

Mediação e Interatividade: Novas Tecnologias Trazem Novas Formas De Contar Histórias¹

Ana Claudia da CUNHA²

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Em tempos de quarentena pela pandemia de Covid-19, o mercado das artes foi tido como um dos primeiros a serem afetados pelo contexto de paralisação. Assim, no campo das artes e da cultura, tornou-se relevante refletir e debater os impactos dessa aceleração digital na promoção de serviços artísticos e culturais. Dessa forma, essa apresentação, por meio do estudo de caso da “Ocupação Refúgio”, pretende contribuir para investigação de como os campos das tecnologias emergentes e das narrativas interativas e imersivas (PAZ; JUCÁ, 2019) tem impactado a participação de diferentes atores na produção artística e cultural, mediante o papel e a influência dos meios de comunicação na cultura e na sociedade (HJARVARD, 2013).

PALAVRAS-CHAVE: arte; cultura digital; cocriação; mediação; interatividade.

O digital e a pandemia

Em 2020 vimos a aceleração digital, em um momento de transformação evidenciado pelo distanciamento social provocado pela pandemia de Covid-19. Das crianças na educação infantil e nas creches, dos adultos em home office, aos mais velhos em suas casas, passamos a ter nossa interação social mediada pelos meios digitais. Muitas empresas mudaram seus planos de negócios e começaram a acelerar a produção de novas plataformas de comunicação. O levantamento da 33ª edição da *Pesquisa Anual sobre o Mercado Brasileiro de TI e Uso nas Empresas*, realizada pelo Centro de Tecnologia da Informação Aplicada (FGVCia) da Escola de Administração de Empresas de São Paulo (FGV EAESP) identificou o avanço do investimento das empresas em tecnologias da informação (TI) no Brasil e que a antecipação do processo de “Transformação Digital” teria sido o equivalente ao esperado para o período de um a quatro anos³.

A segunda edição do relatório *State of Commerce*, que traz percepções sobre novos hábitos de compra em um período de grandes mudanças, publicou que a pandemia alterou de

¹ Trabalho apresentado no GP Tecnologias e Culturas Digitais, evento do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

² Mestre em Mídias Criativas, ECO-UFRJ, email: anuscacunha@gmail.com.

³ Pandemia acelerou processo de transformação digital das empresas no Brasil, revela pesquisa. Portal FGV. Disponível em: <<https://portal.fgv.br/noticias/pandemia-acelerou-processo-transformacao-digital-empresas-brasil-revela-pesquisa>>. Panorama do Uso de TI no Brasil - 2022. Portal FGV. Disponível em: <<https://portal.fgv.br/artigos/panorama-uso-ti-brasil-2022>>. Acesso em: 9 nov. 2022.

maneira definitiva a forma como as empresas e os consumidores se conectam e realizam transações comerciais. Entre o primeiro trimestre de 2020 e o mesmo período de 2022, o número de pedidos online cresceu de forma exponencial, com as vendas do mesmo local global aumentando em 95% para o B2B e 44% para o B2C⁴.

O informe internacional *NRI (Network Readiness Index)*⁵, que apresenta dados sobre a influência das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs) na competitividade e no desenvolvimento de mais de 100 países, trouxe que a aceleração impulsionada pela Covid-19 não se limitou ao uso das ferramentas digitais, também induziu um “aprofundamento” significativo da forma como os governos, as empresas e os indivíduos consideram a transformação digital, e que é importante que no futuro haja uma democratização das ferramentas para que cheguem a todos.

Por fim, na segunda edição da pesquisa “Hábitos Culturais na pandemia”⁶, realizada em maio e junho de 2021 pelo Itaú Cultural e pelo Datafolha, os dados apontam que a parcela de pessoas que faziam alguma atividade cultural online aumentou durante a epidemia. Foi uma experiência nova para muitos entrevistados e de relevância maior em suas vidas durante os meses de restrições, distanciamento ou mesmo isolamento social. O percentual de pessoas que via apresentações de teatro, dança e música online passou de 9% antes da epidemia para 40%. No entretenimento e nos espetáculos infantis, foi de 8% para 23%. No caso de atividades oferecidas por centros culturais, de 4% para 15%; aulas e oficinas de arte, de 7% para 21%; seminários, de 8% para 24%. Cerca de 80% dos entrevistados declararam que pretendem manter os novos hábitos no caso de espetáculos, entretenimento infantil, aulas de arte, seminários e centros culturais, por exemplo.

