009.

ALVES, Cauê. A curadoria como historicidade viva. *In*: ALVES, Cauê. **Sobre o ofício do curador**. Porto Alegre, RS: Zouk, 2010. p. 43-47.

ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea**: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BASBAUM, Ricardo. **Deslocamentos Rítmicos**: O Artista Como Agenciador, Como Curador E Como Crítico Manual do artista-etc. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2013.

BEIGUELMAN, Gisele. Atropelados pela pandemia, museus rastejam na internet. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 17 abr. 2020. Folha Ilustrada. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2020/04/atropelados-pela-pandemia-museus-rastejam-na-idade-da-pedra-da-internet.shtml>. Acesso em: 24 ago. 2020.

BEIGUELMAN, Gisele. Arte pós-virtual: criação e agenciamento no tempo da internet das coisas e da próxima natureza. *In*: PESSOA, F. (Org.). **Cyber-arte-cultura**: a trama das redes. Seminários Internacionais Museu Vale, 2013. Vila Velha: Museu Vale, 2013. p. 147-171.

BEIGUELMAN, Gisele; SANTOS, Nara Cristina. Expografia online: Em busca do anti viewing room. **Contemporânea - Revista Do PPGART/UFSM**, 3(6), e8. 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.5902/2595523364078> (Original work published 19º de dezembro de 2020). Acesso em: 10 jan. 2022.

CASIMIRO, Giovanna Graziosi. **Realidade mista e meio expositivo na arte contemporânea**: INSITU<>INFLUXU. 2015. 149 f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais) – Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, RS, 2015.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea**: uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CLARK, Andy; CHALMERS, David. The Extended Mind. **Analysis**, v. 58, n. 1, p. 7-19, 1998.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte**: da fotografia à realidade virtual. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

COUCHOT, Edmond. Reinventar o tempo na era digital. Tradução Maria Letícia Rauen. **Revista Interin**, v. 4, n. 2, 2007. Disponível em: <https://seer.utp.br/index.php/i/article/view/49>. Acesso em: 28 jun. 2020.

CRIMP, Douglas. **Sobre as ruínas do museu**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DELEUZE, Gilles. O que é um dispositivo? *In*: DELEUZE, Gilles. **O mistério de Ariana**. Lisboa: Vega, 1996. p. 83-96.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. 1. ed. v. 1, São Paulo: Editora, 1995.

GRINSPUM, Denise. Mediação em museus e em exposições: espaços de aprendizagem sobre arte e seu sistema. **Revista Gearte**, Porto Alegre, v. 1, n. 2, p. 272-283, 2014.

KASTRUP, Virgínia. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. *In*: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. da (Org.). **Pistas do método da cartografia: pesquisa - intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 32-51.

LAROSSA, Jorge Bondia. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, n. 19, p. 20-28, 2002.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. O sujeito no ciberespaço. *In*: XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, 2001, Campo Grande. **Anais [...]**. Campo Grande/MS, 2001.

MARANDINO, Martha. **Educação em museus: a mediação em foco**. São Paulo: Geenf, 2008.

PERISSINOTTO, Paula Monseff. A construção da memória cultural em um contexto histórico mutante: a experiência do FILEALIVE. **Manuscritica**, n. 44, 2021.

PINTO, Simone; GOUVÊA, Guaracira. Mediação: significações usos e contextos. **Revista Ensaio**, Belo Horizonte, v. 16, n. 2, p. 53-70, 2014.

PLAZA, Julio. Arte e interatividade: Autor-obra-recepção. **Revista Mestrado em Artes. Arte e tecnologia da imagem**, v. 3, n. 3, p. 29-42, 2003.

QUAIATTO, Rittieli D'Avila; LOPES, Daniel Jaenisch; SANTOS, Nara Cristina. O projeto de mediação em Arte e Tecnologia - FACTORS 4.0. *In*: 17º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, 2018, Goiânia. **Anais [...]**. Goiânia/GO, 2018.

RUSH, Michael. **Novas Mídias na Arte Contemporânea**. 2ª. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

SANTOS, Nara Cristina. Arte e Tecnologia: Quatro Exposições e suas Estratégias Curatoriais na Arte Contemporânea. **PORTO ARTE**, v. 25, n. 43, 2020a. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/PortoArte/article/view/108097>. Acesso em: 30 abr. 2020.

