

# A VIRTUALIZAÇÃO DA MEDIAÇÃO CULTURAL: UM ESTUDO DE CASO PARA UMA ANÁLISE INTERDISCIPLINAR DA INTERAÇÃO HUMANO-TECNOLOGIA NA CRIAÇÃO DE ESPAÇOS VIRTUAIS DE ARTE EM TEMPOS PANDÊMICOS

Adryana Diniz GOMES

**Como citar:** ASSELLI, Ana Luísa Scardueli. A virtualização da mediação cultural: um estudo de caso para uma análise interdisciplinar da interação humano-tecnologia na criação de espaços virtuais de arte em tempos pandêmicos. *In*: BARRIENTOS-PARRA, Jorge; PUTTINI, Rodolfo Franco; SANTOS, Fernando Pasquini; BORGES, Luiz Adriano (org.). **Impactos e Desafios da Digitalização do Mundo do Trabalho**. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2025. p.447-472. DOI: <https://doi.org/10.36311/2025.978-65-5954-656-5.p447-472>



All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-SemDerivações 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Sin derivados 4.0 (CC BY-NC-ND 4.0).

A VIRTUALIZAÇÃO DA MEDIAÇÃO  
CULTURAL: UM ESTUDO DE CASO PARA  
UMA ANÁLISE INTERDISCIPLINAR DA  
INTERAÇÃO HUMANO-TECNOLOGIA  
NA CRIAÇÃO DE ESPAÇOS VIRTUAIS DE  
ARTE EM TEMPOS PANDÊMICOS

THE VIRTUALIZATION OF CULTURAL  
MEDIATION: A CASE STUDY FOR AN  
INTERDISCIPLINARY ANALYSIS OF  
HUMAN- TECHNOLOGY INTERACTION  
IN THE CREATION OF VIRTUAL ART  
SPACES IN PANDEMIC TIMES

*Adryana Diniz GOMES*<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Bacharel em Artes Cênicas (UFRJ), Pós-graduada em Jornalismo Cultural (UERJ) e Mestranda em Estudos Contemporâneos das Artes (PPGCA-UFF) com pesquisa em cibermediação cultural. adryanadiniz@outlook.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8947655860510633>

<https://doi.org/10.36311/2025.978-65-5954-656-5.p447-472>

**Resumo:** Neste trabalho, nos debruçamos sobre as práticas artísticas que se deslocaram para o ciberespaço devido à pandemia provocada pelo Covid-19. Considerando a Teoria da Ação Coletiva do sociólogo Howard Becker, buscamos compreender como esta virtualização é experienciada pelo mediador cultural e como a cibercultura se torna parte das condições inventivas do mediador. Para isso, realizamos um estudo de caso sobre o projeto de mediação cultural, *De Portas Abertas*, da residência artística virtual realizada pelo coletivo Arte, Cura e Rituais em agosto de 2020. Nossa metodologia foi desenvolvida a partir da filosofia de Herman Dooyeweerd e inclui Análise Aspectual, que nos mostrou a importância de considerarmos tanto as relações sociais entre o mediador cultural e os outros atores sociais envolvidos, quanto a relação deste profissional com a tecnologia. Para isto realizamos um estudo interdisciplinar aproximando Sociologia da Arte (Becker), Ciência da Informação (Levy e McLuhan) e Filosofia da Tecnologia (Mitcham, Schuurman e Verkerk). Apresentamos aqui o resultado deste estudo, focando na interação humano-tecnologia e em como a cibercultura se torna parte da ação coletiva que gera as práticas artísticas *online*. Entendemos existir a necessidade de uma Ética para o desenvolvimento e uso de dispositivos tecnológicos por parte do mediador cultural. Percebemos que deve haver uma aproximação crítica da virtualidade que considere tanto suas potencialidades quanto suas limitações e identificamos duas disfunções: a privação sensorial do usuário nos mundos virtuais e o desdenho pelas comunidades e tradições locais.

**Palavras-Chave:** aspectos modais. interação humano- tecnologia. práticas artísticas online. virtualização das experiências. ação coletiva.

**Abstract:** In this work, we focus on the artistic practices that moved to cyberspace due to the pandemic caused by Covid-19. Considering the Theory of Collective Action by sociologist Howard Becker, we seek to understand how this virtualization is experienced by the cultural mediator and how cyberculture becomes part of the inventive conditions of the mediator. For this, we carried out a case study on the cultural mediation project, *De Portas Abertas*, of the virtual artistic residency held by the Arte, Cura e Rituais collective in August 2020. Our methodology was developed from the philosophy of Herman Dooyeweerd and includes Aspectual Analysis, which showed us the importance of considering both the social relations between the cultural mediator and the other social actors involved, as well as the relationship of this professional with technology. For this, we carried out an interdisciplinary study bringing together Sociology of Art (Becker), Information Science (Levy and McLuhan) and Philosophy of Technology (Mitcham, Schuurman and Verkerk). Here we present the result of this study, focusing on human-technology interaction and how cyberculture becomes part of the collective action that generates online artistic practices. We understand that there is a need for an Ethics for the development and use of technological devices by the cultural mediator. We realized that there must be a critical approach to virtuality that considers both its potentials and limitations, and we identified two dysfunctions: the sensory deprivation of the user in virtual worlds and the disdain for local communities and traditions.

**Keywords:** modal aspects. human-technology interaction. online art practices. virtualization of experiences. collective action.

## 1. INTRODUÇÃO

A pandemia provocada pelo vírus Sars-CoV-2 levou à várias medidas de contenção da circulação da doença, sendo uma delas o fechamento temporário dos espaços culturais, como galerias, teatros, centro culturais e museus. Apenas o acesso virtual se tornou possível, durante diversos meses, às obras presentes nestes espaços. Buscou-se, então, alternativas para recriar o contato entre os artistas e suas obras e o público. Diversos projetos artísticos surgiram neste período buscando, no ciberespaço, alternativas à limitação do deslocamento físico pela cidade, para a continuação de atividades culturais. Os acessos virtuais permitem chegar ao público em seu espaço privado, a tela do computador ou do smartphone, quebrando a barreira geográfica que a quarentena criou<sup>2</sup>.

A ideia de mediação como “o que se coloca entre” é presente tanto no campo jurídico (conciliação de partes em conflito), como no religioso (Jesus como o mediador entre Deus e homens) e em diversos outros campos; o que torna o termo abrangente e de difícil definição. Mediação pode ser considerada, na sociologia da arte, como “tudo o que intervém entre uma obra e sua recepção e tende substituir ‘distribuição’ ou ‘instituições’” (Heinich, 2008, p 87). Falamos aqui da mediação tecnológica como parte da mediação cultural, isto é, de experiências artísticas em meios tecnológicos<sup>3</sup> (Davallon, 2003; Heinich, 2008; Perrotti; Pieruccini, 2014).

