UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO

BERNARDO PERRI GALEALE

Mediação cultural no âmbito da WEB 2.0:

Interatividade, participação e experiência

São Paulo
2017

BERNARDO PERRI GALEGALE

Mediação cultural no âmbito da WEB 2.0:

Interatividade, participação e experiência

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, para obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação.

Área de concentração: Cultura e Informação

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Lúcia Maciel Barbosa de Oliveira

São Paulo
2017

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Galegale, Bernardo Perri
Mediação Cultural no âmbito da Web 2.0: Interatividade,
participação e experiência / Bernardo Perri Galegale. -- São
Paulo: B. P. Galegale, 2017.
121 p.: il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em
Ciência da Informação - Escola de Comunicações e Artes /
Universidade de São Paulo.
Orientadora: Lúcia Maciel Barbosa de Oliveira
Bibliografia

1. Mediação cultural 2. Mídias sociais 3. Interatividade
4. Participação 5. Experiência I. Oliveira, Lúcia Maciel
Barbosa de II. Título.

CDD 21.ed. - 306

BERNARDO PERRI GALEGALE

Mediação cultural no âmbito da WEB 2.0:

Interatividade, participação e experiência

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, para obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação.

Aprovado em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof^a Dr^a Lúcia Maciel Barbosa de Oliveira (orientadora)

Universidade de São Paulo

Prof. Dr. Marco Antônio de Almeida

Universidade de São Paulo

Prof. Dr. Marcus Vinicius Fainer Bastos

Pontifícia Universidade Católica

Prof^a Dr^a Alessandra Meleiro

Universidade Federal de São Carlos

Ao meu pai, Napoleão, pelo exemplo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente à Profª Drª Lúcia Maciel Barbosa de Oliveira pela oportunidade oferecida. Sua orientação minuciosa sempre foi atenciosa, dialógica, exigente e amigável. Suas provocações me levaram ao pensamento crítico sobre muitas ideias que tinha anteriormente, e que certamente contribui para o meu crescimento intelectual e minha formação. Acompanhar suas aulas, seja como discente ou como estagiário do Programa de Aperfeiçoamento ao Ensino (PAE), permitiu reconhecer seu caráter e sua vasta experiência como pesquisadora e educadora. Sua atuação é um modelo a ser perseguido e sua participação nesse trabalho, além de necessária, foi extremamente edificante.

Sou bastante grato também aos Profs. Drs. Marco Antônio de Almeida e Martin Grossmann, pelas primeiras e fundamentais impressões sobre esse estudo. As contribuições de ambos foram muito importantes para o prosseguimento da pesquisa e certamente foi um privilégio tê-los na banca de qualificação. Estendo meu agradecimento ao Prof. Dr. Marcus Bastos e a Profª Drª Alessandra Meleiro pelas palavras atenciosas e reflexões construtivas durante suas participações na banca. Ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação que, através de outras atividades, contribuíram na minha trajetória como discente do Programa, em especial aos Profs. Drs. Marivalde Francelin, Marcelo dos Santos, Marcos Mucheroni, Rogério Mugnaini, Cibele Araújo Camargo Marques dos Santos, Asa Fujino e Marilda L. Ginez de Lara.

À minha amada esposa Amanda, pela paciência e apoio incondicional. À minha filha Olívia, por tornar todo e qualquer processo em alegria de viver.

À minha mãe, Yara, sempre presente e me preenchendo de esperanças. Ao meu pai, Napoleão, a quem dedico este trabalho e cujo estímulo à pesquisa científica transcende para todas as etapas da minha vida. Ao meu irmão Gustavo, pela eterna ajuda, presença obrigatória e necessária em todos os meus projetos de vida e atividades profissionais.

Não posso deixar de agradecer também aos meus parceiros da ExCompanhia de Teatro, cujo esforço criativo foi uma nascente para empreender essa tarefa. Primeiramente ao Gustavo Vaz, com quem compartilho a direção do grupo e cujas ideias artísticas se entrelaçam às minhas há dez. E aos amigos artistas: Bárbara Salomé, Daniel Warren, Thiago Andreuccetti, Johnnas Oliva, Rui Xavier, Camila Biondan, José Sampaio

e Gabriel Spinosa. Aos meus mestres nas artes Ricardo Karman e Otávio Donasci, pelos ensinamentos práticos que me provocam a refletir criticamente e criativamente, sempre. Ao Teatro do Centro da Terra, por ter me acolhido e apoiado desde o início da minha trajetória como artista.

Aos colegas discentes do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação na ECA-USP, por compartilharem suas experiências e socializarem essa travessia em comum, André de Araújo, Selma Cristina da Silva, Paulo Nascimento Verano, Naiene Sanchez, Ricardo Queiróz, Leonardo Silva, Jade Augusto Gola, Marcos Passos, Toni William. E também aos representantes discentes Fernanda Ferreira da Silva e Thulio Dias Gomes, pelo esforço e contribuição para tornar a vivência no PPGCI cada vez mais interessante e desafiadora.

*Se quer ir rápido, vá sozinho.
Se quer ir longe, vá em grupo.*

Provérbio africano

RESUMO

GALEGALE, Bernardo Perri. **Mediação cultural no âmbito da Web 2.0**: interatividade, participação e experiência. 2017. 120 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2017.

A velocidade com que as tecnologias da informação e comunicação digitais se atualizam e permeiam o cotidiano dos indivíduos e organizações demonstra a necessidade da investigação de questões conceituais na Ciência da Informação, campo fortemente afetado por elas. Este estudo exploratório busca compreender a mediação cultural frente à configuração de dinâmicas e práticas culturais emergentes nesse contexto social e sua imbricação com o advento das mídias sociais, suscitando diversas reflexões para traçarmos novas perspectivas e contribuições para um melhor entendimento do conceito e sua operacionalização na contemporaneidade. O espetáculo transmídia “EU – Negociando Sentidos”, da ExCompanhia de Teatro, apresenta-se como disparador das problematizações levantadas pela presente pesquisa, já que ele integra elementos que atravessam as formulações teóricas, identificadas em revisão bibliográfica, sobre a mediação cultural, como também evidencia formas de manifestações culturais e artísticas desenvolvidas a partir do cenário citado acima. Dessa forma, ao interpretarmos o conceito de mediação cultural como um dispositivo foucaltiano, revelamos linhas de força que tensionam a sua relação com as mídias sociais: as diferenças entre informação e experiência, e entre interatividade e participação. A análise aqui empreendida revela que a utilização das mídias sociais em processos culturais encontra obstáculos tanto no provimento de uma experiência social autêntica, quanto na potencialização da participação dos sujeitos na cultura como produtores de sentidos.

Palavras-chave: Mediação cultural; mídias sociais; interatividade; participação; experiência.

ABSTRACT

GALEGALE, Bernardo Perri. **Cultural mediation in the context of Web 2.0: interactivity, participation and experience**. 2017. 120 f. Dissertation (Master in Information Science) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2017.