SANTOS, Nara Cristina. FACTORS 7.0: Curatorship and online Exhibition Strategy. **DAT Journal**, 5(3), p. 96-112, 2020b. Disponível em:

<https://datjournal.anhembi.br/dat/article/download/242/181/>. Acesso em: 30 abr. 2020.

SANTOS, Nara Cristina; YEREGUI, Mariela. **FACTORS 4.0**. Catálogo da exposição 2017: Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do RS. Santa Maria, RS: Ed. PPGART, 2017. Disponível em: <https://www.ufsm.br/editoras/editorappgart/>. Acesso em 29 abr. 2020.

SANTOS, Nara Cristina; YEREGUI, Mariela. **FACTORS 5.0**. Catálogo da exposição 2018: Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do RS. Santa Maria, RS: Ed. PPGART, 2018. Disponível em: <https://www.ufsm.br/editoras/editorappgart/>. Acesso em 29 abr. 2020.

SANTOS, Nara Cristina; YEREGUI, Mariela. **FACTORS 6.0**. Catálogo da exposição 2019: Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do RS. Santa Maria, RS: Ed. PPGART, 2019. Disponível em: <https://www.ufsm.br/editoras/editorappgart/>. Acesso em 29 abr. 2020.

SANTOS, Nara Cristina; YEREGUI, Mariela. **FACTORS 7.0**. Catálogo da exposição 2020: Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do RS. Santa Maria, RS: Ed. PPGART, 2020. Disponível em: <https://www.ufsm.br/editoras/editorappgart/>. Acesso em 29 abr. 2020

SHAPIRO, Larry. The Embodied Cognition Research Programme. **Philosophy Compass**, v. 2, n. 2, p. 338-346, 2007.

TEJO, Cristiana. Não se nasce curador, torna-se curador. *In*: RAMOS, Alexandre Dias (Org.). **Sobre o ofício do curador**. Porto Alegre: Zouk, 2010. p. 149-163.

TORRES, David Ruiz. O uso de QR-Codes em espaços expositivos: experiência e crítica de uma prática museográfica no século XXI. *In*: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2015, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro/RJ, 2015.

VENTURELLI, Suzete; MELO, Marcilon Almeida de. O visível do invisível: data art e visualização de dados. **ARS**, São Paulo, v. 17, n. 35, p. 203-214, 2019.

ANEXO A - TEXTO CURATORIAL FACTORS 4.0

FACTORS 4.0 é BIENALSUR

O Festival de Arte Ciência e Tecnologia do RS (2017) apresenta propostas transdisciplinares, individuais e coletivas, realizadas por artistas nacionais e internacionais, tanto com trajetória consolidada como jovens artistas. São onze obras/projetos que tratam de bioarte, incluindo biotecnologia e dialogando com a robótica.

Robôs Mistos (2016), um projeto do Grupo de Pesquisa Robots Mestizos (UNTREF), propõe um espaço para reexaminar certos princípios subjacentes na criação robótica. Os paradigmas robóticos se encontram ancorados no universo da modernidade e, portanto, fortemente vinculados à ideia do progresso, funcionalidade tecnológica e modelos tecnocráticos, todos suscetíveis de análise e colocados em crise em um contexto latino-americano onde a modernidade aparece como um conceito ilusório ou, ao menos, problemático. Para o grupo, o conceito central é a questão da invasão do Outro e, portanto, assume-se a necessidade de criar um Outro (Outro que invade, que manifesta sua alteridade monstruosa), assumindo sua natureza fronteiriça: Outro tecnológico/Outro Telúrico, inspirado nos seres mitológicos do imaginário latino-americano.

A ideia de invasão do Outro pode ser compreendida na obra de Eduardo Kac, não no que manifesta de alteridade, mas sim naquilo que revela como dualidade, entre dois seres vivos, porém, de espécies diferentes: um ser humano e uma flor. É o caso de Edúnia (2003-2008), uma petúnia transgênica criada na parceria entre Kac e cientistas da área da biologia e genética. Nesta planta, a criação parte do DNA do artista misturado ao DNA da flor, cuja proteína produz uma mutação na forma de veias vermelhas que estão visíveis em suas pétalas, originalmente cor-de-rosa. O gene é escolhido estrategicamente para ser inserido na flor, uma vez que ele é o responsável por rejeitar corpos estranhos do corpo do artista, o que contribui em parte para um questionamento sobre os limites do eu/Outro, mas, sobretudo para refletir sobre as implicações éticas na manipulação de plantas.

