

O projeto de mediação em Arte e Tecnologia - FACTORS 4.0

Rittieli D'Avila Quaiatto¹, Daniel Jaenisch Lopes², Nara Cristina Santos³

Resumo

Neste artigo, discutem-se as características e os desafios do projeto de mediação desenvolvido para o Festival de Arte Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul, o FACTORS 4.0. A exposição composta por obras individuais e coletivas, teve como tema a Bioarte, e contou com diversas linguagens artísticas como instalações interativas, vídeos, objetos arte mecânicos e robóticos. O núcleo de mediação esteve em contato direto com os artistas durante a montagem do festival, o que propiciou uma maneira particular de elaborar os diálogos e as estratégias de aproximação entre o público e as obras. Neste caso, o desafio da mediação estava tanto na abordagem transdisciplinar no campo da história, da arte e tecnologia e da Bioarte, quanto no estímulo para o público experimentar obras interativas e obras vivas, que no contexto da natureza, implicava um compromisso coletivo.

Palavras-chave

Arte e Tecnologia, Mediação, Público Interator, Bioarte.

Resumen

En este artículo, se discuten las características y los desafíos del proyecto de mediación desarrollado para el Festival de Arte Ciencia y Tecnología de Rio Grande do Sul, el FACTORS 4.0. La exposición compuesta por obras individuales y colectivas, tuvo como tema el Bioarte, y contó con diversos lengua-

jes artísticos como instalaciones interactivas, vídeos, objetos arte mecánicos y robóticos. El núcleo de mediación estuvo en contacto directo con los artistas durante el montaje del festival, lo que propició una manera particular de elaborar los diálogos y las estrategias de acercamiento entre el público y las obras. En este caso, el desafío de la mediación estaba tanto en el enfoque transdisciplinario en el campo de la historia, del arte y la tecnología y del Bioarte, como en el estímulo para el público de experimentar obras interactivas y obras vivas, que en el contexto de la naturaleza, implicaba un compromiso colectivo.

Palabras clave

Arte y Tecnología, Mediación, Público Interactor, Bioarte.

Um dos elementos que perpassa as práticas museológicas contemporâneas é a mediação do público, pensada neste artigo a partir da expografia, do contato com os artistas e da interação com obras. Quem visita o espaço expositivo, seja ele um museu, uma galeria ou um espaço alternativo, relaciona-se com a arte também a partir da mediação, pois essa interação faz parte do projeto de uma exposição.

Na produção em Arte e Tecnologia, o uso dos dispositivos tecnológicos abre possibilidades que ultrapassam o cenário tradicional das exposições, implicando alterações nos modos de realização da curadoria, da expografia, da montagem, da media-

ção, e como consequência provoca diferentes níveis de comunicação com o público.

Nas exposições artísticas, a mediação existe como parte das estratégias realizadas para promover a aproximação do público com as mostras, e caracteriza-se ainda como parte de um sistema maior no qual estão inclusos outros aspectos, como a produção de catálogos, folders de divulgação e as publicações online nas redes sociais. Neste cenário percebe-se que, assim como a arte mudou, o público também se modificou e hoje se encontra mais ativo perante as exposições pois existe a necessidade de interação e/ou participação nas obras, o que possibilita outros modos de comunicação e estímulo, influenciando a relação do mesmo com a arte e o espaço expositivo.

Acredita-se, portanto, na importância do espaço expositivo e da mediação como modos de comunicação usados para aproximar o público da arte: o primeiro agindo como agregador e o segundo agindo como conector, como canal entre os vários aspectos que compõem a exposição, considerando a importância fundamental da participação do público nestes mesmos eventos. Mas quando se trata de Arte, Ciência e Tecnologia estes aspectos precisam ser tratados de um ponto de vista mais específico, com o desenvolvimento de um projeto de mediação considerando as especificidades deste tipo de exposição.