Segundo Eduardo Saron, na época diretor do Itaú Cultural, “A pesquisa Itaú Cultural/Datafolha deixa evidente como o mundo cultural acolheu virtualmente as pessoas neste momento tão difícil para todos, como também o quanto os brasileiros estão usufruindo intensamente de conteúdos culturais neste território da web. O fenômeno só não foi mais

⁴ Relatório da Salesforce aponta aceleração na Transformação digital do Comércio no Brasil. Inforchannel. Disponível em: <<https://inforchannel.com.br/2022/10/13/relatorio-da-salesforce-aponta-aceleracao-na-transformacao-digital-do-comercio-no-brasil/>>. Acesso em: 9 nov. 2022.

⁵ Network Readiness Index 2020: estão as sociedades preparadas para a aceleração digital? Disponível em: <<https://via.ufsc.br/network-readiness-index-sociedades-aceleracao-digital/>>. Acesso em: 9 nov. 2022.

⁶ Pesquisa Hábitos Culturais na pandemia, segunda edição. Disponível em: <http://spcine.com.br/wp-content/uploads/DATAFOLHA-Ha%CC%81b-Culturais-2021.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2022.

vigoroso em virtude da desigualdade digital, que precisa ser vencida o mais rápido e amplamente o possível”⁷, avaliou.

Assim, no campo das artes e da cultura, tornou-se relevante refletir e debater os impactos dessa aceleração digital na promoção de serviços artísticos e culturais. Em tempos de quarentena, o mercado das artes foi tido como um dos primeiros a serem afetados pelo contexto de paralisação. Por um lado, pudemos ver a suspensão das inúmeras atividades artísticas e culturais, tais como apresentações, festivais, lançamentos, festas, exposições, entre muitas outras, por outro, acompanhamos a reação imediata à crise por meio da virtualização dos eventos, em um movimento que inicialmente foi intitulado como a “febre das lives”⁸.

Corona Bug e a ideia de refúgio

Nesse contexto da pandemia de Covid-19, participei de um levantamento coordenado pelo professor e pesquisador André Paz, intitulado Mapeamento Corona Bug no Bug404⁹, entendendo que a Covid-19 e seu isolamento social impuseram uma série de restrições às atividades artísticas e aos diversos setores da produção cultural. Todos tiveram que improvisar alternativas para seguir produzindo e criando à distância, recorrendo aos recursos disponíveis pela telemática e, em grande medida, pelas mídias audiovisuais. As possibilidades interativas e imersivas foram abraçadas como recursos criativos inovadores.

A pesquisa¹⁰ fez um levantamento de centenas de iniciativas e projetos que se apropriaram das mídias audiovisuais e recursos interativos e imersivos nos mais diversos setores: teatro, museu, música, eventos, na perspectiva de que essas iniciativas e esses projetos encontraram refúgio nas experiências e narrativas interativas e imersivas, deixando um legado inovador para o campo. A partir desse levantamento pudemos acompanhar o desenvolvimento

⁷ Experiências online durante pandemia criam público novo para a cultura - 19/08/2021 - Seminários Folha - *Folha*. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/seminariosfolha/2021/08/experiencias-online-durante-pandemia-criam-publico-novo-para-a-cultura.shtml>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

⁸ CUNHA, Ana. A pandemia, a música e o digital: breve panorama de março a julho. 2020. Medium.com. <https://anacunha.medium.com/a-pandemia-a-m%C3%BAsica-e-o-digital-breve-panorama-de-mar%C3%A7o-a-julho-d02dd9224fe3>. Acesso em: 10/09/2020.

⁹ Laboratório em rede (Knowledge Action Network) que promove o diálogo e a cooperação entre pesquisadores, artistas, realizadores e público, no campo das narrativas interativas e imersivas inovadoras. Alinha pesquisas em diversas tecnologias, as chamadas TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação), via plataforma digital e redes sociais. Disponível em: <https://www.bug404.net/>. Acesso em: 10/09/2020.