Na videoinstalação Jardim colaborativo de Fritz Müller em Open Frameworks (2017), a artista Yara Guasque (UDESC) e Kaue Costa evidenciam a materialidade

da interlocução entre o inglês Charles Darwin e o alemão naturalizado brasileiro Fritz Müller, que contribuiu com a teoria da evolução das espécies.

Os naturalistas do século XIX trocaram mudas de plantas, as quais constam nos arquivos do herbário Kew Royal Botanic Garden, na Inglaterra. A obra revela o entrecruzamento biológico e social ao ressaltar as taxonomias e termos científicos compartilhados através da produção e das redes de conhecimento. Também gera implicações políticas e éticas, não nas parcerias estabelecidas, mas no envio e troca de material vivo para investigações científicas em outros países.

Parte do processo de desenvolvimento e de vida das plantas pode ser acompanhada na obra de Rebeca Stumm. *Trans(forma)ção assistida* (2017) constitui-se em uma instalação onde plantas são cultivadas em pequenos orifícios feitos na argila. Nesta obra, a artista tem a intenção de remeter à verticalidade de um jardim urbano ou floresta artificial, cujo crescimento acontece por meio da umidade, luz e compostos orgânicos. O processo é impregnado de visualidades e temporalidades distintas, à medida em que as plantas são geradas, crescem e se decompõem, mantendo o registro do seu ciclo vital. Organizada pelo acaso, a argila modelada em forma de potes sustenta a vida das plantas e torna esta estrutura um misto de caos e equilíbrio.

Na relação mais direta entre arte, biologia, tecnologia e natureza, o artista Guto Nóbrega com apoio do Grupo NANO apresenta um trabalho que envolve plantas e microambientes, numa concepção denominada hiperorgânica. Em sua obra *Bot-anic* (2012), ele cria um ser híbrido entre o orgânico e o artificial, composto por uma planta e por um sistema robótico. Esse projeto interativo permite ao público presenciar uma planta reagindo ao ambiente em que se encontra, em estado de repouso e de interação. Tal como o que acontece com o girassol, o sistema robótico permite que a planta reaja ao ambiente e ao público presente na exposição, e se desloque para onde há luz, ingrediente fundamental para sua sobrevivência. O trabalho permite refletir sobre uma possível autonomia das plantas e seus comportamentos emergentes, numa experiência que pode afetar a consciência do interator sobre a relação entre plantas e máquinas e ampliar a sua compreensão do ambiente.

A influência da luz nas plantas também é objeto de pesquisa na instalação *PLNT3* (2017), de Raul Dotto e Walesca Timmen, composta por uma planta que, sob influência de luz em variados comprimentos de ondas, permite acompanhar o seu processo biológico de geração. O crescimento e os estágios de desenvolvimento da

planta também são expostos, a partir de registros fotográficos, através de um monitor. Os artistas optaram pelo uso da luz de LED, por sua eficiência energética e redução de calor. Esta iluminação proporciona um experimento alinhado com as contribuições que a tecnologia oferece como alternativa para um desenvolvimento sustentável.

Com *Rizosfera FM* (2016), o grupo *Eletrobiotas*, composto por Gabriela Munguía e Lupita Chávez, explora a diversidade e a possibilidade de novos diálogos interespecies através da instalação e intervenção sonora, com um conjunto de diferentes plantas presentes no mesmo lugar. Inspiradas nas infinitas formas de vida que habitam a rizosfera, seus processos e relações, as artistas constroem um complexo sistema orgânico-radiofônico vivo por meio da apropriação das emissões de rádio FM. A integração de elementos biológicos, de comunicação remota, da apropriação de tecnologias, do som, da luz, das frequências, dos ritmos, das sintonias e das possíveis linguagens na obra, propõem pensar a hibridação de sistemas como mecanismo e processo de co-criação, sensível ao olhar e interpretação sobre aqueles micro-habitats onde infinitos seres co-habitam, interagem, constroem e se expressam.