The speed of digital information and communication technologies are updated and permeate the daily life of individuals and organizations demonstrates the need to investigate conceptual issues in Information Science, field strongly affected by it. This exploratory study seeks to understand cultural mediation in the context of emerging cultural dynamics and practices in this social context and its imbrication with the advent of social media, provoking several reflections to conceive new perspectives and contributions to better understand the concept and its operationalization in the contemporary world. The transmidial show "I - Negotiating Meanings", by ExCompanhia de Teatro, presents itself as a trigger for the problematizations raised by this research, since it integrates elements that cross the theoretical formulations, identified in a bibliographic review, on cultural mediation, as well as evidence forms of cultural and artistic manifestations developed from the scenario mentioned above. This way, when interpreting the concept of cultural mediation as a Foucaultian device, we reveal lines of force that stress its relation to social media: the differences between information and experience, and between interactivity and participation. The analysis carried out here reveals that the use of social media in cultural processes finds obstacles both in providing an authentic social experience and in enhancing the participation of subjects in culture as producers of meanings.

Keywords: Cultural mediation; social media; interactivity; participation; experience.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Número de usuários ativos do Facebook em todo o mundo entre 2008 e 2017 (em milhões).....	16
Figura 2 – Printscreen de pixelcanvas.io em 13 de junho de 2017, às 14h35. O número no canto esquerdo em baixo mostra quantas pessoas estavam conectadas ao site naquele exato momento: 4.940 usuários.....	30
Figura 3 – Perfis ativos, em nível mundial, no Facebook	45
Figura 4 – Sequência de frames do video-teaser n. 1 de “EU – Negociando Sentidos”..	98

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	12
1. INTRODUÇÃO	16
2. A EMERGÊNCIA DE NOVAS DINÂMICAS CULTURAIS.....	20
2.1. A centralidade da cultura.....	20
2.2. Cibercultura na sociedade em rede: possibilidades e limitações	25
3. EXPLORANDO AS MÍDIAS SOCIAIS	40
3.1. Conceitos e características das mídias sociais.....	41
3.2. Mídias sociais e as relações sociais midiaticizadas.....	45
3.3. O estatuto “social” das mídias	53
3.4. Práticas culturais e artísticas nas mídias sociais.....	58
3.5. Perspectivas críticas sobre as mídias sociais	62
4. MEDIAÇÃO CULTURAL: UM CONCEITO MÚLTIPLO	69
4.1. A mediação cultural no campo da Ciência da Informação.....	69
4.2. A mediação cultural como dispositivo	82
4.3. Tensionamentos e linhas de força na ação mediadora.....	89
5. IMBRICAÇÃO ENTRE A MEDIAÇÃO CULTURAL E AS MÍDIAS SOCIAIS	92
5.1. Informação e experiência para a mediação cultural	94
5.2. Interatividade e participação para a mediação cultural	100
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	106
REFERÊNCIAS	111

APRESENTAÇÃO

Na obra “A sociedade sem relato”, o antropólogo e filósofo Néstor García Canclini apresenta a premissa de que os estudos sobre a sociedade podem ser realizados através da pesquisa e da leitura crítica das práticas artísticas, pois essas estão em constante conexão com os processos sociais e culturais. Aponta ainda que, nos últimos anos, são crescentes as práticas artísticas que se inserem “nos meios de comunicação, espaços urbanos, redes digitais e formas de participação social onde parece diluir-se a diferença estética” (CANCLINI, 2012, p. 24). A partir disso, podemos destacar que os impulsos iniciais para a realização dessa pesquisa surgiram após a produção e realização de um trabalho artístico no qual estive envolvido durante os anos de 2012 e 2013. Trata-se do espetáculo teatral transmídia “EU – Negociando Sentidos”¹, um formato híbrido que misturou o teatro com as redes sociais digitais e a participação do público, buscando construir uma experiência em sentido amplo.

As plataformas digitais de comunicação, ou mídias sociais, como o Instagram, Pinterest, YouTube, Flickr, SoundCloud, Facebook, LinkedIn, entre outros, surgiram como canais para disponibilização e trocas de informação produzida pelos usuários e para os usuários, facilitando o acesso, a divulgação e o cruzamento de manifestações culturais e formas de expressão artística. Apontamos como caminho possível para adentrarmos no assunto sobre a mediação cultural na contemporaneidade abordarmos o processo de criação e produção do espetáculo “EU – Negociando Sentidos” para aprofundarmos com mais clareza as propostas apresentadas no decorrer dessa dissertação e descrever como tal prática pode vir a sugerir caminhos para a investigação científica no campo da Ciência da Informação, mais precisamente, produzir novas reflexões a respeito do conceito de mediação cultural.

Primeiramente, não se pode afirmar com clareza de que se tratou de uma tradicional peça de teatro, embora o teatro tenha sido a sua linguagem principal. Foi um projeto transmídia que se deu digitalmente, na internet, mas também presencialmente através de encontros entre o público participante e os personagens. O público vivenciava

¹ Espetáculo criado por mim e por Gustavo Vaz, diretores da ExCompanhia de Teatro. Estreou em 2012 em São Paulo e foi apresentado em Munique, no ano de 2013, em residência artística oferecida pela Künstlerhaus Villa Waldberta. Mais informações em: <http://www.excompanhiadeteatro.com.br> ou <https://vimeo.com/149018362>.

três semanas de imersão em uma realidade ficcional sugerida pela dramaturgia e apoiada na relação com os personagens da história, uma espécie de realidade paralela, misturando a todo o momento o real e o não real – cujo limiar era traçado a partir do relacionamento dos personagens com o público através das mídias sociais. Eles participaram, interferiram e vivenciaram a história, tornando-se também personagens dela.

Basicamente, o espetáculo era dividido em três atos (ou três encontros coletivos na casa dos personagens), um a cada semana, sendo permeado por conversas do público com os personagens na internet. Após adicionarem os personagens fictícios no *Facebook* – de forma consciente, submetidos aos postulados da usual convenção teatral, ou seja, era de conhecimento de todos que se tratava de um espetáculo, não da realidade em si – os espectadores conheceram a trama de um casal que estava de mudança para a cidade de São Paulo. Esses avatares estavam frequentemente conectados nas mídias sociais, estabelecendo contato para conversas no bate-papo e assim envolvendo cada participante individualmente no enredo. Utilizava-se também de mensagens no *Twitter*, trocas de e-mails e até ligações de celular. O primeiro encontro entre os espectadores e os personagens era uma festa em uma casa cujo endereço só era revelado aos espectadores pelos personagens, durante os diálogos iniciais no decorrer da primeira semana. Desse momento em diante, apesar do roteiro predefinido, a experiência artística permitiu o surgimento de dramaturgias paralelas, uma vez que o público também interagiu entre si, e não apenas com os atores. As subjetividades eram confrontadas em diversos momentos no decorrer da experiência, de forma que novas relações foram sendo criadas e as conversas entre o público participante não se limitava a descobertas e fatos do enredo, mas sobre pontos de vista em questões levantadas pela dramaturgia. Além disso, o ineditismo do projeto também estava em permitir que os espectadores, individualmente, encontrassem os personagens ao longo dessas três semanas para tomar um café e bater um papo fora do espaço cênico da casa, em espaços públicos, em horários e locais a serem combinados, como em um encontro real – obviamente os assuntos tendiam a ser pautados pelo enredo. Existiam motivos e justificativas para a substituição do termo “apresentação” pelo termo “encontro”.