---

<sup>2</sup> Segundo Maria Amelia Bulhões (2011/2012), as primeiras propostas artísticas *online* começaram em meados da década de 1990, quando artistas passaram a realizar experimentações com os recursos tecnológicos específicos da rede, existindo totalmente *online*. Este tipo de criação, a autora denomina *web arte*. A *web arte* é caracterizada pela simulação, interatividade e a ação em tempo real; problematizando tanto questões do campo das artes visuais (como a participação ativa que pode levar à co-autoria), quanto do campo das mídias eletrônicas. Faz-se necessário afirmar que nem todas as práticas artísticas realizadas na internet são *web arte*. Há também a pós-mídia arte, que fala de uma entrada na rede que permanece ligada às “tradições estéticas e midiáticas da arte e os espaços exclusivos, reconhecidos e específicos da arte” (Bulhões, 2016, p. 527). Grande parte dos deslocamentos emergenciais podem ser assim classificados, pois há a incorporação das ferramentas da internet, mas sem a desconexão com os modos de se fazer arte já estabelecidos. Falaremos então de práticas artísticas *online*, de modo a abarcar as diferentes dinâmicas (Bulhões, 2011/2012, 2015, 2016).

<sup>3</sup> Atualmente a palavra ‘tecnologia’ é associada com equipamentos eletrônicos e computadores, e, apesar de ter um significado mais abrangente, nossa abordagem está voltada para esse sentido. Derek C Schuurman (2013) segue a tipologia de Carl Mitcham (*Thinking Through Technology*, 1994) que lista a tecnologia autômata como a que se refere a máquinas que não precisam de direção ou esforço humanos direto – o que engloba a tecnologia que funciona a partir de algoritmos (Schuurman, 2013).

O coletivo Arte, Cura e Rituais foi criado em abril de 2020, em meio à pandemia provocada pelo Covid-19, por um grupo de mestrandos do Programa de Pós-graduação em Estudos Contemporâneos das Artes da Universidade Federal Fluminense. O nome foi resultado do tema que se desejava tratar: novas formas de rituais para alcançar cura através da arte.

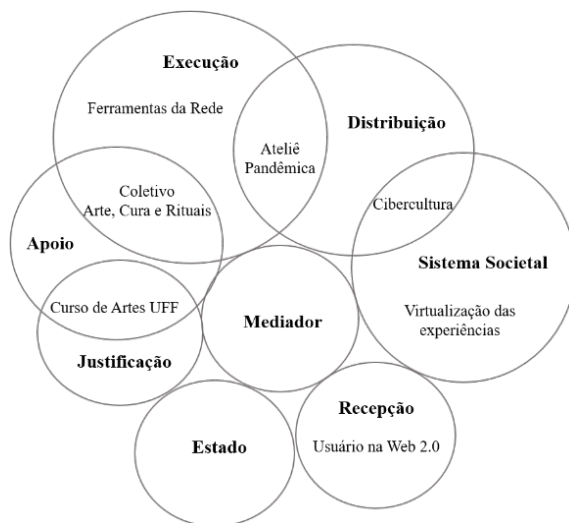
Presos em suas casas, devido à quarentena, os artistas buscavam encontrar cura pra si através de seus processos e “levar cura” para outros através de seus trabalhos. Dentro do período de seis meses, o coletivo realizou duas residências artísticas virtuais, sendo a primeira junto ao Orgânico Atelier – utilizando sua conta na mídia social Instagram –, no mês de junho, e a segunda junto ao Ateliê Pandêmica, espaço virtual do curso de artes da UFF, no mês de agosto. A residência foi desenvolvida como uma forma de pesquisar colaborativamente o tema proposto ao aproximar diferentes linguagens artísticas: videoarte, colagem, fotografia, performance, desenho, entre outras que foram redefinidas por meio das tecnologias que as viabilizaram. A curadoria foi realizada pelos próprios artistas. Para cada edição, o coletivo tomou a iniciativa de buscar um espaço virtual para a exposição final das obras. As duas edições da residência artística virtual exploraram a ideia de encontrar e levar cura através da arte. Trataremos aqui da segunda edição, realizada junto ao Ateliê Pandêmica (galeria virtual do curso de Artes da UFF) sendo nosso objeto de estudo o projeto de mediação realizado durante a residência, intitulado *De Portas Abertas*, que buscou aproximar o público tanto das obras quanto dos processos dos artistas coletivistas.

Pensando a mediação como aproximação entre público e processos, houve o desejo de abrir as portas da residência artística e criar possibilidades de interações com o público para além de uma fruição isolada (o usuário da plataforma em seu aparelho pessoal). Assim, o público se achega na “casa” três níveis de aproximação: sala, cozinha e quarto. O projeto inclui textos descritivos, encontros virtuais e lista de transmissão, explorando o Ateliê Pandêmica e as possibilidades de uso do *Google Meet* e do *Whatsapp*.

Nossa pesquisa centraliza a experiência de mediar o trabalho do coletivo – experiência esta que foi desenvolvida totalmente em ambiente virtual – aproximando obra, artista e público. O projeto de cibermediação

cultural *De Portas Abertas* é estudado a partir da Teoria da Ação Coletiva do sociólogo Howard Becker (1977a): um conjunto complexo de sistemas interdependentes organizados por convenções (naturalizadas e consensuais) que regem as relações de cooperação e resultam na obra artística. Centralizamos a ação coletiva na mediadora como a artista. A ação coletiva pode criar mundos da arte, isto é, “a totalidade de pessoas e organizações cuja ação é necessária à produção do tipo de acontecimento e objetos característicos produzidos por aquele mundo” (Becker, 1977a, p. 9). O mundo é formado por oito componentes: Concepção, Execução, Distribuição, Recepção, Apoio, Justificação, Sistema Societal e Estado. Propomos então o mundo da cibermediação cultural, que inclui os aplicativos e *softwares* utilizados e a cibercultura como um todo. Desta forma, entendemos a necessidade de considerar tanto a relação da mediadora como os demais atores sociais, quanto sua interação com a tecnologia. Tratamos então, principalmente, da relação do mediador com os componentes Execução e Distribuição (Becker, 1977a, 1997b, 2010).