Para o Festival de Arte, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – FACTORS 4.0, Universidade Federal de Santa Maria (2017), que apresenta produções de artistas que realizam obras em diferentes linguagens no campo da Arte, Ciência e Tecnologia, o projeto de mediação foi desenvolvido de maneira experimental e teve como objetivo principal elaborar dinâmicas e estratégias para mediar exposições de arte e tecnologia. Este festival é realizado anualmente desde agosto de 2014 e se estabelece a partir de ações expositivas, no campo das artes visuais,

buscando convidar artistas reconhecidos nacional e internacionalmente como também artistas que estão iniciando pesquisas em poéticas digitais.

Desde 2017 o evento acontece com curadoria de Nara Cristina Santos (PPGART/UFSM) e Mariela Yeregui, em parceria com a Universidad Tres de Febrero (UNTREF/Argentina). O FACTORS 4.0 integrou também uma das ações da Bienal Internacional de Arte Contemporâneo de América del Sur - **BIENAL SUR**, marco km1055 no CAL/UFSM, nos dias 30 de agosto a 01 de setembro de 2017. Os artistas convidados para expor no FACTORS foram: Ana Laura Cantera (UNTREF/Argentina) com a obra *Evolução de uma partida*; Eduardo Kac (SAIC/Estados Unidos) com *Edúnia*; Fernando Codevilla (UNIFRA) com *Auscultas*; Gabriela Lilian Munguía Ortiz (UNTREF/Argentina) e Guadalupe Chávez Prado (UNTREF/Argentina) com *Rizosfera FM*; Gilbertto Prado (UAM-USP) com *Máquinas de Choque 1*; Guto Nóbrega e o grupo NANO (UFRJ) com *Bot_anic*; Paula Guersenzvaig (UNTREF/Argentina) com *Rio Callado*; Raul Dotto (UFSM) e Walesca Timmen (UFSM) com *PLNT3*; Rebeca Stumm (UFSM) com *Trans(forma) ação Assistida*; Yara Guasque (UDESC) com *Jardim Colaborativo*; e, o grupo *Robots Mestizos*, com a obra *Robôs Mistos*.

A cada ano o festival é desenvolvido a partir de uma temática distinta, em 2017 o tema proposto foi a Bioarte, área que trabalha as relações entre arte, biologia e natureza. O festival apresentou produções e projetos realizados a partir do uso de seres vivos e recursos naturais em aproximação com meios e técnicas artificiais. As obras selecionadas trabalhavam com ressignificações de elementos naturais, modificados a partir da interferência de diversas tecnologias. A exposição para ser organizada, dentro de um espaço expositivo institucional, envolve diversas áreas de conhecimento e uma equipe qualificada, e o processo de montagem requer diferentes habilida-

des para que o conceito estabelecido pela curadoria seja materializado.

O FACTORS não possui uma equipe fixa e profissional que realize a montagem. Para isso conta com os integrantes do laboratório de pesquisa, bolsistas e voluntários, integrantes que podem ou não permanecer na sequência dos anos e, com uma equipe técnica do Laboratório de Informática do Centro de Artes e Letras da UFSM, com dois funcionários vinculados ao projeto de extensão. Portanto, o planejamento antecipado, a formação da equipe e a distribuição de tarefas a serem cumpridos durante o evento é de grande importância. O compartilhamento do trabalho da curadoria e da expografia, em constante relação com os integrantes da equipe se torna essencial para a realização do festival.

Compreende-se que abordar o tema da mediação inserido no campo da Arte, Ciência e Tecnologia, pode envolver desde o ponto de vista do artista que produz uma obra tecnológica, a proposta curatorial, o espaço expositivo no qual será exibida a obra, a configuração e montagem da exposição até as dinâmicas que serão usadas para aproximar o público da mostra através da mediação. A partir destas considerações foram pensadas as estratégias de mediação utilizadas no festival.

Uma das questões importantes para a realização de um evento deste porte é existência de equipes responsáveis por cada função. No caso do festival em suas edições anteriores, a mediação foi realizada pela própria organização do FACTORS, devido à existência de um grupo constituído por integrantes do Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais/LABART, que pensa todos os aspectos do evento, em diferentes níveis de atuação. Na edição de 2015, a mediação também foi realizada por estudantes da disciplina de Arte Mídia I, da turma da Prof^a Nara Cristina Santos, no Curso de Graduação em Artes Visuais/UFSM.