A realização efetiva de ações ensaiadas anteriormente, que usualmente conduzem o processo criativo no teatro, ocorre em poucos momentos, escolhidos a dedo. Em verdade, o espetáculo surgiu de uma necessidade em colocar a obra de arte como um espaço fértil

para o encontro entre as pessoas e suas subjetividades, de colocar o indivíduo dentro da obra e responsabilizá-lo por sua essência, tornando cada momento literalmente único, não podendo ser repetido e nem vivenciado por outra pessoa a não ser por aquela que estivesse ali, presente e envolvida, tensionando a atuação dos sujeitos nas plataformas digitais.

Esse experimento cênico mostrou-se interativo de forma bastante incisiva, remetendo-nos ao formato de um RPG² no qual o participante sente-se atraído para representar o papel de si mesmo em um universo de ficção com traços extremamente semelhantes ao mundo real. O público teve ainda a oportunidade de refletir sobre as suas ações e a sua participação no decorrer da trama, inclusive questionando em que medida colaboraram para o final trágico da história. Além disso, todos os participantes afirmaram que o processo continuou os inquietando mesmo depois de finalizado³.

A função principal desempenhada pelas mídias sociais foi induzir o público ao encontro real. Através delas o público não só foi apresentado à obra e ao desenrolar de seu conteúdo, como também pode partilhar suas sensações com outros participantes, seus pares na estrutura da dramaturgia, abrindo as portas para um corpo coletivo e para a construção de sentidos em conjunto. O espetáculo “EU – Negociando Sentidos” também serviu para sugerir que características e funcionalidades particulares das mídias sociais podem ser encaradas não apenas como catalisadores da criação cultural e artística, mas sim como possíveis chaves, ou pontes, que nos permitem o contato com as artes e a cultura, coletivamente. É inegável que a utilização do Facebook e outras mídias sociais foi crucial para a criação de um ambiente coletivo onde as subjetividades pudessem se confrontar de forma constante, sem um tempo pré-definido – diferente de um espetáculo de teatro convencional no qual o público se mantém imóvel e em silêncio desde o terceiro sinal até o fechar das cortinas. Para além disso, “EU – Negociando Sentidos” trouxe à tona algumas dificuldades que se debruçam sobre os processos de produção e distribuição da obra. Por exemplo, as políticas culturais de financiamento direto se mostraram impenetráveis para o espetáculo pois suas especificidades não se adequam a quase nenhuma oportunidade

² RPG é a sigla inglesa de *Role-Playing Game*, que em português significa "jogo de interpretação de personagens". Consiste em um tipo de jogo no qual os jogadores desempenham o papel de um personagem em um cenário fictício.

³ Após o término do espetáculo, os participantes foram entrevistados e gravados em vídeo.

disponível nos editais públicos⁴, mesmo tratando-se de uma obra teatral pelas suas características básicas.

Sendo assim, em decorrência desse trabalho que contempla uma integração complexa de diversos elementos cênicos e plataformas de comunicação e informação, surgiram questões que suscitaram uma investigação com mais profundidade, a partir da reflexão sobre a utilização das mídias sociais – cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas – nos processos de mediação cultural. A observação das características básicas dessas mídias como redes sociais digitais, na qual a informação circula socialmente, pode contribuir para o maior entendimento dos processos de construção dos sentidos na atualidade.

Aprofundar o olhar sobre as práticas culturais contemporâneas nos aproxima do conceito de mediação cultural e alarga a sua compreensão dentro de uma área de conhecimento transdisciplinar como a Ciência da Informação. No momento, tendo como pressuposto teórico inicial a ideia de que a mediação cultural pode ser compreendida como dinâmicas que promovem a “aproximação entre indivíduos ou coletividades e obras de cultura e arte” (COELHO, 1999, p. 247), as mídias sociais então contribuem para qual tipo de mediação cultural? Esta “mediação mediada” pelas (não tão) novas tecnologias deságua em quais propósitos? Esse cenário relacional coletivo do ambiente digital fornecido pelas mídias sociais contribui para uma mediação que vise à participação efetiva dos indivíduos, entendida aqui sob o ponto de vista democrático, na construção simbólica? Essas são algumas perguntas derivadas da reflexão sobre uma manifestação estética no contexto das mídias sociais. No decorrer dessa dissertação buscaremos situá-las no arcabouço teórico da Ciência da Informação e identificar possíveis caminhos para novas contribuições ao conceito de mediação cultural hoje. Além de “EU – Negociando Sentidos”, abordaremos outras manifestações artísticas e culturais nas explanações que permeiam este trabalho, não utilizando-as como exemplos ilustrativos, mas como fagulhas iniciais para as discussões aqui levantadas.

⁴ A temporada de 2012 foi financiada via *crowdfunding* – doações de pessoas físicas afeitas a proposta.

1. INTRODUÇÃO

Abordar fenômenos que ainda não obtiveram um desfecho histórico e ainda se apresentam em constante movimento e transformação não é uma tarefa muito simples. No entanto, a dinâmica ativa dos processos de inovação tecnológica estimula a curiosidade investigativa para entendermos mais profundamente quais as suas imbricações sociais e de que modo as tecnologias afetam nosso cotidiano. A partir do final dos anos 1990, as mídias sociais se tornaram uma ferramenta digital cada vez mais assídua entre as formas de comunicação entre os indivíduos e organizações, cujo pontencial ainda é explorado e o número de adeptos não para de crescer. Segundo pesquisa estatística de 2015⁵, os usuários da Internet na América Latina passam mais tempo *online* com as mídias sociais do que seus homólogos em qualquer outro lugar do mundo. Ao considerarmos apenas o acesso ao *Facebook*, podemos observar⁶ que o crescimento é realmente exponencial (Figura 1):

Figura 1 - Número de usuários ativos do Facebook em todo o mundo entre 2008 e 2017 (em milhões)

Fonte: The Statistics Portal

⁵ Disponível em: <<https://goo.gl/Rex6E6>>. Acesso em: 19 jul. 2017.

⁶ Disponível em: <<https://goo.gl/dQ7NMp>>. Acesso em: 19 jul. 2017.

Este gráfico estatístico apresenta uma linha do tempo com o número de usuários ativos mensais do *Facebook* de 2008 a 2017, em nível mundial. Os usuários ativos são aqueles que iniciaram sessão no *Facebook* durante os últimos 30 dias. Como podemos observar, no terceiro trimestre de 2012 o número de usuários ativos superou 1 bilhão, tornando-se a primeira rede social a fazê-lo, e no primeiro trimestre de 2017 já alcançou 1,94 bilhões de usuários ativos mensais. A partir de dados como esses⁷, a plataforma do *Facebook* pode ser considerada a mídia social mais popular do mundo, tornando-se perceptível a sua influência nos processos comunicativos e de trocas de informação em diversas localidades.