Já a instalação *Ausculta* (2017), de Fernando Codevilla e Leonardo Arzeno, propicia um percurso ao redor de troncos de árvores dispostos no piso, cujos espaços de circulação entre os pedaços de madeira são preenchidos com sons emitidos por alto-falantes. O áudio é composto pela paisagem sonora de uma área florestal combinada com os sons gerados no processo de sonificação, por meio de sensores que captam a vibração das plantas. As imagens fazem referência ao lugar onde ocorreu a captação sonora e revelam apenas silhuetas em um jogo de luz e sombra. Ao procurar auscultar as plantas, a obra evidencia os sons que estão presentes no nosso cotidiano, para os quais não estamos atentos, assim como pode revelar o nosso silêncio diante das ações contra a natureza.

Uma possível transformação das ondas sonoras que habitam, invisíveis, o som ambiente ou ruído de fundo é proposta em *Rio Callado* (2017), de Paula Guersenzvaig e do designer Juan Leon Sarmiento. A instalação procura transformar o som e a sua percepção, através de um percurso pelo fluxo elétrico para organizar uma cadeia de transdução eletro-acústica, composta por microfones subaquáticos (hidrofones), cabos, amplificadores e auto-falantes. Assim como o processo de cristalização de um mineral precioso, o som é captado, mediado e filtrado pela água, para logo ser decantado, ponderado e exposto. A água interfere no processo como uma peneira e seletor sonoro, oferecendo sua impressão particular.

Ana Laura Cantera chama atenção para alguns processos naturais pouco perceptíveis, como a lenta decomposição de uma fruta em *Evolução de uma partida* (2015-2016). Nesta instalação, a artista dirige seu olhar para aqueles fenômenos vitais de equilíbrio da biosfera, mas que escapam à visibilidade humana: a energia vegetal, o potencial da terra como substrato, o acionar das bactérias e a atividade de oxidação. Todos estes fenômenos são caracterizados como “miniaturas” e, nestes pequenos mundos, os dispositivos eletrônicos da obra possibilitam perceber a sucessão de morte, gênese e recomposição no ciclo da matéria através de um fruto que se descompõe e transmite essas modificações a uma matriz orgânica. Ela recebe a informação e altera as condições para o crescimento de micromundos e desenhos fúngicos.

As frutas, assim como outros vegetais, são também a questão central da obra do artista Gilberto Prado e o Grupo Poéticas Digitais, que apresentam *Máquinas de Choque 1* (2016), uma instalação composta por elementos orgânicos, como milho, pimentas e laranjas, além de dispositivos tecnológicos. Os elementos naturais, nessa obra, são utilizados como dínamos para geração de energia e possibilitar choques elétricos. O título da obra faz referência aos Toqueros e suas caixas tradicionalmente usadas na Cidade do México para alívio do estresse, da embriaguez, ou apenas para provar a valentia daqueles que se autoinfligem os choques.

Nesta exposição, uma sinfonia acoplada de fluxos, que expandem a cena e a contraem ao mesmo tempo, constitui este entorno onde seres naturais e artificiais dialogam em igualdade de condições. Se a aventura (pós)humana questiona a hegemonia do sujeito, como entidade monopólica que garante a dinâmica de dominação, a presunção de uma relação interespecies cristaliza e expande o pensamento transdisciplinar.

Curadoria: Nara Cristina Santos (UFSM) e Mariela Yeregui (UNTREF)

Assistente Curadoria: Manoela Vares, Andréa Capssa (UFSM) e

Ana Laura Cantera (UNTREF)