¹⁰ O levantamento contou com uma equipe de pesquisadores e alunos da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (Unirio) e do Programa de Pós-Graduação em Mídias Criativas (PPGMC), da Universidade Federal do Rio de Janeiro (URFJ), e com o apoio da Pró-Reitoria de Extensão (ProeXc) da Unirio.

e o uso de ferramentas e ambientes virtuais, com destaque, no caso da minha pesquisa, nos campos de música, festivais, coleções e acervos, exposições virtuais, museus e galerias. É nesse cenário que, em 2021, vai sendo configurada a programação do projeto “Ocupação Refúgio”, proposta artística em formato híbrido sob minha coordenação de conteúdo, programação e produção, direção artística de André Paz e realizada pelo programa de Arte, ciência e Tecnologia (AC&T) do Sesc Rio de Janeiro no Centro Cultural Sesc Quitandinha, em Petrópolis. Meu interesse se dá na investigação a partir da pesquisa criação (PAQUIN, 2019) na perspectiva de lançar mão da pesquisa para a criação (CHAPMAN; SAWCHUK, 2012) e da ideia de cocriação (URICHIO; CIZEK, 2022) na construção dos conteúdos digitais, ou ainda nato digitais, em um mundo interconectado coletivamente e em rede.

O desenvolvimento da ideia de uma ocupação que refletisse e debatesse acerca dos desafios e confluências entre arte, ciência e tecnologia, com um eixo curatorial pensado a partir do campo de estudos das narrativas imersivas e interativas, iniciou-se em janeiro de 2020, com a colaboração de cientistas, artistas, realizadores, organizações sociais e instituições acadêmicas. Em 13 de março de 2020 é anunciado no Brasil o *lockdown* devido à pandemia de Covid-19, impulsionando a elaboração da proposta para o período de reclusão e isolamento pela pandemia de Covid-19. Assim, no processo de construção da programação da ocupação, a equipe se viu isolada em suas casas e com o trabalho transferido totalmente para interação online. As possibilidades interativas e imersivas foram abraçadas como recursos criativos inovadores e, impactada pelo isolamento, a equipe do projeto inicia a reflexão sobre a temática “refúgio” presente na instalação IRIFI (CARRELI, 2021), dessa vez pensada a partir da vida cotidiana afetada pelo isolamento. Entendemos que nos refugiamos em casa, dos perigos dos contágios e que as telas eram janelas para a interação com o mundo — respiros que, aos poucos, para muitos, também se tornaram sufocantes. A partir desses sentimentos e reflexões a equipe retomou a construção da ocupação, sem data ainda prevista para montagem, já que teríamos que aguardar a reabertura dos espaços.

Não imaginávamos que o isolamento permaneceria em 2021, alongando nosso período de construção. Buscamos incorporar ao projeto as reflexões cotidianas dos participantes, chegando a um formato híbrido. Como ponto de relevância na construção da proposta, diferentes ações foram pensadas para diferentes públicos. O objetivo foi reunir, em novas metodologias e experimentações, trabalhos relevantes relacionados às tecnologias e humanidades, à divulgação da ciência e às ligadas as expressões artísticas e sociais

desenvolvidas durante a pandemia de Covid-19. O foco foi falar sobre refúgio e acolhimento em meio às novas sociabilidades em rede, aproveitando a internet e seu campo com interferências nos processos de criação e conhecimento.

A “Ocupação Refúgio”¹¹ contemplou uma programação com duas instalações artísticas intituladas “IRIFI: Estrelas do Deserto” e “Quarentena: Como será o Amanhã”, abordaram, respectivamente, a experiência de refúgio do povo Saaraui desde 1975 no Saara Ocidental e das pessoas isoladas em suas casas durante a Covid-19; uma mostra de projetos intitulada “Corona Bug”, com uma seleção de seis projetos interativos online¹², em que o visitante poderia encontrar acolhimento e refúgio em diferentes experiências afetivas e significativas ao participar de forma ativa, mesmo que isolado em sua casa durante a Covid-19; oficinas, residências, debates e um programa de mediação educativa às instalações¹³. No programa de mediação educativa foi trabalhada a pedagogia dos dispositivos (MIGLIORIN, 2015), que hoje em dia, se populariza no Brasil como uma metodologia ativa que constitui um arranjo curricular de experiências e saberes escolares e comunitários voltados para a promoção de aprendizagens significativas de forma inter e transdisciplinar. Foram pensadas 6 experiências de contato com os conteúdos da ocupação que disparavam vivências e conversas entre os mediadores e os visitantes. Para o programa de mediação foi desenvolvido também um filtro em realidade aumentada (RA) para Instagram.