Figura 1 Diagrama do Mundo da Cibermediação Cultural centralizado no mediador a partir do conceito de Mundo da Arte de Howard Becker.



Fonte: Gomes, 2021

## **2. METODOLOGIA: APLICANDO A FILOSOFIA DE HERMAN DOOYEWEERD**

A filosofia de Dooyeweerd (2018) tem três pontos de apoio principais: a ideia de experiência ordinária, a dinâmica diversidade-coerência dos aspectos modais e a noção de significância. Para o filósofo holandês, a realidade em sua total existência é repleta de sentido e isto nós vivemos através de uma experiência ordinária, isto é, o modo como experimentamos no dia-a-dia a forma das coisas/ situações operarem em sua totalidade. Esta experiência ordinária é percebida pelo pensamento pré-teórico, que envolve engajamento próximo e total com a realidade; Dooyeweerd também chamada de “atitude ingênua do pensamento”. O pensamento pré-teórico não distingue os diferentes modos de existência da realidade – ele compreende apenas a coerência entre eles –, esta distinção se dá através do pensamento teórico, que envolve “dar um passo atrás” (*gegenstand*) e abstrair informações da realidade. É através da atitude teórica do pensamento que percebemos a diversidade dos aspectos modais da realidade (Basden, 2020; Borges, 2018; Dooyeweerd, 2018).

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

**Quadro 1 - Aspectos Modais de Herman Dooyeweerd**  
(continua)

	<b>Aspectos modais</b>	<b>Núcleo de sentido</b>	<b>Exemplo de experimentação</b>	<b>Disfunção</b>
<b>Determinativos</b>	Quantitativo	Quantidade	Muito, pouco, menos, mais, igual. Mínimo, máximo, média.	---
	Espacial	Extensão contínua	Dimensão, formas, posição. Dentro, fora, acima, a baixo, ao redor. Intersecção, distâncias.	---
	Cinemático	Movimento	Rota, direção, início, pausa. Aceleração, variação, fluxo. Para trás, para frente.	---
	Físico	Energia, matéria	Força, pressão, corrente. Processos químicos. Átomos, moléculas.	---
	Biótico	Vida, organismo.	Ecossistema, meio ambiente. Nascimento, maturidade, reprodução, morte. Saúde, idade, sexo.	Fome e sufocamento. Doença, extinção.
	Sensitivo	Sentimento, emoção	Sentidos, percepção, reação. Pré-cognição, memória.	Insensibilidade. Privação sensorial

Fonte: a partir de Basden (2020).



## Quadro 1 - Aspectos Modais de Herman Dooyeweerd (conclusão)

Normativos	Analítico	Distinção	Conceitualização, categorização, identificação. Análise, teoria, abstração. <i>Gegenstand.</i>	Confusão.
	Formativo (histórico)	Poder formativo	Estruturas, técnicas, ofício, controle, processos. Design, inovação, planos. Construção, desconstrução.	Preguiça, destruição. Oportunidades perdidas.
	Linguístico	Significação	Informação, sinal, símbolo, mídia. Discurso, texto, gesto. Compreensão, tradução.	Engano, desinformação.
	Social	Interações sociais	Instituições. Associações, acordos, status, Inclusão, exclusão, relações. Redes, grupos, membresia. Polidez, cortesia, respeito.	Desdenho, ódio. Trabalhar contra o outro
	Econômico	Frugalidade	Conserva, gasto, consumo. Mercado, negócios, gerência. Orçamento, prazo, eficiência	Pobreza, desperdício.
	Estético	Harmonia	Deleite, integração, holismo. Beleza, feiura, fascinação Arte, humor, prazer. Nuances, metáfora, descanso	Fragmentação, estreitamentos, tédio
	Jurídico	Dever	Justiça, equidade, retribuição Opressão, emancipação. Responsabilidade, jurisdição	Irresponsabilidade, injustiça, opressão
	Ético	Amor abnegado	Sacrifício, boa-vontade. Generosidade, perdão, confiança, hospitalidade. Autocrítica	Egoísmo, competitividade, Autoproteção
	Pístico	Crenças	Motivação, pressuposição Visão de mundo, ideologia, Dignidade, moral, orientação Credo, religião. Identidade	Idolatrias (absolutização de relativos), ser desleal. Perda de significado

Fonte: a partir de Basden (2020).

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

Aplicando a filosofia de Dooyeweerd, desenvolvemos nossa metodologia a partir da Análise Aspectual. Este processo ajuda a revelar o que é significativo dentro do material analisado, trazendo os três pontos bases da filosofia de Dooyeweerd. Basden (2020) afirma que a Análise Aspectual se provou útil em pesquisa interpretativa e estudos de práticas interdisciplinares. O que essa análise faz é distinguir unidades de significância, que muitas vezes podem estar escondidas em um primeiro momento. Ela pode ser aplicada junto a diferentes métodos de pesquisa como observação, estudo de campo e experimentos – principalmente quando se tem informações sobre o contexto –, tanto em pesquisa qualitativa, quantitativa ou métodos mistos. Podemos fazer uma Análise Aspectual tanto de situações, processos e artefatos quanto de discursos e textos (Basden, 2020; Borges, 2018).

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

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

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

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

- **Conjunto complexo – Quantitativo**
- **de sistemas interdependentes – Analítico, Estético.**
- **organizados por convenções – Formativo, Linguístico, Social.**
- **relações de cooperação/ divisão de trabalho – Social, Jurídico.**
- **consensuais e naturalizadas – Sensitivo, Formativo, Pístico**

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

- **totalidade – Quantitativo**
- **pessoas e organizações – Formativo, Social.**
- **ação é necessária – Social, Jurídico.**
- **para a produção – Físico, Econômico.**
- **do tipo de acontecimento e objetos característicos – Formativo, Estético.**

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

**Quadro 2 - Resultado da primeira Análise Aspectual**  
(continua)

<b>Aspectos</b>	<b>Conceitos de Becker</b>		<b>Questões</b>
<b>Modais</b>	<b>A. C.</b>	<b>M. da A.</b>	
Quantitativo	x	x	Quantas atividades fazem parte da ação coletiva? Quantas pessoas e/ou instituições estão envolvidas?
Físico		x	Quais são os materiais envolvidos na produção?
Sensitivo	x		Como se dá a naturalização do trabalho?
Analítico	x		Como funcionam os sistemas organizados pelas convenções?
Formativo	x	x	Quais as técnicas e tecnologias envolvidas no trabalho? Como podemos descrever o processo?
Linguístico	x		Como se dá a comunicação entre os participantes da ação coletiva? Há registro da divisão de trabalho?
Social	x	x	Como ocorre a cooperação? Há conflito? Quais são as organizações envolvidas? Há diferenciação de status?