ANEXO B - TEXTO CURATORIAL FACTORS 5.0

O FACTORS 5.0 tem como tema (bio) arte e sustentabilidade e reúne em 2018 sete obras de artistas brasileiros e estrangeiros. Embora nem todas as exposições de arte sejam completamente sustentáveis, isso não impede que se possam realizar mostras com o tema da sustentabilidade, suas implicações sociais, políticas, estéticas e éticas. Nesse sentido, as obras podem provocar aos visitantes não apenas uma inquietação diante da arte contemporânea que dialoga com a biologia e a tecnologia, mas, também, um engajamento com propostas alternativas de exposições artísticas que colaboram com requisitos de uma ecologia sustentável. Nós abelhas (2016) de Malu Fragoso é uma instalação experimental da arte computacional que investiga interseções poéticas entre arte, natureza e ciência, associada a um objeto artesanal sustentável para explorar o potencial criativo com organismos vivos naturais: abelhas. A instalação sugere uma metáfora de uma colmeia. RearWindow (2018) de Helga Correa é uma proposta com 12 lâminas dispostas sobre uma mesa e uma lente de aumento para visualização de pequenas bricolages. Esta obra trata da importância/desimportância da morte de insetos, aracnídeos, artrópodes e quilópodes coletados pela artista. Fil.Temp//Resonante Semi-Vivo (2018) de Federico Hemmer é um projeto artístico que revela o modo como organismos celulares/semivivos se organizam e convivem de modo ressonante com o entorno. Natureza e arte (2018) de Raquel Fonseca traz fotografias impressas resultantes de pesquisa em tecnologia móvel para abordar arte e natureza. A fotografia expõe a necessidade de uma política eficaz de sustentabilidade diante da natureza exuberante e artificializada das fotografias. Tradescantia (2018) de Cláudia Valente é uma instalação artística, tecnológica e científica com projeção a partir de um dispositivo mecatrônico/visual baseada na inteligência de uma flor selvagem, sua estrutura e desempenho. Evidencia como uma flor selvagem é capaz de se transformar contra a toxicidade do ar e revela estruturas geométricas de forças naturais em dança e colisão. Colônia (2014/2018) de Darío Sacco é uma bio-instalação sonora formada por uma colônia de seres que une partes tecnológicas em desuso e bio-unidades de material orgânico em decomposição. O conjunto de peças-organismo funciona como um único corpo sonoro que flutua no espaço expositivo. Geoformações (2018) de Camila Zappe e Calixto Bento é uma projeção de imagens e vídeos digitais do subterrâneo de uma mina de exploração de pedras preciosas, gemas. As formações gemológicas são recursos

naturais limitados, e esta ação artística também se configura como finita na proposta de ambientação visual e sonora em fulldome. Todas as obras e projetos revelam uma posição crítica de proximidade entre arte e natureza para se pensar a sustentabilidade também como estratégia expositiva no campo da cultura.

Curadoria: Nara Cristina Santos e Mariela Yeregui

ANEXO C - TEXTO CURATORIAL FACTORS 6.0

O FACTORS 6.0 tem como ênfase as concepções de luz e energia no campo da sustentabilidade, no marco da BIENALSUR KM 1055 UFSM, 2019. A palavra energia pode ser compreendida como uma força vital do universo, um fluxo potencial da natureza, uma experiência sensorial que faz do fenômeno artístico um projeto dinâmico. Relacionada à luz, pode desdobrar-se tanto na ativação, distribuição, contaminação, seja material ou imaterial, natural ou artificial, quanto na transformação e resistência ecológica e social. Nesse sentido, para o Festival, é instigante constatar como artistas contemporâneos problematizam estas questões emergentes em suas práticas.

Gabriel Gendin e Gisela Biancalana apresentam “Transfiguración” (2019) como instalação/performance que usufrui da realidade aumentada e da realidade virtual para a alteração do espaço comum. Afinal, se a luz pode desencadear percepções verdadeiras ou ilusórias na experiência artística, são estas percepções que alteram a sensação espaço-temporal na obra, tanto em sua condição de virtualidade, quanto de atualidade. A obra “Rueda del Infortunio 2” (2019), de Leo Nuñez, explora as mudanças no poder de compra da sociedade argentina. O artista transforma as visualizações de dados econômicos em uma composição dinâmica com a luz, baseada na variação mensal do preço da carne em relação ao valor do salário mínimo dos trabalhadores. A luz_energia configura-se em um processo criativo de transformação que gera movimento, instabilidade e contaminação.

O cotidiano está presente na obra electrotextil, “Contenedor de lugares” (2019), de Marlin Velasco. A artista propõe encontrar, nos caminhos percorridos que revelam as atividades do dia a dia, marcas auditivas, visuais e táteis que contextualizam a percepção espaço-temporal. Nesta visão própria da cidade, uma identidade imaginária se constrói por meio da luz, da cor e da textura dos tecidos, ativando experiências sensoriais distintas. Com luiz duVa, um ensaio narrativo sensorial apresenta o pulsar, os contornos e a vibração de uma cidade/ corpo imaginária em “Espaço interior” (2012). O vídeo propõe um momento de reflexão sobre os modos de ver e compreender as cidades, em que a luz pode tornar perceptível aquilo que se faz invisível no espaço urbano. A energia enquanto luz pode ser distribuída e transformada em resistência social.