Para a mediação do FACTORS 4.0 em 2017, optou-se pela criação um grupo dedicado especificamente para pensar nos diálogos de aproximação entre o público e a exposição. O Grupo de Mediação foi coordenado pela mestrandia Rittieli Quaiatto PP-GART/UFSM, contou com estudantes voluntários da Disciplina de História da Arte 3, também sob responsabilidade da mesma professora. Os estudantes não tinham experiência ou proximidade com mediação cultural e pouca com arte e tecnologia.

A mediação no FACTORS 4.0

Ao longo dos dois meses que precederam o festival, o grupo participou de todas as reuniões semanais realizadas pela organização do evento no LABART e dez reuniões específicas direcionadas para a mediação. Simultaneamente aos encontros do laboratório, foram criados um grupo na rede social *Facebook* e outro no aplicativo de mensagens *WhatsApp* para facilitar a troca de materiais e bibliografia, permitindo que a comunicação entre a equipe ocorresse de maneira mais contínua. O ambiente virtual se tornou uma interessante espaço de trocas, no qual os integrantes puderam tirar dúvidas, organizar cronogramas de reuniões, sugerir leituras, compartilhar *links* de conteúdo sobre os artistas e as pesquisas que cada um estava desenvolvendo.

Logo de início, foi elaborado um passo a passo de atividades e exercícios para serem realizados até o momento da abertura da exposição. Primeiramente, o grupo pesquisou conceitos e definições para a função que desenvolveriam no festival, apresentando autores e bibliografias sobre mediação. Nesta proposta inicial o intuito era apresentar ao grupo as atividades pelas quais eles estariam responsáveis, inclusive para que eles decidissem se comprometer de fato com a função ou escolher trocar de atividade. Em um segundo momento, foram realizados

seminários, nos quais cada integrante apresentou conceitos sobre arte e tecnologia, para discutir o contexto no qual o festival estava inserido. Acredita-se que esta etapa introdutória foi essencial para o desenvolvimento posterior de um pensamento crítico sobre as obras e artistas que integrariam o festival.

Na sequência, ainda em forma de seminários discutiu-se, a partir das fichas técnicas da exposição recebidas da curadoria, sobre os artistas e obras do festival. Cada integrante escolheu dois artistas, pesquisou suas biografias e trajetória de produção artística, e mais dados sobre a obra que seria exposta. Neste momento a intenção da pesquisa prévia era de que o grupo desenvolvesse argumentos para contextualizar as obras sem isolá-las no âmbito do festival.

As últimas reuniões do grupo foram dedicadas a discutir sobre o cuidado com as obras, pois algumas delas propunham participação e os mediadores ficariam responsáveis também em orientar os visitantes sobre os cuidados durante o festival. Como as obras envolviam aparatos tecnológicos, foi proposto aos integrantes da mediação que acompanhassem a montagem junto aos artistas. Assim, poderiam entender as especificidades de cada obra de forma prática, à medida que conversariam com os artistas e receberiam deles algumas orientações mais precisas.

Como parte das propostas realizadas pelo evento, ocorreram conversas com os artistas. Nestes momentos os mediadores puderam discutir diretamente com os artistas sobre os aspectos da autonomia das obras, suas poéticas, cuidados e características de produção, manutenção, relacionando as pesquisas feitas para mediação aos discursos elaborados pelos artistas. Este contato foi bastante significativo para que o grupo desenvolvesse a mediação com mais conhecimento e segurança de informações.

Cabe destacar aqui os diferentes anseios dos artistas em relação à mediação de suas obras. Du-

rante as conversas alguns pediram para que o grupo restringisse a mediação, orientasse o público para interagir com a obra sem “explicar” ou informar algo além do que estava na ficha técnica; em contrapartida, outros pediram para que os mediadores dialogassem com o público sobre todos os aspectos da obra, perpassando pelo conceito, os materiais utilizados e o modo como a obra foi produzida; ainda tiveram aqueles que pediram aos mediadores para se aproximar do público apenas se percebessem alguma inquietação ou curiosidade, do contrário gostariam que não mantivessem diálogo em relação às suas obras.