Diante de tamanho alcance, as mídias sociais se tornaram um fenômeno cujo espectro contamina diversas áreas do conhecimento. A Ciência da Informação é certamente um terreno fértil para estudos que busquem refletir sobre as transformações geradas na sociedade a partir desse advento. Tendo em vista a instauração de emergentes dinâmicas e práticas culturais que afloram a partir desse contexto, o presente trabalho visa investigar o conceito de mediação cultural frente a essas novas configurações e desafios. Dessa forma, como adiantamos parcialmente na seção de Apresentação, o intuito dessa pesquisa é exploratório, realizando um estudo que aponte para uma maior compreensão e familiarização sobre o tema, simultaneamente à busca por maior aderência ao campo de conhecimento em que a pesquisa se desenvolve. No entanto, ao invés de nos debruçarmos com veemência sobre dados quantitativos e elementos estatísticos, a estrutura dessa dissertação se aproxima ao que Canclini (2016) indica como possibilidade de procedimento metodológico, face a um contexto de transformação social em movimento. Assim, ao alinharmos a revisão bibliográfica, tendo como ponto de partida para a formulação de questões o surgimento de manifestações culturais e artísticas próprias desse movimento, e que basicamente ocorreram em sua decorrência, – como o espetáculo transmídia “EU – Negociando Sentidos”, descrito na Apresentação – alcançamos um formato mais fluido, condizente com o caráter exploratório da pesquisa.

A ideia, portanto, não é testar ou confirmar uma determinada hipótese, e sim realizar descobertas, analisando quais teorias ou conceitos existentes podem ser aplicados

⁷ Outros levantamentos estatísticos sobre as mídias sociais podem ser encontrados no site: <<https://goo.gl/W3inUZ>>. Acesso em: 19 jul. 2017.

a essa questão ou se novas teorias e conceitos devem ser desenvolvidos, alertando sobre potenciais dificuldades, sensibilidades e áreas de resistência, tendo em vista que:

Este desencontro entre as perguntas e os processos sociais é mais contundente em momentos de transformação social, quando não dispomos de evidências empíricas porque tudo estremeceu, nem as coisas, nem as pessoas estão no mesmo lugar. Então pode ser mais produtivo fazer uma sociologia ou antropologia narrativa que permita as pessoas contarem como bolam as coisas para passarem de uma condição social a outra. (CANCLINI, 2016, p. 138).

O espetáculo “EU – Negociando Sentidos” pode ser compreendido como um relato particular através de uma forma de manifestação artística inserida nesse momento de transformação enunciado por Canclini. Por esse motivo, torna-se um objeto provocador para a formulação de questões e problematizações em relação à mediação cultural e às mídias sociais, no tocante a contrução de significados e criação de sentidos nos meios sociais. Então, no que diz respeito ao detalhamento do caminho que iremos percorrer a seguir, no segundo capítulo buscamos proporcionar uma visão geral do contexto social em que emergem novas dinâmicas na cultura em decorrência da presença das novas tecnologias da informação e comunicação digital, mobilizando autores como Stuart Hall (1997), Pierre Levy (1999; 2007), Manuel Castells (1999; 2002; 2013), Néstor García Canclini (1997; 1999; 2004; 2011; 2012), entre outros que têm em sua reflexão crítica a interpretação dos processos sociais e culturais diante dessas novas perspectivas tecnológicas. No terceiro capítulo, pretendemos explorar as mídias sociais em seus diversos aspectos, não apenas enquanto ferramenta funcional no âmbito da comunicação, mas as decorrências e interferências em diversas esferas da atividade humana, inclusive traçando uma perspectiva crítica em oposição a certa visão ingênua que deixa de contemplar os efeitos negativos, muitas vezes velados, provocados por sua utilização. Nessa parte, identificamos a interdisciplinaridade do assunto, trazendo autores do campo da Comunicação, como Alex Primo (2000; 2012), Jussi Parikka (2011), Evgeny Morozov (2011), Stig Hjarvard (2014), José Luiz Braga (2006), Danah Boyd e Nicole Ellison (2007), Andreas Hepp (2014), entre outros. Assim, despontam conceitos importantes para a contrução de nossa reflexão, como a ideia de *midiatização* e pontos de vista sobre a privacidade e vigilância nos meios digitais, por exemplo.

O quarto capítulo se detém sobre a revisão bibliográfica do conceito de mediação cultural, privilegiando os estudos próprios da Ciência da Informação, mas encontrando relevância em autores de outras áreas. Abordamos, portanto, autores franceses como Jean Davallon (2007), Jean Caune (1995; 1999; 2006), Bernard Lamizet (1999), Jean-Marie LaFortune (2016), e também importantes contribuições nacionais, encontradas principalmente nas obras de Marco Antônio de Almeida (2007; 2008; 2009, 2014), Edmir Perrotti e Ivete Pieruccini (2007; 2014), Cayo Honorato (2015). Além disso, apresentamos a ideia de interpretar o conceito de mediação cultural como um dispositivo no sentido foucaultiano, o que nos levou a leitura dos filósofos Gilles Deleuze (1999), Giorgio Agamben (2009) e do próprio Michel Foucault (1996), além de outros escritos que auxiliaram na interpretação desse conceito. A partir desse momento, e da leitura cruzada com as propostas desenvolvidas no espetáculo “EU – Negociando Sentidos”, identificamos vetores essenciais para a compreensão da mediação cultural no cenário atual, desenhado em momento anterior: as diferenças entre informação e experiência, e entre interatividade e participação. Nesse sentido, mobilizamos desde a concepção de experiência em Walter Benjamin (1987; 2014), como as reflexões realizadas por Jorge Larrosa Bondía (2002), além de observar como as mídias sociais apresentam diversos obstáculos para uma efetiva participação dos sujeitos na cultura, a partir da leitura de artigos de Edmir Perrotti e Ivete Pieruccini (2000) e Lúcia Maciel Barbosa de Oliveira (2009; 2010). Obviamente contamos com o pensamento de outros autores importantes não enunciados acima mas que permeiam essa dissertação, como Martín-Barbero (2009; 2015), Alberto Mellucci (1996), André Lemos (1997; 2004) e Teixeira Coelho (1999; 2015), por exemplo.

O breve detalhamento acima do mapa de leitura desse trabalho demonstra a complexidade e a dificuldade de abordarmos o tema. A realidade em que estamos inseridos, de convivência entre diferentes culturas, línguas, costumes, cuja potência se realiza nas tecnologias da informação e comunicação digital, necessita de uma compreensão da mediação cultural que contemple a diversidade dos sentidos do viver comum, que opere sobre e através dos conflitos e tensões entre os sujeitos, buscando um equilíbrio de poder que é bastante desigual no mundo atual. A centralidade da cultura é aspecto indispensável para a construção dessa visão, e é a partir daí que começaremos o segundo capítulo a seguir.