¹¹ Disponível em: <<https://ocupacaorefugio.com.br/>>. Acesso em: 22 nov. 2022.

¹² Mostra Corona Bug: acolhidas online na Covid-19. Ocupação Refúgio. Disponível em: <<https://ocupacaorefugio.com.br/apresentacao/214/mostra-corona-bug-acolhidas-on-line-na-covid-19>>. Acesso em: 3 ago. 2022.

¹³ Disponível em:

<<https://www.youtube.com/watch?v=qE6ZMdd3s4c&list=PLUY7KTLqhhH6oFTWPg8w3aUAWW1G0m33l>>. Acesso em: 10 ago. 2023.



Figura 1: Abertura da “Ocupação Refúgio”, no Centro Cultural Sesc Quitandinha (CCSQ)

A partir das duas instalações e da mostra Corona Bug, pudemos observar como as narrativas interativas e imersivas vem se constituindo como dispositivos de mediação; seu papel no campo como espaços de aprendizagem e de aproximação entre arte, cultura digital e públicos; e como as tecnologias emergentes e as mídias recombinadas (BOLTER; GRUSIN, 2020) trazem novas narrativas e formas de contar histórias.

A instalação IRIFI, nasceu do projeto transmídia que comportou uma série de experiências em diferentes formatos e suportes, orientados pelas perspectivas da etnoastronomia e trouxe no âmago do seu desenvolvimento a investigação sobre como a Realidade Virtual pode contribuir para a divulgação científica. Já *Quarentena* (2021) foi um dos desdobramentos do projeto mais amplo de documentário colaborativo e multiplataforma *Como será o amanhã?* (2020-2021). O projeto nasceu dos depoimentos, registrados em vídeos, de pessoas, em isolamento social que responderam à questão: como será o amanhã depois da pandemia?

Na mostra Corona Bug podemos destacar o papel central da/o visitante internauta na constituição das narrativas (PAZ; JUCÁ, 2019), sendo a obra colocada como um dispositivo de mediação para a participação, se dando sua completude a partir da interatividade da/o participante, como apontado a seguir.

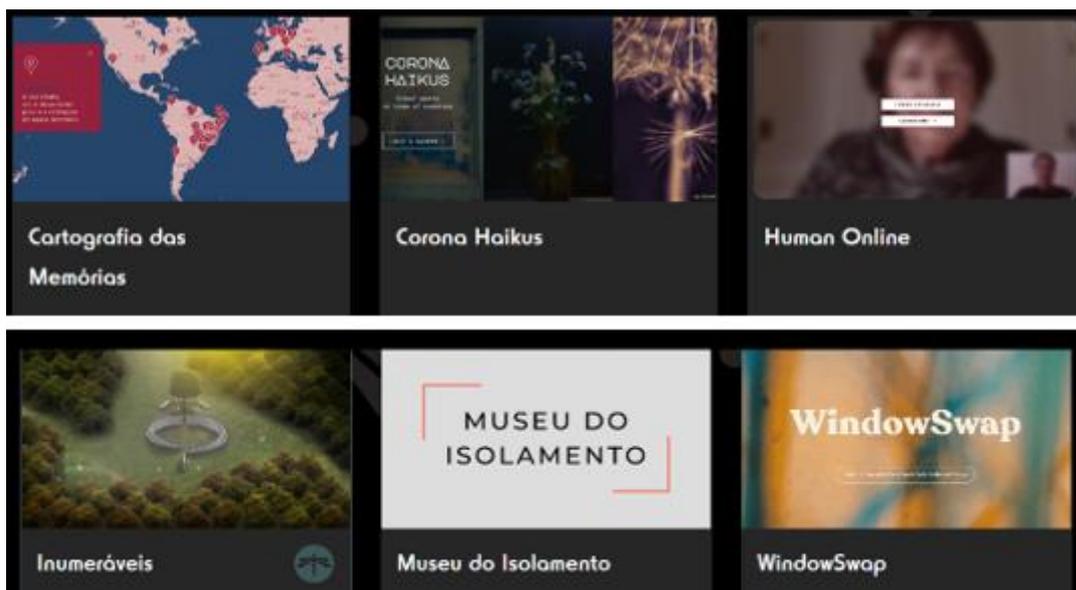


Figura 2: Iniciativas apresentadas na mostra Corona Bug na “Ocupação Refúgio”