A mediação do festival ocorreu de forma experimental, enquanto primeira atuação dos integrantes deste grupo de 8 estudantes. Alguns nunca haviam sido mediados em exposições, outros tiveram dificuldades iniciais em entender seu papel ou o objetivo da função do mediador. No entanto, destacou-se o empenho e comprometimento em relação ao público, a postura responsável perante o festival, às obras e os artistas.

Durante os três dias em que esteve aberta, a exposição recebeu uma quantidade considerável de visitantes, em torno de 70 por dia, sua maior parte advindos da própria universidade. É importante ressaltar que o fluxo das visitas se manteve constante, o que permitiu uma abordagem mais continuada por parte dos mediadores com cada visitante. Entretanto, no último dia a exposição recebeu duas turmas de ensino médio no mesmo turno, vindas do Colégio Politécnico da UFSM, contabilizando mais de sessenta estudantes acompanhados por duas professoras. Divididos em grupos menores, os estudantes foram recebidos pela coordenadora da ação de mediação e por três mediadores, e a partir deste momento puderam ser feitas algumas observações mais específicas sobre a aplicação do projeto.

Comparando esse grupo de adolescentes ao resto dos visitantes, ficou evidente a diferente postura exigida dos mediadores nesta ocasião, e quanto o trabalho realizado previamente se mostrou necessário. Percebeu-se que visitantes desta faixa etária estão mais intimamente ligados à tecnologia e às diferentes interfaces apresentadas na exposição e por esse motivo exigiram muita contextualização e conhecimento por parte dos mediadores, tanto em relação à arte quanto à tecnologia. Para a maior parte do grupo, a exposição parecia meramente entretenimento e diversão, o que exigiu mais trabalho dos mediadores.

É importante perceber que no campo da Arte, Ciência e Tecnologia as interações digitais podem modificar as sensações dos interatores, alterando o modo como o público observador/visitante/interator se posiciona nas exposições. Historicamente, o público se acostumou a não tocar e não interagir com as obras, o que causa certo estranhamento quando se depara com uma exposição interativa.

Para o artista e pesquisador Milton Sogabe (2015), a relação de inserção do público na obra ocorreu como um processo natural no decorrer da história, mas a partir do século XX, ficam mais evidentes as discussões sobre a participação do público nas artes visuais e também nas outras manifestações artísticas.

No contexto da tecnologia digital, presenciamos na arte interativa um público com um maior grau de participação na obra, e com o artista precisando pensar mais na presença do público em várias etapas do processo de criação da obra. (SOGABE, 2015, p. 34)

A postura do público é questionada, porque muitas vezes ele estará sendo incentivado por diversas recursos na mesma exposição, visuais, táteis

e auditivos, o que já desloca a posição do público da mera observação. Muitas vezes esse público é convidado a fazer modificações, tornando-se participante na construção da obra. No caso deste grande grupo de visitantes, ficou evidente que os mediadores precisariam desconstruir essa predefinição comportamental perante as exposições de arte, para que assim esse público pudesse experimentar a mostra, interagindo ou participando e elaborando um pensamento a partir desta vivência.

Durante o festival, pôde-se perceber que, apesar do intuito inicial da equipe mediadora, de aproximar o público da exposição, convidando-o para participar e interagir, muitos visitantes não quiseram essa aproximação, por diferentes motivos, muitas vezes pela ausência de interesse, outras por não se sentirem confortáveis, devido à certo desconhecimento, timidez ou receio de causar algum acidente.

Para a pesquisadora Ángela García Blanco (1999) o espaço expositivo deve considerar a falta de conhecimento prévio do visitante, tomando cuidado na hora de conceber a linguagem da exposição para que o discurso utilizado não se torne acessível apenas para o público especializado.