Quadro 2 - Resultado da primeira Análise Aspectual  
(conclusão)

Econômico		x	Quem tem acesso aos recursos? Como são utilizados os recursos disponíveis?
Estético	x	x	Como cada atividade se integra na ação coletiva? Quais atividades são consideradas artísticas? Como cada participante influencia no produto final da ação coletiva?
Jurídico	x	x	Como ocorre a divisão de trabalho? Quem é responsável pelo o quê?
Pístico	x		Quais as motivações por trás de cada atividade?

Fonte: elaboração própria.

A partir destas questões e da revisão de literatura, colocamos perguntas mais específicas ao novo contexto estudado:

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

Nesta pesquisa, não estamos fazendo um estudo teórico da ideia de mundo da cibermediação cultural e sim analisando práticas sociais a partir desta ideia. Nesta análise de práticas sociais, consideramos, a partir de Mouw e Griffioen (*Pluralism and Horizons*, 1993 *apud* Verkerk *et al.*,

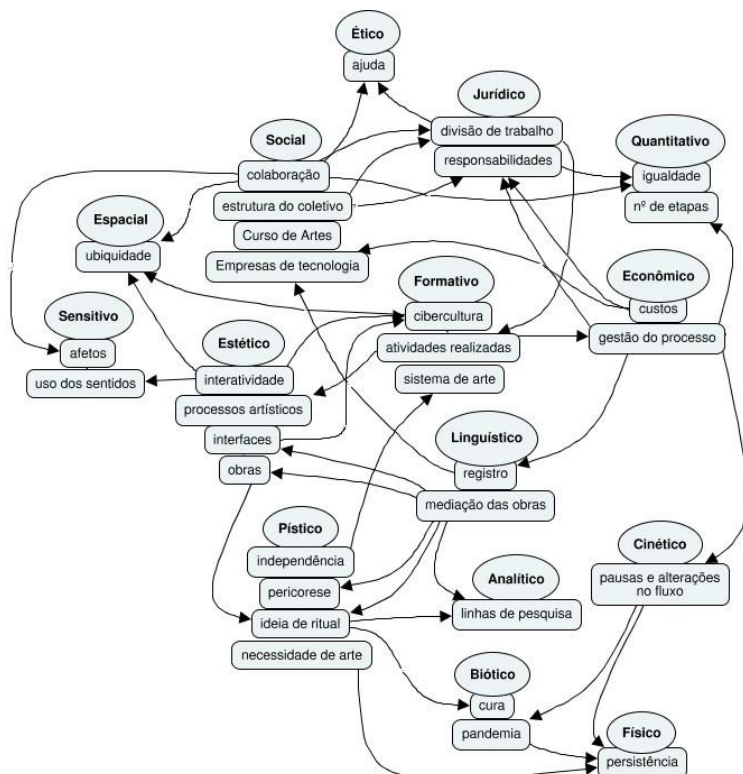
2018) que elas possuem estrutura (as regras fundantes da organização), contexto (circunstâncias individualizantes que afetam o modo único de uma prática particular) e direção (convicções básicas ligadas ao processo). Ou seja, consideramos não só o trabalho da mediadora junto ao coletivo, mas também o espaço virtual em que este trabalho ocorreu e as bases socio-filosóficas do projeto *De Portas Abertas*. Esta abordagem traz uma interdisciplinaridade para a pesquisa. Foi na percepção desta interdisciplinaridade que entendemos a necessidade de aproximar Sociologia da Arte, Ciência da Informação e Filosofia da Tecnologia<sup>4</sup>. Com nosso novo corpo de conhecimento desenvolvido, realizamos uma segunda Análise Aspectual, agora dos processos ocorridos durante a Residência Artística Virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais no Ateliê Pandêmica: a dinâmica interna do coletivo, incluindo divisão de trabalho e produção de uma arte que se faz online; o desenvolvimento do trabalho virtualizado, considerando tanto as plataformas de colaboração e o Ateliê Pandêmica; e a criação do projeto *De Portas Abertas*. A partir dessa segunda Análise Aspectual, desenhamos um Mapa Aspectual<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> As pesquisas mais recentes sobre mediação cultural em meios tecnológicos fazem recortes mais específicos sobre os casos estudados. Esta pesquisa, em sua análise multi-aspectual, intenta ser um estudo que considera as relações internas entre questões que até então foram analisadas separadamente.

<sup>5</sup> Este mapa aqui apresentado foi elaborado a partir de alguns princípios existente no método MAKE (*Multi-Aspectual Knowledge Elicitation*). Este Método foi desenvolvido por Mike Winfield, com base nos aspectos modais de Dooyeweerd, com o objetivo de encorajar um emergir de parâmetros externos, facetas diversas e suposições que estavam escondidas em um primeiro momento e expressar relações sem uma abordagem conflituosa. O método é utilizado em estudos de caso e se desenvolve a partir do reconhecimento de aspectos modais importantes e da identificação de conceitos inerentes à prática (Basden, 2020).

Figura 2 - Mapa Aspectual a partir do método MAKE



Fonte: Basden, 2020.

Neste artigo, partimos dos aspectos formativo e estético, explorando suas ligações com os aspectos linguístico e sensitivo, para tratar do processo de trabalhar na virtualidade, abordamos a relação da mediadora com as ferramentas da rede utilizadas na residência e o desenvolvimento de espaços virtuais de arte (interfaces pensadas como mundos virtuais).

### **3. VIRTUALIZANDO A EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA: CONSIDERAÇÕES SOCIO-FILOSÓFICAS SOBRE INTERAÇÃO HUMANO-TECNOLOGIA**

Em Davallon (2003) a mediação tecnológica inclui tanto a técnica – que estrutura a prática – quanto o social – onde se regeneram as formas de uso e o sentido acordado à prática. A técnica não é determinante, mas sim condicionante na sociedade, isto é, cria um espectro de possibilidades que é explorado dentro da cultura.

D. Schuurman (2013) afirma, a partir de Carl Mitcham (*Thinking Through Technology*, 1994), que há um direcionamento embutido na estrutura dos dispositivos tecnológicos. Resgatando a conhecida frase de Marshall McLuhan “o meio é a mensagem”, o autor coloca que a mensagem encravada na tecnologia carrega mais significado do que apenas o conteúdo dela. Portanto, e trazendo também Levy (2006), consideramos que a tecnologia: 1) é produzida dentro de uma cultura e, por isso, está ligada às ideias, às utopias, aos interesses econômicos, aos projetos sociais e às estratégias de poder encontrados em uma sociedade; 2) é condicionante dentro de uma sociedade; 3) leva à (re)definição de futuros possíveis para esta mesma sociedade, com implicações culturais, políticas e econômicas (Davallon, 2003; Levy, 2006; Schuurman, 2013).