2. A EMERGÊNCIA DE NOVAS DINÂMICAS CULTURAIS

Este capítulo tem como propósito explorar o contexto no qual se desenvolvem dinâmicas emergentes no campo da cultura, que têm seu surgimento a partir do crescente processo de incorporação e utilização das tecnologias de informação e comunicação digital em rede na vida em sociedade. Abordaremos, primeiramente, a noção de centralidade da cultura, apontada pelo sociólogo Stuart Hall – um dos principais expoentes dos Estudos Culturais britânicos⁸ –, ideia na qual a cultura passa a assumir um papel protagonista na sociedade, penetrando “em cada recanto da vida social contemporânea, fazendo proliferar ambientes secundários, *mediando tudo*” (HALL, 1997, p. 22, grifos do autor). Na sequência, buscaremos descrever a crescente influência das tecnologias de informação e de comunicação digital em rede na configuração das práticas sociais na contemporaneidade, apoiando-nos em teóricos cujas pesquisas se debruçam sobre o impacto da internet na organização da sociedade, além de observarem quais as transformações ocorridas nos relacionamentos entre os indivíduos e grupos que decorrem da inserção em uma ambiência digital-virtual.

De certa forma, as reflexões teóricas desses autores podem ser apresentadas como justificativa da pertinência dessa pesquisa na medida em que circunscrevem o assunto da investigação, revelando que o pensamento sobre a sociedade no século XXI pode ser formulado a partir do estudo da informação enquanto elemento comunicacional de grande significado para o entendimento dos processos constitutivos da cultura.

2.1. A centralidade da cultura

A concepção de Stuart Hall acerca da centralidade da cultura tem como ponto de partida uma “revolução cultural” ocorrida no século XX, conforme o próprio autor enuncia. Essa revolução pode ser entendida como uma predominância social da cultura no mundo

⁸ Os estudos culturais britânicos surgiram no início dos anos de 1960 como um projeto de abordagem da cultura a partir de perspectivas críticas e multidisciplinares, instituído na Inglaterra, no *Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies*, tendo como figuras inaugurais Raymond Williams, Edward Thompson e Richard Hoggart. Buscam situar a cultura no âmbito de uma teoria da produção e reprodução social, especificando os modos como as formas culturais serviam para a dominação social ou para possibilitar a resistência contra ela. Assim, desenvolveram-se modelos teóricos do relacionamento entre a economia, o Estado, a sociedade, a cultura e a vida cotidiana.

contemporâneo, e que tem como uma de suas motivações o acelerado processo de trocas culturais a partir do advento das tecnologias de informação e comunicação digital. No entanto, para ele, tal movimento não se constitui na instauração de uma cultura homogeneizada em escala global, muito pelo contrário, ele carrega em si o potencial para identificar as diferenças e possibilitar a criação de modelos híbridos e alternativos de convivência em que concepções novas e antigas coexistem. Segundo o autor, a revolução cultural impulsionada pelo desenvolvimento tecnológico interfere intrinsecamente no circuito econômico e social global, mas também nos cotidianos locais, deslocando identidades e fornecendo insumos para a geração de novos sentidos e significações, impactando nos modos de viver e estar no mundo.

Nesse cenário, Hall (1997) define a centralidade como algo para além dos antagonismos usualmente postos, tais como a ideia de centro-periferia ou a noção de alta e baixa cultura, propondo a diluição dessas fronteiras simultaneamente à problematização das posições hierárquicas dos campos do saber, demonstrando uma importância considerável dos processos culturais para a vida em sociedade. Aprofundando esse raciocínio, Hall (1997) enumera dois aspectos que dizem respeito à centralidade da cultura. O primeiro, de cunho empírico, trata do lugar das relações culturais na estrutura da organização das atividades e das instituições, atravessando as esferas tradicionais da economia, da indústria e da sociedade, e assim interferindo na formação das identidades pessoais e sociais, como “uma força de mudança histórica global” (HALL, 1997, p. 24). Já o segundo aspecto, de caráter epistemológico, é defendido pelo autor como a posição central da cultura nas questões relativas ao conhecimento e à produção de conceitos, ou seja, a cultura como elemento primordial da transformação de nossa compreensão sobre o mundo. Uma vez que as práticas sociais se realizam em consideração aos discursos que lhes atribuem significação, a cultura assume papel fundamental na construção dos sistemas simbólicos, representações e significados.

É no que concerne à reflexão sobre o aspecto epistemológico da centralidade da cultura que Hall (1997) sugere a ocorrência de uma “virada cultural”, ou seja, o momento de transformação de paradigma nas ciências sociais e nas humanidades que desloca a cultura de sua dependência frente aos processos econômicos de produção material e suas institucionalizações para a posição de centralidade. Assim, para Hall (1997), a linguagem passou a ter um papel importante na formulação das teorias sociais. Esta nova perspectiva

vem acompanhada da ampliação da compreensão sobre a linguagem para a totalidade da vida em sociedade, reconfigurando elementos simbólicos já presentes nas análises sociológicas, mas agora colocados em um novo patamar. Esse tipo de interpretação fornece as bases para entender a cultura como um campo autônomo e que se inter-relaciona com outros fenômenos, sociais, políticos e econômicos:

Argumenta-se que os processos econômicos e sociais, por dependerem do significado e terem consequências em nossa maneira de viver, em razão daquilo que somos — nossas identidades — e dada a “forma como vivemos”, também têm que ser compreendidos como práticas culturais, como práticas discursivas. (HALL, 1997, p. 27)

Ainda segundo o autor, na busca pelo protagonismo do pensamento social, a cultura não se coloca acima dos outros campos, político e econômico por exemplo, tampouco pressupõe dispor de uma posição de inferioridade em relação a estes. Em resumo, a dimensão da cultura se encontra entrelaçada com todos os aspectos da vida em sociedade, incluindo aí as interseções que se manifestam em outros campos. No entanto, Hall ressalta que não se trata de encarar todas as coisas como cultura, mas que toda e qualquer prática ou ação social tem intrínseca relação com o sentido, com o seu significado. Dessa forma:

há práticas *políticas* que se referem ao controle e ao exercício do poder, da mesma forma que existem práticas *econômicas*, que se referem à produção e distribuição dos bens e da riqueza. Cada uma está sujeita às condições que organizam e regem a vida política e econômica destas sociedades. Agora, o poder político tem efeitos materiais muito reais e palpáveis. Contudo, seu verdadeiro funcionamento depende da forma como as pessoas *definem politicamente as situações*. De forma similar, a distribuição da riqueza e dos recursos econômicos tem efeitos materiais reais e tangíveis para os ricos e os pobres da sociedade. Entretanto, a questão sobre a distribuição da riqueza vigente, se esta é ou não ‘justa’, é uma *questão de significado* – isto quer dizer, depende de como são definidas ‘justiça’ e ‘equidade’; e nossas ações econômicas serão determinadas, em parte, segundo a posição que tomarmos com respeito a estas definições. (HALL, 1997, p. 30-31, grifos do autor).