A exposição é o meio de comunicação ideal para traduzir o discurso científico que dá sentido aos objetos. A razão é que a exposição que pretende transmitir uma mensagem em relação aos objetos que ela expõe usa esses objetos como suporte da referida mensagem e a constrói com os objetos que se tornam intencionalmente portadores de ideias, ao mesmo tempo em que disponibiliza ao visitante que não é especialista a informação complementar que irá guiá-lo na interpretação. Desta forma, a exposição pode satisfazer a curiosidade e a necessidade de explicações sobre os conjun-

tos de peças que a própria exposição provoca. (BLANCO, 1999, p. 36)⁴

É interessante problematizar o “conhecimento prévio” exigido em uma exposição de Arte Ciência e Tecnologia, se a tecnologia faz parte do cotidiano, inserida nas mais diversas atividades do dia a dia das pessoas, o que poderia ser considerado uma condição facilitadora no momento de experienciar uma mostra como o FACTORS. No entanto, apesar de um conhecimento prévio em relação aos aparatos tecnológicos e interfaces presentes nesse tipo de exposição, como computadores, *tablets*, celulares, o público assume uma posição de observador por, muitas vezes, não entender ou acreditar que pode interagir com estes dispositivos em uma exposição de arte.

É curioso perceber que, por se tratar de uma exposição ocorrida em âmbito institucional, a maior parte do público era estudante do CAL. Teoricamente esse público estaria mais confortável para interagir com a mostra, no entanto, estes estudantes, muitas vezes, preferiram assumir uma postura de observador e exigiram dos mediadores um diálogo explicativo, buscando dados específicos e informações técnicas, se afastando ou não permitindo uma experiência a partir da poética das obras. Assim, pôde-se constatar que mesmo o público com conhecimento prévio e/ou inserido no campo da arte mantém algumas ressalvas perante as exposições tecnológicas.

É importante ressaltar que a experiência exigiu uma postura ativa do grupo, visto que o fluxo de visitantes foi intenso e as obras eram compostas por elementos naturais e muitas estavam posicionadas no chão. Na mediação do festival ficou evidente a importância do cuidado com as obras, fator que exige do mediador uma atenção redobrada, pois precisa prezar pela integridade da exposição sem interferir

na experiência do público, sem constrangê-lo ou intimidá-lo e ainda incentivá-lo a experienciar a exposição, apoiando um percurso previsto pela curadoria. De acordo com o interesse do visitante, os mediadores se dedicaram a aproximar o público de cada obra em exposição no FACTORS, mas também a evitar acidentes e danos às obras.

Considerações

Durante esta experiência de mediação ficou evidente que muitas vezes o público se identifica com a produção devido aos materiais e suportes utilizados, pois faz uso diário destas interfaces. Entretanto, este mesmo público, por vezes, não se aproxima das experiências poéticas propostas a partir destas linguagens por estranhamento, por um caráter de entretenimento ou pelo fato de se sentir deslocado ou inexperiente frente à tecnologia. Neste contexto, cabe ao mediador desconstruir essas premissas de maneira séria e comprometida ao mesmo tempo em que tenta proporcionar ao público a problematização da própria exposição, como experiência artística.

Na mediação nas exposições que trazem obras tecnológicas, é fundamental a inserção dos mediadores no processo de organização e montagem. No projeto de mediação desenvolvido para FACTORS 4.0, percebeu-se que o mediador não poderia ficar alheio ao trabalho desenvolvido pelos outros núcleos da organização e desenvolvimento do festival. O projeto fundamentou-se em levantamento bibliográfico sobre os assuntos pertinentes ao festival, discussões e seminários que colaboraram para a construção de um pensamento crítico conjunto no que concerne à mediação de exposições de Arte, Ciência e Tecnologia.

O papel desempenhado pelo mediador precisa estar em convergência com o argumento da curadoria, a proposta expográfica e os aspectos tecno-

lógicos das obras. E para isso, não poderiam, por exemplo, desenvolver seu papel depois que todos os outros aspectos estivessem resolvidos, ou que a exposição estivesse montada. As atividades propostas no grupo de mediadores no FACTORS promoveram uma compreensão mais abrangente do festival, em que a função do mediador não ficou restrita apenas ao período da exposição, mas inserida em uma dinâmica de ações e pesquisas anteriores, para facilitar o diálogo com o público.