Inumeráveis é um memorial dedicado à história de vítimas do coronavírus no Brasil. Através dessa iniciativa, familiares ou amigos respondem a um questionário sobre a vítima. Ele é automaticamente direcionado para uma rede de jornalistas, todos voluntários. Com base nas informações fornecidas, é criado um texto tributo para cada vítima no memorial. A escolha por uma rede de trabalho colaborativa não foi gratuita. O projeto sublinha a força da empatia e da cooperação. Vivos ou mortos, nunca seremos números.

A exposição *Cartografias das Memórias* é constituída pelo registro sonoro de respostas ao questionamento: o mundo vive uma pandemia, e como você se sente? A reunião dessas falas forma um mapa sobre os impactos desse momento histórico. O público pode passear e explorar através dos caminhos da escuta. Pode também enviar relatos próprios que devem ter duração máxima de cinco minutos, gravados diretamente no site.

O *Museu do Isolamento* se apresentou como o primeiro museu digital do Brasil com acervo inteiramente online, com a proposta de acolher o trabalho de artistas que produziram em seus diferentes contextos de isolamento, seja ele social, cultural, regional, racial, econômico ou

de gênero. Além das publicações diárias, o Museu do Isolamento criou um projeto de educação em uma parceria com escolas e professores.

Human Online é um espaço de conexão com o outro. O projeto está desenvolvendo múltiplas experiências. Por ocasião do *lockdown*, o participante pôde experimentar o *Minuto Humano*, em que duas pessoas compartilham um minuto juntos totalmente em silêncio. É um momento de olhar para o outro, face a face, mesmo que de modo virtual, sem dizer uma palavra sequer.

Em *WindowSwap*, o visitante poderia compartilhava a vista de sua janela no formato de vídeo, assim como abrir janelas mundo afora, previamente compartilhadas por outros participantes. O enquadramento da tela repercute a moldura de janelas físicas nos lugares mais longínquos.

Corona Haikus trouxe uma exposição colaborativa de fragmentos retratando diferentes vidas na experiência do *lockdown*. Cada participante enviava três fotografias e um pequeno haikai – estrutura poética japonesa com três frases. *Corona Haikus* nasceu do isolamento e propôs criar um espaço conexão. O visitante poderia explorar o labirinto de fragmentos e narrativas de outras pessoas e participar enviando pelo grupo do *Facebook* sua colaboração criativa.

Considerações finais

A “Ocupação Refúgio” foi um exercício inovador por sua metodologia cocriativa, assegurando e fortalecendo a importância de processos socioeducativos horizontais e participativos. Promoveu uma abordagem transdisciplinar entre arte, ciência e tecnologia, multilinguagem, possibilitando interseções entre conhecimentos científicos intimamente ligados a contextos sociais, reflexões sobre afetos, valores e relações atemporais e interculturais, em um processo de pensar a integralidade e a complexidade do conhecimento, da vida e da sociedade. Todas as ações foram cocriadas para participação do público espontâneo, além de grupos escolares e de organizações sociais convidadas para visitaçãõ.

No período de exposição, de outubro de 2021 a janeiro de 2022, contou com a visitaçãõ de mais de 150 mil pessoas. A tecnologia digital, com suas novas narrativas imersivas e interativas, e em interseções com a arte, a ciência e a tecnologia, se configura não apenas como dispositivo, ferramenta ou meio para a comunicaçãõ, mas sim como campo de experimentaçãõ que interfere nos processos de criaçãõ e conhecimento. Reconhecemos a necessidade de

posicionamentos vindos de construções coletivas e produção de novos conceitos e conhecimentos que valorizem a subjetividade das pessoas e com isso, ampliem as oportunidades de escolhas simbólicas sobre si e o mundo que as cercam.