Por isso, podemos considerar que “novas tecnologias de informação e comunicação passaram a fazer parte de novas aplicações e usos transformando os modos de ser e estar” (Santos, 2016, p. 12) e “contribuem para a transformação da ideia de cultura e do sentido da vida humana” (Galeale, 2017, p. 51). Assim, a técnica passa a ser parte da ação coletiva e determinante para o produto criado dentro dessa ação. (Becker, 2010).

Como a tecnologia é incorporada na ação coletiva depende do tipo social beckeriano que o mediador cultural é. Becker (1997b, 2010) fala de três tipos de profissionais: o integrado, o inconformista e o ingênuo<sup>6</sup>. Esta classificação diz respeito ao modo como estas pessoas se relacionam ao todo

---

<sup>6</sup> Como ingênuo, Becker apresenta o artista *naïf* que, segundo ele, está desligado do mundo artístico convencional. O sociólogo também aponta a Arte Popular e indica que, nesta situação, não há relação entre artista e obra (Becker, 1977b, 2010).



do mundo ao qual fazem parte. Para os propósitos desse trabalho, desenvolveremos apenas os dois primeiros, pois tratamos de mediador que está inserido no mundo da cibermediação cultural e trabalha a partir de suas convenções. O Integrado, também chamado canônico, trabalha dentro das convenções já existentes e, assim, não causa quebra das ações coordenadas. Ele está familiarizado com os problemas que surgem eventualmente e possui os consensos para validação de soluções. Do mesmo modo, este profissional não apresenta nada de novo, único ou surpreendente. Já o Inconformista, ou *Maverick*, quer mudar as convenções de acordo com a sua produção, causando quebra da ação coordenada na esperança de formar uma nova estrutura. São aqueles que apresentam inovações que seu mundo ainda não pode aceitar. Entretanto, é esse conflito do trabalho de vanguarda que provoca transformações nos mundos da arte (Becker, 1977b, 2010).

Dentro do nosso mundo da cibermediação cultural temos o mediador integrado, que é aquele que utiliza das tecnologias que já foram incorporadas e testadas por outros sem buscar inovações de risco, e o mediador *maverick*, que é aquele que busca estar na vanguarda da tecnologia digital participando do desenvolvimento de novos processos. Faz-se necessário apontar que este mundo em questão, por estar diretamente ligado às constantes transformações da cibercultura, tem a ideia de inovação como parte de sua convenção, o que significa que não está ligado a tradições/regras consagradas. Assim, mesmo o mediador integrado está regularmente inovando em relação ao que já produziu anteriormente. Logo, a grande diferença entre os dois tipos é o momento de adesão a uma nova tecnologia. Consideramos que o mediador irá tomar decisões a respeito da obra de acordo com o acesso que ele tem ao *software* desejado, equipamento e técnica requisitados. Isto significa que o mediador pode mudar seu projeto caso não seja possível encontrar o que precisa e há uma tendência de se privilegiar o que é de mais fácil acesso. O mediador pode então ser um integrado por não ter como arcar com os custos de se tornar um *maverick*.<sup>7</sup> (Becker, 1977a, 1977b, 2010; Gomes, 2021; Levy, 2011).

<sup>7</sup> Consideremos então quais barreiras o mediador *maverick* pode enfrentar no mundo da cibermediação cultural, que chamaremos de “custos da inovação”:

1) falta de compreensão da tecnologia desejada, que se enquadra como uma disfunção do aspecto analítico (confusão): essa confusão pode ocorrer por parte da execução, necessitando a contratação de novos

No caso aqui estudado, *De Portas Abertas*, a mediadora se coloca como integrada, por ter aderido ao uso de tecnologias já estabelecidas e conhecidas pelo público (*Whatsapp* e *Google Meet*) e ter seguido a estrutura do *website* do Ateliê Pandêmica sem pedir por alterações no código.

O projeto de mediação da residência, *De Portas Abertas*, foi trabalhado como uma busca por categorias presentes na ciberarte, explorando principalmente a participação ativa e a criação coletiva, desejando propor *locus* virtual de encontro para que o público pudesse interagir. Por trabalhar-se com a ideia de mediação cultural como criação de fluxos e ligação de diferentes pontos de vista, buscou-se meios de interação direta entre os três participantes do encontro (artista, mediador e público). Foi esse o ponto inicial do projeto *De Portas Abertas* que levou ao *Conversas com Artistas*: encontros temáticos organizados e conduzidos pela mediadora, a partir das linhas de pesquisa da residência: Reconexões: Corpo e Natureza; Rituais de Cura e Proteção; e Novas Configurações: Corpo em Domicílio. Esta iniciativa veio da vontade de ter uma conexão mais imediata com o público. Fez-se necessário escolher o dispositivo tecnológico que permitisse esse movimento. Como não era possível modificar a estrutura do *website* do Ateliê Pandêmica e este não possui ferramentas de interação, foi preciso a apropriação de um dispositivo externo: o *Google Meet*. Sendo uma sala virtual, há um momento de abrir e de fechar, essa interação em tempo real gera uma barreira para aqueles que não estão disponíveis naquele horário definido, esta realidade dificultou a participação de alguns dos coletivistas. Isso significa que as possibilidades de uso do *Google Meet* criam condições, ou constrangimentos, sobre o desenvolvimento do projeto (Becker, 1977a, 2010; Verkerk *et al.*, 2018).

Há uma relação encáptica entre mediação tecnológica e mediação cultural que pode ser considerada a partir de suas funções operatória, que indica o funcionamento dentro da tecnologia, e qualificadora, que aponta

---

profissionais ou de treinamento para os atuais, ou por parte do público, que ainda não está familiarizado com as possibilidade de uso; 2) falta de recursos financeiros, que se enquadra como disfunção do aspecto econômico (pobreza); o que pode significar a falta de recursos para contratar pessoal especializado, para treinar os profissionais atuais ou para adquirir os *softwares* e *hardwares* necessários (Becker, 1977a, 1977b, 2010; Basden, 2020).

para o conceito de mediação cultural aplicado<sup>8</sup>. Podemos então dizer que a tecnologia será escolhida segundo a ideia que se tem de mediação cultural. Se pensamos mediação imersiva, vamos buscar formas de exibição da obra em diferentes espaços para mais acesso. Se pensarmos em mediação direta, podemos desenvolver conteúdo educativo dentro de diferentes mídias. Se pensarmos em mediação construtiva, iremos buscar as tecnologias interativas. Ao mesmo tempo, o acesso que temos (ou a inexistência dele) a certas tecnologias irão moldar o desenvolvimento do projeto de cibermediação cultural. Vemos que os dois lados estão abertos para influência mútua, um contém o outro (Darras, 2009; Levy, 2006; Verkerk *et al.*, 2018).