Sabrina Barrios, na obra “Zero part 2: life” (2015), conta histórias não-lineares, nas quais símbolos e ritmos propõem efeitos visuais construídos a partir de memórias individuais e coletivas. No ambiente da exposição, a luz reduzida exige uma adaptação visual, e a luz intensa provoca outras sensações ópticas. A instalação pode ser atrativa somente para a contemplação, mas implica um convite à participação, até mesmo a uma interação mais intensa.

A instalação “L’ombrePortée [off-cells]” (2019), de Sandra Rey, trata da capacidade de enxergar luz na escuridão, onde as células periféricas da retina, denominadas off-cells, entram em atividade. O dispositivo apresentado propõe tomar consciência de que perceber o escuro não é uma inércia, mas uma atividade que exige habilidade de nossa visão. Existe um campo de luminosidade em que toda luz pressupõe também uma sombra, e ambas provocam uma ativação perceptiva.

Para Raquel Fonseca, o conceito estético de fotogenia, indica que, por produção de luz, todo corpo que projeta luz é um corpo fotogênico. “Fotogenia” (2019) apresenta o ser em fotografia, o fotogênico nascido da luz. Energia e luz podem ser consideradas matéricas, quando dão forma ao corpo, enquanto algo em transformação que pode tanto revelar quanto desvelar.

“Viridis” (2019), de Rosangella Leote, trata da hibridização e da evolução espontânea ou por manipulação genética. A instalação interativa é composta por robôs semiautônomos e de baixa tecnologia que simulam vidas vegetais translúcidas, capazes de se movimentar, emitir luzes e sons. Ao trabalhar na arte com energia, pode-se sempre estabelecer outras conexões criativas, sobretudo, quando as propostas de trabalho são transdisciplinares. Pensar o conceito de luz e energia para uma exposição em arte ciência e tecnologia é também proporcionar um caminho distinto na relação do público com a obra, pois a experiência do visitante se dá pela intensidade das percepções, ora pulsantes, o que pode desencadear um estado de desorientação, ora contínuas, o que pode causar uma sensação de conforto. Mas, sempre como uma potência sensível, uma experiência aberta à interação.

Curadoria: Nara Cristina Santos e Mariela Yeregui

ANEXO D - TEXTO CURATORIAL FACTORS 7.0

Os artistas convidados para o FACTORS 7.0 compartilham em suas poéticas a água e a sustentabilidade como conceitos específicos de um argumento curatorial fundado na transdisciplinaridade entre arte, ciência e tecnologia. A água, abundante e limpa, deve ser preservada por meio de ações sustentáveis, pensadas além de fronteiras, de instâncias públicas e privadas, ou da ideia de nação e indivíduo. Preservar pressupõe uma ação conjunta e responsável aliada a uma atuação particular consciente e ética, na e para com a natureza. Nesse sentido, todos os artistas, cada um à sua maneira, tanto literal e direta, quanto transversal e insinuada, discutem o tema em suas obras e se aproximam da Agenda 2030 da ONU para políticas sustentáveis, nos objetivos 4-Educação de qualidade, 6-Água potável e saneamento, 12-Consumo e produção responsáveis e 14-Vida na água.

Iniciamos com a obra “Horizontes de sal”, de Alejandra Isler. Uma linha de cristais e um vídeo projetado sobre ela, com partículas de sal e a palavra SAL, parecem movidos pelo vento na instalação. A obra compartilha a experiência in loco no deserto de sal e reconfigura a concepção de horizonte, tanto no uso do material e do virtual para associar natureza e arte, quanto na paisagem revelada como cenário da atuação humana. Sustentável (ou predadora), a interação entre o homem e o meio ambiente pode ser evidenciada no olhar tátil que a obra instala.

Em “Transduções # 9”, água, corpos e tecnologia interagem nesta instigante performance audiovisual de Alessandra Bochio e Felipe Castellani, entre câmeras obsoletas e alto falantes. A condutividade da água transporta os sinais elétricos e sonoros pelo ambiente que geram um percurso improvisado no tempo, como parte do ato poético. Por outro lado, conduzem a atuação performática no espaço a reagir às interações provocadas. Nesta obra, os artistas experimentam os limites de um frágil domínio entre água e energia, perigo e controle.

No vídeo “Ilhados”, de Camila Zappe, as gotas de d’água despertam o imaginário poético e, como uma lente líquida, permitem vislumbrar o mundo externo através de janelas e horizontes particulares. Mas ao indicar o dia a dia do isolamento social com a pandemia, “Ilhados” também revela pontos de vista emergentes. Sejam das situações artificiais geradas no momento de tensão entre a circularidade sem fim da cena ou da própria obra cujas imagens, em vórtice, convergem para um fluxo, sem saída.