REFERÊNCIAS

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: Th e MIT Press, 2000

CARRELLI, Felipe Sá Silva. **Estrelas do deserto**: utilizando a realidade virtual na divulgação da etnoastronomia dos refugiados saarauis / Felipe Carrelli Sá Silva. Rio de Janeiro, 2021.

CHAPMAN, Owen; SAWCHUK, Kim. A pesquisa-criação explicada: quatro modos interligados. In MARTINO, Luiz Claudio (Org.). **Teorias dos meios de comunicação no Brasil e no Canadá**. Trad. Sigrid Janus, Luiz Claudio Martino. Salvador: EDUFBA, 2013.

CUNHA, Ana. A pandemia, a música e o digital: breve panorama de março a julho, 2020. Medium.com. Disponível em: <https://anacunha.medium.com/a-pandemia-a-m%C3%BAsica-e-o-digital-breve-panorama-de-mar%C3%A7o-a-julho-d02dd9224fe3>. Acesso em: 10/09/2020.

HJARVARD, Stig. **A midiatização da cultura e da sociedade**. São Leopoldo. Editora Unisinos. 2014.

M.G. Gohn MG. *Non-formal Education and Political Culture: impacts on third sector associativism*. São Paulo: Cortez. 1999.

MIGLIORIN, César. *Inevitavelmente cinema: educação, política e mafuá*. 1. ed. — Rio de Janeiro. Beco do Azogue, 2015

PAQUIN, L.C. **La Metodologie de la Recherche Créacion**. Montreal: Uquam, 2017. Disponível em: http://lcpaquin.com/MethoRC_notes_de_cours.pdf. Acesso em: 4 dez. 2022.

PAZ, André; GAUDENZI, Sandra (Orgs). **Bug**: narrativas interativas e imersivas. Rio de Janeiro: Automática, Letra e Imagem; Oi (Coedição), 2019.

QUEIROZ, Tania Maria Casares de. **Mediação como atribuição de força a uma arte fraca**. Dissertação (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <<https://www.bdttd.uerj.br:8443/handle/1/7405>>. Acesso em: 28 set. 2022.

STEPHENSON, Neal . **Snow Crash**. São Paulo: Editora Aleph, 2016.

URICHIO, William; CIZEK, Catherine. **Collective Wisdom**: co-creating media within communities across disciplines and algorithms. Massachusetts: Mit Pub, 2019. Disponível em: [Collective Wisdom - Obras em Andamento \(mit.edu\)](#). Acesso em: 10/02/2022.

INTERNET

Pandemia acelerou processo de transformação digital das empresas no Brasil, revela pesquisa. Portal FGV. Disponível em: <<https://portal.fgv.br/noticias/pandemia-acelerou-processo-transformacao-digital-empresas-brasil-revela-pesquisa>>. Panorama do Uso de TI no Brasil - 2022. Portal FGV. Disponível em: <<https://portal.fgv.br/artigos/panorama-uso-ti-brasil-2022>>. Acesso em: 9 nov. 2022.

Relatório da Salesforce aponta aceleração na Transformação digital do Comércio no Brasil. Inforchannel. Disponível em: <<https://inforchannel.com.br/2022/10/13/relatorio-da-salesforce-aponta-aceleracao-na-transformacao-digital-do-comercio-no-brasil/>>. Acesso em: 9 nov. 2022.

Network Readiness Index 2020: estão as sociedades preparadas para a aceleração digital? Disponível em: <<https://via.ufsc.br/network-readiness-index-sociedades-aceleracao-digital/>>. Acesso em: 9 nov. 2022.

Pesquisa **Hábitos Culturais na pandemia, segunda edição**. Disponível em: <http://spcine.com.br/wp-content/uploads/DATAFOLHA-Ha%CC%81b-Culturais-2021.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2022.

Experiências online durante pandemia criam público novo para a cultura - 19/08/2021 - Seminários Folha - *Folha*. Disponível em: <<https://www1.folha.uol.com.br/seminariosfolha/2021/08/experiencias-online-durante-pandemia-criam-publico-novo-para-a-cultura.shtml>>. Acesso em: 22 nov. 2022.