Assim funcionam os mundos virtuais<sup>9</sup>, cujo engenheiro cria as interfaces como espaço das funções cognitivas. Levy (2006) afirma que este engenheiro do conhecimento deve considerar a dimensão estética, o que interpretamos, a partir de Dooyeweerd, como a busca de uma harmonia dentro do sistema entre a técnica e o contexto histórico-socio-cultural e entre o sistema e o usuário. É o engenheiro que define os diversos usos e potencialidades – em uma dimensão complementar à criação – da interface. Verkerk *et al.* (2018), a partir Egbert Schuurman (*Technology and the Future: a philosophical challenge*, 2009), coloca que há uma “coprodução” ou uma “construção dupla” entre os fatos objetivos e os relacionamentos sociais. Nessa dupla produção, consideramos a responsabilidade humana tanto na produção quanto no uso da tecnologia. No desenvolvimento de um projeto de cibermediação cultural, há uma série de decisões que devem ser tomadas que influenciarão nas características e potencialidades do produto final e nos usos possibilitados ao público. (Basden, 2020; Davallon 2003; Gomes, 2021; Levy, 2006, 2011; Verkerk *et al.*, 2018).

<sup>8</sup> A função operacional fala sobre o funcionamento do dispositivo e é direcionada pela função qualificadora. Logo para entendermos a questão do uso é necessário olharmos para o dispositivo a partir delas. O engenheiro irá desenvolver seu projeto com tecnologia que permita os usos desejados (função operacional) para que o produto final se torne o que foi planejado (função qualificadora) (Verkerk *et al.*, 2018).

<sup>9</sup> O mundo virtual é um *locus* de ação das funções cognitivas, tendo como princípio a imersão – o que pode incluir simulações interativas e interação sensorio-motoras – e a navegação por proximidade. É importante destacar que toda Realidade Virtual (ver Anexo B) é um mundo virtual, mas nem todos os mundos virtuais são construídos com esta tecnologia. Isto significa que o mundo virtual não é, necessariamente, a reconstrução de espaços físicos, reais ou fictícios, e pode estar relacionado com semiotização do território (semelhante a um mapa). A questão central é o controle de acesso aos dados nas mãos do explorador. Assim, o Ateliê Pandêmica pode ser considerado um mundo virtual por simular um espaço de exposição artística (Levy, 2011)

Entende-se, então, ser necessário pensar sobre ética. Verkerk *et al.* (2018) destaca a importância de pensarmos a ética a partir de uma virada à prática e não somente como reflexão teórica. Após apresentarem a Deontologia (a partir de Immanuel Kant), o Consequencialismo (considerando o Utilitarismo de Jeremy Bentham) e a Ética das Virtudes (dentro do resgate que Alasdair MacIntyre faz de Aristóteles e Tomás de Aquino) como complementares, os autores se voltam para o Princípio da Responsabilidade do filósofo alemão Hans Jonas (1903-1993) e seu imperativo: “Comporte-se de tal maneira que os efeitos de sua conduta estejam sempre de acordo com a existência contínua da vida humana dignificada” (Jonas, 1984 *apud* Verkerk *et al.*, 2018, p. 340). É preciso questionar-se como os usos dos dispositivos externos são apropriados e como os usos dos dispositivos próprios são desenvolvidos, entendendo que há diversas análises sobre o ciberespaço que apontam problemas como capitalismo de vigilância, sistemas de controle de governos autoritários, movimentação de dados pessoais, modulação algorítmica, para citar alguns. O mediador precisa considerar estas questões para não criar uma disfunção no aspecto ético de seu projeto (Basden, 2020; Gomes, 2021).

O espaço virtual de arte<sup>10</sup> como *locus* se diferencia do espaço físico e é a interface o meio da mediação entre obras, artistas e público, considerando que a técnica, isto é, o virtual, condiciona a ação do mediador. Pensamos aqui a mediadora – dentro da ação coletiva – como construtora de um mundo virtual: a residência artística virtual. Este mundo permitiu a “habitação” dos artistas e do público e é explorado através de uma interface montada pelas ferramentas da rede que foram utilizadas (*Google Meet*, *WhatsApp* e *Ateliê Pandêmica*). Assim, ao ser “adaptada” para o ciberespaço, a residência se tornou algo único que só poderia ser realizado no virtual. Vemos então a necessidade de uma aproximação crítica aos dispositivos tecnológicos que farão parte de um projeto e seus usos, sejam eles originários de fonte externa e absorvidos (como a plataforma *Google Meet*),

---

<sup>10</sup> Há certas discordâncias para as definições de “museu online”, “webmuseum” e “cibermuseu” entre os teóricos. Entretanto, a principal diferenciação parece estar relacionada com: 1) o nível de interatividade que o visitante tem com as obras e com o conteúdo complementar disponível no virtual; 2) a exploração do hipertexto; e 3) o quanto independe do espaço físico o espaço virtual é. Usaremos o termo “espaço virtual de arte” aqui como um termo guarda-chuva que abriga as diferentes definições teóricas (Jahn, 2016).

sejam eles desenvolvidos internamente (Basden, 2020; Davallon, 2003; Levy, 2006, 2011).

#### **4. APROXIMAÇÕES CRÍTICAS: AS DISFUNÇÕES DA VIRTUALIZAÇÃO DAS EXPERIÊNCIAS**

Entendemos o mediador como aquele que participa da criação de mundos virtuais, assim, por trabalhar dentro da cibercultura, ele deve estar atento às possibilidades e às limitações que ali encontrará. D. Schuurman (2013) afirma, a partir de Nicholas Carr (*The Shallows*, 2010) e Andy Crouch (*Culture Making*, 2008), que precisamos nos questionar sobre não só o que possível, mas também sobre o que esta tecnologia dificulta ou até mesmo impossibilita. Lembrando que a técnica é condicionante, os dispositivos que utilizamos – tanto criados quanto apropriados – em nossos projetos de cibermediação cultural se tornam parte da ação coletiva que constrói o mundo da cibermediação cultural e terão participação nas convenções que se desenvolvem e sobre a criação da obra final (Becker, 1977a, 2010; Levy, 2011; Schuurman, 2013).