Outro importante pensador representante dos Estudos Culturais, Raymond Williams, apresenta em algumas de suas obras a complexidade que envolve a definição do

termo cultura, reconstituindo historicamente os diferentes sentidos e significados do termo, analisando as mudanças semânticas em suas relações com as mudanças sociais. Williams aponta que em qualquer sociedade, a qualquer tempo, “há um sistema central de práticas, significados e valores que podemos chamar especificamente de dominante e eficaz” (WILLIAMS, 2011, p. 53). Em outras palavras, o autor compreende que a cultura se converte num espaço de dominação no qual a hegemonia de “certos significados e práticas são escolhidos e enfatizados” (WILLIAMS, 2011, p. 54), enquanto outros são negligenciados e excluídos. O termo “cultura” no “Dicionário crítico de política cultural”, de Teixeira Coelho (1999), além de traçar um breve panorama sobre seus significados, identifica uma concepção materialista – que pode ser relacionada às ideias de Williams, mencionadas acima – e outra idealista. A concepção idealista aborda o termo cultura como uma espécie de subjetividade individual que se traduz em ações sociais e comportamentos singulares conectados por um sentido global. No entanto, ambas as concepções, unidas, contribuem para o melhor entendimento do que é cultura, especialmente no tocante a essa pesquisa:

a cultura não se caracteriza apenas pela gama de atividades ou objetos tradicionalmente chamados culturais, de natureza espiritual ou abstrata, mas apresenta-se sob a forma de diferentes manifestações que integram um vasto e intrincado sistema de significações. Assim, o termo cultura continua apontando para atividades determinadas do ser humano que, no entanto, não se restringem às tradicionais (literatura, pintura, cinema - em suma, as que se apresentam sob uma forma estética) mas se abrem para uma rede de significações ou linguagens incluindo tanto a cultura popular (carnaval) como a publicidade, a moda, o comportamento (ou a atitude), a festa, o consumo, o estar-junto, etc. (COELHO, 1999, p. 103).

Nesses termos, e extrapolando a questão teórica analítica a que se refere Stuart Hall, propomos aqui a centralidade da cultura como processo propulsor não só do entendimento da vida em sociedade, mas também como um farol de grande alcance a partir do qual podem ser formuladas contribuições para a conceituação do nosso objeto de pesquisa, a mediação cultural. A emergência de novas dinâmicas da cultura, como veremos a seguir, possibilita e sugere que repensemos algumas características do sentido da mediação cultural na atualidade, levando em conta os processos culturais inerentes ao

surgimento de novas tecnologias, como novas formas de solidariedade, de identidade e de expressão artística.

Sob outra perspectiva, mas também nos debruçando sobre o entendimento da cultura na atualidade, encontra-se a obra “A conveniência da cultura: usos da cultura em uma era global” – de George Yúdice (2006), pesquisador da Universidade de Miami –, que se tornou referência para o estudo da cultura e de seus processos econômicos. Segundo o autor, a cultura abandonou o status de simples mercadoria e passou a ser entendida como “recurso”. Basicamente, essa definição coloca a cultura como algo que envolve investimentos, cuja distribuição e utilização mostra-se como fonte inesgotável. A configuração atual dos sistemas culturais é crescentemente pautada pela evolução das tecnologias da informação e comunicação digital e isso tem reflexo também na estrutura da indústria cultural. A complexidade desse cenário leva à orientação de algo passível e necessário de ser gerenciado, seja pelo Estado, por corporações ou movimentos da sociedade civil. Dessa forma, é constante a premissa das políticas culturais em colocar como possível o desenvolvimento e administração dos sistemas de gestão da arte e da cultura que alcancem o crescimento econômico e o bem-estar social, de maneira que a mercantilização e o bem cultural público se estabeleçam a partir de uma relação dialética.

No primeiro processo, da mercantilização, reorienta-se o valor da cultura de acordo com a lógica e os princípios do mercado, assumindo assim uma condição de serviço comercial. No segundo, trata-se de gerir a cultura de maneira que fortaleça os valores e práticas das comunidades. Mas existe uma linha divisória entre as duas abordagens? Um serviço comercial poderia satisfazer realmente as necessidades do bem cultural público? Teoricamente, de acordo com Yúdice, são os serviços comerciais que abastecem os interesses de entretenimento e comunicação dos cidadãos. É verdade que milhões de pessoas querem e se comunicam através do *Facebook*, por exemplo, mas isso se estabelece a partir apenas do ponto de vista do desejo. A cultura mercantilizada promove gostos que levam a consumir ainda mais certo tipo de cultura, que, inclusive, difunde novos valores consumistas, se não no conteúdo da narrativa, certamente na divulgação e publicidade que a acompanha e são inseridas no argumento das comunicações. O poder público, então, apresenta-se como uma alternativa a essa lógica e tem a capacidade de promover garantias que visem à ampliação do acesso aos bens culturais e o fomento à produção cultural.

No Brasil, a Constituição Federal de 1988 prevê no artigo 215 que o Estado deve garantir “a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional”, e ainda apoia “a valorização e a difusão das manifestações culturais”. Ou seja, é compromisso do Estado a persecução desses objetivos, mas o planejamento muitas vezes carece de uma visão estratégica para esse sentido. A cultura não deve ser concebida como um modelo imposto e de mão única para todos, mas com possibilidades maiores de envolvimento em sua concepção, com a participação de todos na construção de um projeto de transformação social. Desta forma, em nosso entendimento, a cultura deve ser uma oportunidade de integração na vida comunitária, nos mais diversos níveis, e de um processo de fruição por todos; não se trata tão somente de acesso à cultura, mas de possibilitar a experiência, com oportunidades concretas de intervenção individual e de envolvimento crescente de todos no fazer cultural. No entanto, existem grupos e comunidades para os quais as ações institucionais não alcançam, e esse recurso à cultura local como fundamento das produções e manifestações, que assumem diversas linguagens em sua vocalização, não deixa de ser também uma produção discursiva das identidades. Inclusive, novas formas de expressão são constantemente criadas e difundidas a partir desses contextos. É na arte e na cultura que podem ser encontradas chances para a melhoria das condições sociais de grupos e comunidades cujas ações institucionais, públicas ou privadas, não dispõem de capacidade transformadora efetiva.

Em suma, proposições para o desenvolvimento social e a construção do conhecimento baseadas somente em aspectos econômicos, que desconsideram a influência da dimensão dos processos culturais, pode carecer de consistência para a ampliação da cidadania, da consolidação democrática e da melhora da qualidade de vida dos indivíduos. Através da lente fornecida pela ideia de centralidade da cultura, torna-se importante a observação de movimentos e subjetividades que se constituem, se moldam e se transmutam a partir dos emergentes comportamentos culturais decorrentes da inclusão das tecnologias da informação e comunicação digital na sociedade.