Constatou-se que os mediadores que atuam em exposições de Arte, Ciência e Tecnologia precisam ter um conhecimento básico também sobre os aparatos técnicos utilizados, especificidades de cada obra, bem como sobre o cuidado, manutenção e conservação das mesmas durante a exposição. Essas funções fazem com que a atuação do mediador ultrapasse o papel anteriormente desenvolvido por ele como um agente que adentra o processo da exposição somente na etapa final.

A partir desta experiência surgiram questões que podem contribuir para aprimorar as próximas edições do evento, bem como para exposições de arte e tecnologia em geral.

Referências

- BLANCO, Ángela Garcia. *La exposición, um médio de comunicación*. Ediciones AKAL, S.A., 1999 para lengua española – 236 pg.
- CARVALHO, Ana Maria Albani de. *A Exposição Como Dispositivo na Arte Contemporânea: Conexões entre o Técnico e o Simbólico*. In *Museologia e Interdisciplinaridade*. Vol II, nº 2, Jul/Dez, 2012. pg 47-58.
- CASTILLO, SONIA SALCEDO DEL. *Arte de expor: curadoria como exopoesis*. Editora NAU, 2015.
- DAVALLON, JEAN. *A mediação: a comunicação em processo?* [Prisma.com: Revista de Ciência da Informação e Comunicação do CETAC](http://revistas.ua.pt/index.php/prismacom/article/view/645/pdf), n.4, jun. 2007. Disponível em: <<http://revistas.ua.pt/index.php/prismacom/article/view/645/pdf>>. Acesso em: jan, 2018.
- PLAZA, Julio. *Arte e Interatividade: autor-obra-recepção*, in *Revista eletrônica Brassilpaissdooofuturoboross*, 1990. Disponível em: <http://www.mac.usp.br/mac/expos/2013/julio_plaza/pdfs/arte_e_interatividade.pdf>. Acesso em: Ago, 2016.
- SANTOS, Nara Cristina. *Interatividade e interação: fricção em projetos de arte e tecnologia digital*. Disponível em <http://www.anpap.org.br/anais/2012/pdf/simposio2/nara_cristina_santos.pdf>. Acesso em: Jan, 2017.
- SANTOS, Nara Cristina. *Museu Arte Ciência Tecnologia: um projeto, seu percurso e seus percalços*. In *Configurações do pós-digital: Arte e cultura tecnológicas / Pablo Gobira, Tadeus Mucelli (organizadores)*. – Belo Horizonte: EDUEMG, 2017, p. 208-219.
- SOGABE, Milton. *O público na estrutura da obra Metacampo*. In SANTOS, Nara. 24º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas. Santa Maria, RS. Pág. 1533-1549. 2015.

Notas

- 1 Rittieli D'Ávila Quaiatto, mestranda do Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da UFSM. Desenvolve pesquisa com bolsa da Capes na

área de Arte e Tecnologia, sob orientação da Profª Drª Nara Cristina Santos.

- 2 **Daniel Jaenisch Lopes**, graduando em Artes Visuais – Licenciatura Plena em Desenho e Plástica/UFSM. Integrante do Laboratório de Pesquisa Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais/LABART/UFSM.
- 3 Pós-Doutora em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio de Janeiro/UFRJ (2012-2013). Doutora em Artes Visuais/HTC, pelo PPGAV/IA/UFRGS, 2004. Doutorado Sanduíche na Université Paris VIII, França, 2001. Professora do DAV/CAL/UFSM desde 1993. Pesquisadora e Orientadora no PPGART/Mestrado em Artes Visuais/UFSM. Coordenadora do LABART e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq.
- 4 Do original: La exposición es el medio de comunicación idóneo para traducir el discurso científico que da sentido a los objetos. La razón es que la exposición que pretende transmitir un mensaje en relación con los objetos que expone utiliza dichos objetos como soportes de dicho mensaje y lo construye con los objetos que se convierten intencionadamente en portadores de ideas, al mismo tiempo que pone a disposición del visitante no experto la información complementaria que le oriente en la interpretación. De este modo la exposición puede dar satisfacción a la curiosidad y necesidad de explicaciones sobre los conjuntos de piezas que la propia exposición provoca.