Partindo das quatro Leis da Mídia de Marshall McLuhan (*Laws of Media: the new science*, 1988), D. Schuurman (2013) formula quatro perguntas a respeito da influência que a tecnologia tem sobre nós, que, ao serem aplicadas a diferentes tecnologias, contribuem na identificação de alguns de seus efeitos e revelam modos em que não é neutra: 1- Que capacidade humana é amplificada? 2- O que se torna obsoleto? 3- O que é resgatado do passado? e 4- Quando levado aos seus limites, no que a tecnologia se reverte? Podemos responder estas perguntas afirmando que o ciberespaço amplia os sentidos de visão e audição, possibilita o desenvolvimento de comunidades de interesse e dá ao ser humano a possibilidade de estar em vários lugares ao mesmo tempo; tornando obsoleto a necessidade de deslocamento físico. Consideramos que resgata a ideia do oráculo. Entretanto, quando instigada ao seu limite, a virtualização da vida é capaz de levar a uma substituição do mundo real – deixando de lado as

comunidades locais<sup>11</sup> (aspectos formativo e social) – e provocar o desprezo pelo corpo – pois é a mente que navega no virtual<sup>12</sup> (aspectos biótico e sensitivo). Assim, há duas possíveis disfunções que precisamos considerar: a privação sensorial do usuário nos mundos virtuais, que se constroem principalmente apenas no audiovisual; e o desdenho pelas comunidades e tradições locais e sua consequente perda (Basden, 2020; Levy, 2011; Schuurman, 2013).

Ao tratar do tema “globalização e diversidade cultural” Verkerk *et al.* (2018), afirmam que a tecnologia provoca uma aproximação de culturas diversas que nos confronta com pluralidades, porém há a possibilidade de domínio de uma cultura sobre outra<sup>13</sup>. Vemos que a tecnologia tem um potencial neutralizador, entretanto, segundo os autores, não leva automaticamente a uma padronização, pois há abertura de significado. Assim para evitar o “apagamento” das culturais locais e tradicionais, deve-se buscar diálogo com preservação da alteridade e um “abrir de si mesmo”. Torna-se responsabilidade do mediador trabalhar conscientemente por esta abertura, reconhecendo as conexões culturais relacionadas ao dispositivo que utiliza – isto pode ser feito ao considerar o aspecto formativo – e valorizando diferentes expressões culturais (Basden, 2020; Kuiper, 2019; Verkerk *et al.*, 2018).

Consideramos também que “o corpo é o veículo de estar no mundo” (Merleau-Ponty, 1962 *apud* Leithart, 2015, p. 18), como parte de padrões complexos que formam redes integradas entre o eu e o outro. Leithart (2018) faz uma leitura crítica de Descartes, apontando que o ‘eu real’ não pode ser restringindo à mente pensante, pois isto seria destacar uma parte do todo. “Somos unidades mente-corpo, e meu corpo é tão eu quanto

<sup>11</sup> O livro ‘*Alone Together*’ de Sherry Turkle trata desse fenômeno de enfraquecimento dos laços comunitários, pois a crescente presença das mídias sociais influencia na formação de relacionamentos onde não há responsabilidade compartilhada, levando a laços mais frágeis e mais voláteis na rede.

<sup>12</sup> Outra crítica que se levanta sobre o uso continuado da internet é de Nicholas Carr, em seu livro ‘*A Geração Superficial: o que a internet está fazendo com nossos cérebros*’. Carr aponta mudanças fisiológicas na mente humana que geram perdas significativas na habilidade de fala, memória e concentração.

<sup>13</sup> Neste capítulo, os autores destacam duas posições no debate: os altermundialistas, que criticam o domínio da ciência e tecnologias ocidentais sobre as culturas locais e tradicionais – alertando para o risco de extinção das “espécies culturais” –; e os cosmopolitas, que falam sobre um sociedade “pós-industrial” em redes. Ao diferenciar os dois grupos, os autores recorrem a Zygmunt Bauman e suas noções de variedade de culturas e variedade cultural, sendo a primeira relacionada a preservação da particularidade das culturas (vistas como totalidades completas) e a segunda diz respeito a uma variedade de estilos de vida oferecidos no mercado mundial para construção de repertório próprio (Verkerk *et al.*, 2018).

minha mente” (Leithart, 2018, p. 17). Dentre os quinze aspectos modais de percepção e experimentação da realidade está o biótico, cujo núcleo de sentido fala de vida em equilíbrio com o ecossistema. Se analisarmos esse processo de virtualização da vida a partir do aspecto modal biótico, encontraremos saúde ou doença? É necessário considerarmos esta separação entre mente e corpo no virtual e pensarmos meios de aliviar tal divisão<sup>14</sup> (Basden, 2020; Leithart, 2018; Dooyeweerd, 2018).

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

## 5. CONCLUSÃO

Este estudo de caso nos fez perceber a importância de pensar a interação humano-tecnologia ao analisar as condições inventivas do mediador cultural na cibercultura, principalmente no que diz respeito a suas aproximações para com a tecnologia, considerando desenvolvimento e apropriação de usos, e os movimentos criativos que realiza na cibercultura. A

---

<sup>14</sup> Na primeira edição da residência artística do coletivo Arte, Cura e Rituais, realizada no Instagram do Orgâni.Co Atelier, o projeto de mediação envolveu a elaboração de um e-book interativo com informações complementares sobre os artistas e as obras intitulado ‘Livro dos Ritos’. Acompanhando cada texto, uma proposição de ritual era feita ao público como convite a participar do processo junto com os artistas. Desta forma, o público vivia no corpo experiências inspiradas por práticas artísticas online.