2.2. Cibercultura na sociedade em rede: possibilidades e limitações

O título deste subcapítulo utiliza duas expressões empregadas por diferentes pesquisadores a respeito do desenvolvimento da vida moderna em relação à criação e à

difusão dos aparatos de tecnologia da informação e comunicação digital. A ideia de “cibercultura” foi amplamente discutida pelo filósofo francês Pierre Levy, um dos maiores expoentes dos estudos sobre as mídias digitais, em livro que leva o mesmo nome; e a “sociedade em rede”, que também é título de livro, mas de autoria do sociólogo espanhol Manuel Castells, pesquisador igualmente importante para o campo da comunicação e dos movimentos sociais, cujas teorias mapeiam um cenário mediado pelas novas tecnologias de informação e comunicação digital em rede e como estas interferem nas estruturas sociais na realidade. Detalhar o pensamento de ambos é uma tarefa necessária no tocante ao assunto dessa dissertação. No entanto, após essa primeira abordagem, iremos avançar na discussão trazendo elementos dentro de uma perspectiva crítica mais afastada da visão entusiasmada de ambos os autores. Dessa forma, buscamos trazer para a discussão as possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias, mas também suas limitações – muitas vezes deixadas de lado pelo êxtase constante do “novo” oferecido pelo desenvolvimento tecnológico. Tal perspectiva crítica será retrabalhada ao longo da dissertação nos capítulos seguintes, inclusive. O excerto abaixo representa bastante bem nossas intenções em relação ao cruzamento do pensamento desses autores e como pretendemos realizar essa abordagem a partir de agora:

Embora desempenhem importante papel em nosso foco de análise, não pretendo fazer uma apologia ao universo digital e às TICs, mas sim considerar que sua presença estruturante, mesmo que problemática, oferece novos meios e recursos para a criação cultural e para a dinamização das relações sociais. (ALMEIDA, 2014, p. 285).

A trajetória intelectual de Lévy demonstra sua dedicação à compreensão dos fenômenos da comunicação e produção de informação e conhecimento. Ao final da década de 1990, o filósofo se consolidou como intelectual respeitado no estudo da internet enquanto fenômeno cultural. No livro “Cibercultura”, Lévy (1999) escreveu suas percepções sobre o crescimento do ciberespaço, um novo ambiente de comunicação que surgiu da interconexão de computadores em rede e, conseqüentemente, moldou as dinâmicas específicas da cibercultura. Segundo ele, “a cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas que vieram antes dele no sentido de que ele se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer” (LÉVY, 1999, p. 15). Trata-se, portanto, de um “novo dilúvio”, provocado pelos avanços tecnológicos das

telecomunicações e da internet. Os conceitos de cibercultura e ciberespaço são centrais na obra de Lévy e é a partir deles que derivam todas as suas reflexões.

O termo ciberespaço⁹ diz respeito não apenas à infraestrutura material da comunicação digital, mas também ao universo de informações que ela abriga e aos indivíduos que produzem e navegam nesse universo. Pode ser definido como o espaço de comunicação formado pela interconexão mundial dos computadores e das suas memórias, constituindo-se num espaço virtual de trocas simbólicas entre pessoas. Lévy ressalta a importância da codificação digital do ciberespaço, pois esta condicionaria "o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação" (LÉVY, 1999, p. 92). Além disso, este ambiente passou a conceber informações e possibilitar relações culturais numa velocidade de troca jamais vista, tornando o ciberespaço um lugar inconstante, no qual os dados se encontram, se modificam e se excluem em um movimento interminável, inserindo na vida social uma nova dinâmica onde:

a extensão do ciberespaço acompanha e acelera uma virtualização geral da economia e da sociedade. Das substâncias e dos objetivos voltamos aos processos que o produzem. Dos territórios, pulamos para o nascente, em direção às redes móveis que os valorizam e as desenham. Dos processos e das redes, passamos às competências e aos cenários que as determinam, mais ainda. Os suportes de inteligência coletiva do ciberespaço multiplicam e colocam em sinergia as competências. Do design à estratégia, os cenários são alimentados pelas simulações e pelos dados colocados à disposição pelo universo digital. Ubiquidade da informação, documentos interativos interconectados, telecomunicação recíproca e assíncrona em grupo e entre grupos: ciberespaço faz dele o vetor de um universo aberto. Simetricamente a extensão de um novo espaço universal dilata o campo de ação dos processos de virtualização. (LÉVY, 1999, p. 49-50).

Ao nomear o ciberespaço um "universo aberto", o autor aponta que múltiplas possibilidades e direções podem ser configuradas ali, ou seja, trata-se de um grande campo a ser explorado, conformando expectativas para alcançar novas formas de progresso em

⁹ O termo foi cunhado pelo autor de ficção científica William Gibson, em 1984, no livro "Neuromancer". Originalmente foi utilizado para designar um ambiente artificial onde trafegam dados e relações sociais de forma indiscriminada. Para Gibson, ciberespaço é um espaço não físico no qual uma alucinação consensual pode ser experimentada diariamente pelos usuários.

seus mais variados aspectos. Segundo Wertheim (2001), o ciberespaço vai além do espaço físico, na medida em que ele permite o exercício de aspectos da humanidade que não encontram lugar no mundo real. Diferente de onde vivemos, o ciberespaço surge como a representação de um local seguro para as pessoas experimentarem suas fantasias, desejos e sonhos, sem medo e sem angústia. Apesar de ser considerado um espaço paralelo, onde são criadas novas experiências coletivas, este domínio repercute e imbrica-se também no mundo físico. O ambiente virtual torna-se *locus* da interação social. Os relacionamentos constituídos no ciberespaço também interferem nos modos de produção e de pesquisa na ciência, na medicina, na educação, no jornalismo, criando uma rede ampla de comunicação e difusão de conhecimento. Nesse sentido, o surgimento do ciberespaço afeta diretamente a cultura.

O termo cibercultura, portanto, refere-se ao “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 1999, p. 17). Tendo em vista que estamos cada vez mais imersos nessas novas relações de comunicação e produção de conhecimento que a cibercultura nos oferece, ela aponta também para outra tendência que acompanha o crescimento da imersão no ciberespaço: a virtualização. O autor se apoia no campo da filosofia para buscar uma definição do conceito de “virtual”, considerando-o como algo que tem sua existência enquanto potência, como possibilidade, antes de sua efetiva concretização. Nesse sentido, uma palavra, enquanto vocábulo ainda não enunciado, pode ser um exemplo de elemento virtual. Assim, a cibercultura está diretamente conectada à virtualização, já que seus processos abarcam a digitalização da informação e sua desterritorialização, podendo ser acessada em qualquer ponto da rede a qualquer momento. A flexibilização do tempo e espaço no ambiente virtual aponta também para uma relação indireta entre a cibercultura e a virtualização, tendo em vista que suas ferramentas direcionam as organizações para agirem de forma menos dependente de territórios determinados, horários fixos, práticas estanques etc.