“Sopro” e “Toque”, do Grupo cAt, configuram-se como objeto e instalação de um sistema poético interativo, em que a água, o elemento primordial da vida, revela, na transparência, a sutileza entre o som e o silêncio, o movimento e o repouso. As obras, seja para gerar energia, por meio de tecnologias simples como cata-ventos ou sensores táteis, seja para chamar atenção de fontes de energia limpa na interação com o público, discutem a sustentabilidade energética, também na Arte.

Em “Ondear”, de Fernando Codevilla, a dinâmica repetida dos pingos de chuva define, na superfície da água, um ritmo visual e sonoro contrastante. De estranhamento, tanto pela coloração metálica que às vezes a imagem assume, quanto pelas ondas que parecem gerar energia acústica; ou de familiaridade, seja no som da chuva na água, ou no movimento concêntrico dos pingos. O vídeo explora com sensibilidade a fluidez de um fenômeno natural para propor padrões audiovisuais inusitados.

O vídeo “Amazônia Insomnia”, de Hugo Fortes, revela paisagens de efeitos quase caleidoscópicos, com rebatimentos, sobreposições, reflexos e transparências de imagens dos rios e da floresta amazônica. Neste cenário poético, a sonoridade suave, repetida e marcante, gera um convite à contemplação ativa de um imaginário, tanto na intensidade do movimento espelhado das águas, quanto na pulsação de uma energia que emana das forças da natureza, evocando uma sensibilidade ancestral. Um convite à preservação das culturas nativas.

Em “Fronteiras Fluidas”, a água, um mapa e três fronteiras definem a experiência da natação selvagem realizada por Karla Brunet, no lago Prespa, encontro entre Grécia, Albânia e Macedônia do Norte. O vídeo revela imagens e sons que vão desde a paisagem real, explorada no movimento do nado e do mergulho, até imagens poéticas, manipuladas para enfatizar a êxtase do encontro em um território fluido. A linguagem videográfica marca, no tempo, esse momento intimista das relações da artista e a natureza, do corpo e a água, como fronteiras líquidas.

A instalação “Estudos imaginários sobre seres possíveis”, de Laura Zingariello, define um espaço híbrido de componentes, orgânicos e inorgânicos, encontrados e recolhidos pela artista para recriar um recife de corais. A obra traz uma crítica contundente à poluição nos oceanos, com materiais sintéticos para estruturar os corais embranquecidos, e dispositivos low tech para luz e movimento artificiais. Nessa interação entre os corais e meio ambiente da exposição, o público contempla a degradação de um ecossistema.

Com “Piletas”, Lucas Gervilla traz em videoarte uma série de intervenções sonoras nas piscinas de Epecuén, antes do rompimento de uma barragem e inundação da cidade. Em um lapso espaço-temporal, as “Piletas”, vazias e silenciosas, são preenchidas por uma sonoridade contagiante que invade todo o lugar. Tanto o plano panorâmico da paisagem destruída, quanto os detalhes das piscinas abandonadas, são acompanhados no percurso impactado e crítico do olhar do artista.

Cada um dos artistas compartilha nesta exposição a água como elemento problematizador de uma prática visual, sonora, tátil, audiovisual, digital, através de obras e projetos, para sensibilizar de modo poético e crítico, político e criativo, o público que visita a exposição, este ano com exibição online devido a pandemia de Covid-19.

Uma tarefa difícil para a curadoria, a expografia e a mediação da sétima edição do Festival, também compartilhada neste catálogo. Um desafio, como mostra online no Instagram, Facebook e Youtube do LABART, que permite o acesso à visualização das seis obras em vídeo, mas as demais somente como vídeo-documento. Sem dúvida, assistir as obras pelo IGTV do Instagram ou pelo Youtube, no celular ou no computador, não é o mesmo que estar diante de grandes telas ou projeções no espaço físico de uma sala de exposições. Entretanto, mesmo assim, conseguimos realizar o FACTORS 7.0, cuja experiência online foi exitosa, sobretudo para pensá-la não como um fim, mas um meio de apoio para outras estratégias curatoriais e expográficas das próximas mostras in loco. É o que temos para 2020!

Curadoria: Nara Cristina Santos UFSM e Mariela Yeregui UNTREF