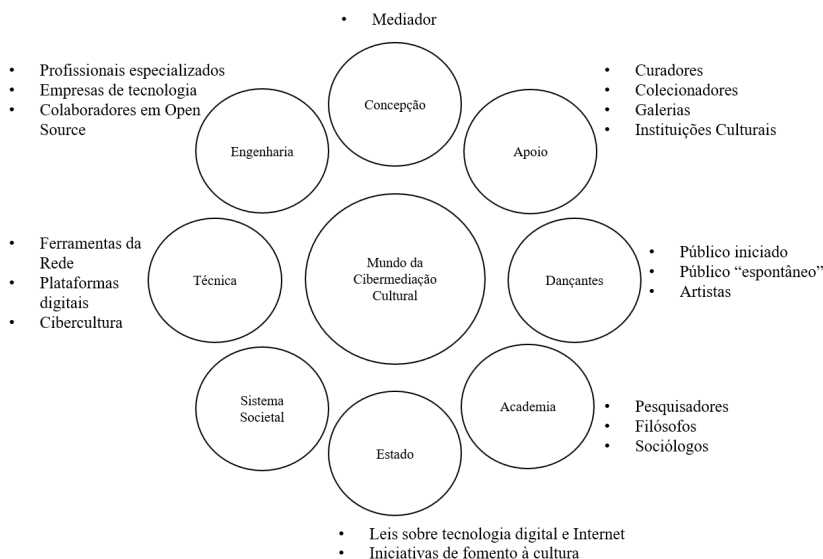
cibermediação cultural é criação de mundos virtuais, de espaços virtuais de arte, onde obra, artista e públicos se encontram. É tanto a interface (técnica), quanto o diálogo (social).

Podemos considerar então que há cinco questões que podemos analisar ao estudar a virtualização da mediação cultural: 1- Qual base teórica para o conceito de mediação cultura é explorada? 2- Que tipo social beckeriano é o mediador? 3- Que visão filosófica se tem sobre o desenvolvimento da tecnologia? 4- Que considerações éticas foram pensadas durante o projeto? 5- Que estratégias foram pensadas para evitar disfunções?

Para que possamos continuar estudando a virtualização da mediação cultural, propomos uma atualização do conceito de Mundo da Arte de Becker para que abarque as especificidades da cibercultura. Execução passa a ser Engenharia, em referência a Pierre Levy, e inclui os profissionais especializados, as empresas de tecnologia e outros atores sociais que estão envolvidos na construção da interface (ex.: colaboradores de código *open source*). Consideramos que o mediador também pode estar neste componente quando trabalha diretamente na interface, pois há possibilidade de ele operar sem a contribuição direta de outros profissionais. Becker coloca os materiais utilizados na obra em Execução, porém em nossa proposta eles passam a fazer parte de Técnica, onde encontramos as ferramentas da rede, as plataformas digitais e consideramos a cibercultura de modo mais geral, absorvendo o que estaria em Distribuição (Gomes, 2021).



Figura 3 Diagrama com nova proposta de organização do mundo da cibermediação cultural



Fonte: Gomes, 2021.

## REFERÊNCIAS

BASDEN, A. **Foundations and practice of research**: adventures with Dooyeweerd's philosophy. New York: Taylor & Francis, 2020.

BECKER, H. S. Mundos artísticos e tipos sociais. In: VELHO, G. (org). **Arte e sociedade**: ensaios de sociologia da arte. Rio de Janeiro: Zahar, 1977b.

BECKER, H. **Mundos da arte**. Lisboa: Livros Horizontes, 2010.

BECKER, H. S. **Uma teoria da ação coletiva**. Rio de Janeiro: Zahar, 1977a.

BORGES, L. A. G. Pensar a tecnologia interdisciplinarmente: a utilização metodológica dos aspectos modais. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA, 6., 2018, Ponta Grossa. **Anais [...]**. Ponta Grossa: Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2018.

BULHÕES, M. A. Arte e internet, da rede para a galeria. *In: COLÓQUIO DO COMITÊ BRASILEIRO DE HISTÓRIA DA ARTE*, 36., 2016, Campinas. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: CBHA, 2016. p. 525-529.

BULHÕES, M. A. Experiência artísticas na rede internet no Brasil. *In: ENCONTRO DA ANPAP*, 24., 2015, Santa Maria. **Anais [...]**. Santa Maria: Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2015. p. 2587-2595. Disponível em: [http://anpap.org.br/anais/2015/simposios/s3/maria\\_amelia\\_bulhoes.pdf](http://anpap.org.br/anais/2015/simposios/s3/maria_amelia_bulhoes.pdf). Acesso em: 20 maio 2016.

BULHÕES, M. A. Práticas artísticas em redes sociais virtuais. **Revista USP**, São Paulo, n. 92, p. 46-57, dez. 2011/fev. 2012.

DARRAS, B. As várias concepções da cultura e seus efeitos sobre os processos de mediação cultural. *In: BARBOSA, A. M.; COUTINHO, R. G. Arte/educação como mediação cultural e social*. São Paulo: Unesp, 2009. p. 23-52.

DAVALLON, J. La médiation: la communication en procès? **Médiation et Information**, n. 19, p. 37-59, 2003.

DOOYEWEERD, H. **No crepúsculo do pensamento ocidental**: estudo sobre a pretensa autonomia do pensamento filosófico. Brasília, DF: Monergismo, 2018.

GALEALE, B. P. **Mediação cultural no âmbito web 2.0**: interatividade, participação e experiência. 2017. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

GOMES, A. D. **O mediador como criador-propositor na cibercultura**: um relato de cibermediação cultural para a residência artística virtual do coletivo Arte, Cura e Rituais. 2021. Dissertação (Mestrado em Estudos Contemporâneos das Artes) – Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2021.

JAHN, A. R. M. **O museu que nunca fecha**: a exposição virtual como um programa de ação educativa. 2016. Tese (Doutorado em Artes Visuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

HEINICH, N. **A sociologia da arte**. Bauru: Edusc, 2008.

KUIPER, R. **Capital moral**: o poder de conexão da sociedade. Brasília, DF: Monergismo, 2019.

LEITHART, P. J. **Vestígios da trindade**. Brasília, DF: Monergismo, 2018.

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2011.

LEVY, P. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 2006.

LOPES, Fernando Augusto Silva. **Imagem digital**: significação cultural do acesso virtual ao museu. 2017. Dissertação (Mestrado em Estudos Culturais Contemporâneos) – Universidade FUMEC, Faculdade de Ciências Humanas, Sociais e da Saúde, Belo Horizonte, 2017.

PERROTTI, E.; PIERUCCINI, I. A mediação cultural como categoria autônoma. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 1-22, maio/ago. 2014.

SANTOS, M. N. dos. **A sociedade da informação no século XXI**: o cotidiano na cultura digital e a leitura como prática cultural. 2016. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. 2016.

SCHUURMAN, D. C. **Shaping a digital world**: faith, culture and computer technology. Downers Grove: InterVarsity Press, 2013.

VERKERK, M. J.; HOOGLAND, J.; VAN DER STOEP J.; VRIES, M. J. de **Filosofia da tecnologia**: uma introdução. Viçosa, MG: Ultimato, 2018.