O computador enquanto elemento operador dessa virtualização e do crescimento do ciberespaço e, conseqüentemente, do desenvolvimento da cibercultura, é orientado por três princípios fundamentais: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva. A interconexão, seja mundial ou local, é um princípio básico do ciberespaço, na medida em que sua dinâmica é fundamentalmente dialógica. As

comunidades virtuais “são construídas sobre afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos, em um processo mútuo de cooperação e troca” (LEVY, 1999, p. 127). Já a inteligência coletiva pode ser considerada a finalidade última da cibercultura, pois descreve um tipo de inteligência compartilhada que surge da colaboração de muitos indivíduos em suas diversidades. “É uma inteligência distribuída por toda parte, na qual todo o saber está na humanidade, já que, ninguém sabe tudo, porém todos sabem alguma coisa” (LEVY, 1999, p. 212). A cibercultura reflete uma “universalidade sem totalidade”. É universal porque promove a interconexão generalizada, mas comporta a diversidade de sentidos, dissolvendo a totalidade. Em outras palavras, a interconexão dos computadores forma a grande rede, na qual cada nó é fonte de heterogeneidade e diversidade de assuntos, abordagens e discussões, ambos em permanente renovação.

Outro ponto chama atenção na obra de Pierre Lévy: suas proposições acerca da nova relação que o homem estabelece com o saber, a partir de sua imersão no ciberespaço. A cibercultura incide também nas funções cognitivas humanas como o raciocínio, a memória e a imaginação. Segundo o autor, o processo de aprendizagem pode ser constante e ainda dispensar a necessidade de um planejamento anterior:

Devemos construir novos modelos do espaço dos conhecimentos. No lugar de representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em ‘níveis’, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes ‘superiores’, a partir de agora devemos preferir a imagem em espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa posição singular e evolutiva. (LEVY, 1999, p. 158).

Neste sentido, Lévy (1999) aponta a necessidade de mudanças na organização do sistema educacional e no papel do professor como centralizador do conhecimento, sugerindo que se torne então um incentivador da inteligência coletiva. Obviamente os processos sociais não contemplam com velocidade mudanças estruturais significativas desse porte, mas podemos afirmar que é inegável a transformação das formas de criação do conhecimento, comparado a décadas anteriores ao surgimento da internet. Essas características da cibercultura também afetam outras áreas e práticas, como as manifestações culturais e artísticas. A interconexão e a virtualização trazem consigo novas formas de expressão, apoiadas em plataformas multimídias – que combinam mídias

dinâmicas (vídeo, áudio, animação) com mídias estáticas (texto, fotografia, gráfico) – inserindo em outro patamar as modalidades de produção e recepção. A arte, no contexto da cibercultura, apresenta menor dependência de possibilidades de conservação, em contraposição aos acervos dos museus, já que se situa no ciberespaço e tem na virtualidade digital sua existência, além de apresentar em sua essência a abertura para a interação e a modificação pela ação dos navegantes na internet. Por exemplo, a confecção de uma imagem gráfica a partir das conexões na internet pode passar por mecanismos de interatividade e criação coletiva, de forma que todos interferem e estruturam uma obra mesmo não tendo talentos técnicos diferenciais. A imagem abaixo é uma demonstração daquilo que Lévy coloca como “obras-fluxo, obras-processo, ou mesmo, obras-acontecimento” (LEVY, 1999, p. 147), típicas das práticas exclusivas na cibercultura:

Figura 2 – *Printscreen* de pixelcanvas.io em 13 de junho de 2017, às 14h35. O número no canto esquerdo em baixo mostra quantas pessoas estavam conectadas ao site naquele exato momento: 4.940 usuários.

Fonte: Pixelcanvas.io

A Figura 2 foi extraída do sítio *pixelcanvas.io*. Nele, o usuário pode preencher apenas um *pixel*¹⁰ por vez – escolhendo a cor na paleta de cores no centro inferior da tela

¹⁰A palavra *pixel* é oriunda da junção dos termos *picture* e *element*, formando, ao pé da letra, a expressão elemento de imagem. Ao visualizarmos uma imagem com alto índice de aproximação, é possível identificar pequenos quadrados coloridos nela, que, somados, formam o desenho completo. Esses pontos, que são a menor parte de uma imagem, levam o nome de *pixels*.

– em um painel gigantesco, que vai muito além do *printscreen* da figura acima, com um limite de tempo pré-definido entre um e outro (quanto mais longe do centro maior o tempo de espera). As imagens e representações gráficas que vemos nesse pedaço do painel captado pelo *printscreen* do computador foram formadas com a participação de milhares de pessoas, *pixel* por *pixel*. Essa interação pode não ter como resultado ou objetivo final uma obra de cunho artístico – embora consigamos perceber alguns esforços nesse sentido – mas pode suscitar algumas formulações culturais a respeito das coletividades. Alguns *blogs* brasileiros, por exemplo, alertam e incentivam as pessoas a entrarem no sítio e contribuirem para a permanência, ou ainda certa dominação, das bandeiras nacionais no painel¹¹.

Para Lévy (2007), estamos frente ao século da globalização da informação e da desmaterialização dos suportes da informação. Isso permite que as pessoas tenham acesso e forneçam uma variedade de obras, serviços, dados e produtos transmitidos e reproduzidos em grande velocidade pelas mais variadas formas de produção e distribuição. A publicação e veiculação de ideias prescinde das mídias clássicas como a edição em papel, dos jornais ou da produção de conteúdo em televisão. As estatísticas do *YouTube*¹² – sítio de compartilhamento de vídeos enviados pelos usuários através da internet – apresentam números significativos e mostram como essa plataforma ganhou espaço no circuito da troca de informação e comunicação na atualidade e dispõe de alcance global:

- a) Mais de um bilhão de usuários, o que representa quase um terço dos usuários da Internet. Diariamente, essas pessoas assistem bilhões de horas de vídeo, gerando bilhões de visualizações;
- b) Lançadas versões locais em mais de 88 países;
- c) Navegação em 76 idiomas diferentes (o que abrange 95% dos usuários da Internet).

¹¹ Disponível em: <<https://minilua.com/pixelcanvas-ajude-o-brasil-a-vencer-essa-guerra-virtual/>>. Acesso em: 14 jul. 2017.

¹² O termo vem do inglês *you* que significa “você” e *tube* que significa “tubo” ou “canal”, mas é usado na gíria para designar “televisão”. Portanto, o significado do termo “youtube” poderia ser “você transmite” ou “canal feito por você”. A ideia é idêntica à da televisão, em que existem vários canais disponíveis. A diferença é que os canais são criados pelos próprios usuários, onde podem compartilhar vídeos sobre os mais variados temas. Também é possível adicionar comentários sobre o vídeo. Os dados fornecidos pelo próprio *YouTube* estão disponíveis em: <<https://www.youtube.com/intl/pt-BR/yt/about/press/>>. Acesso em: 23 jun. 2017.

- d) O número de canais que recebem investimento de seis dígitos por ano cresceu 50% ao ano;
- e) Desde julho de 2016, já pagou US\$ 2 bilhões para os titulares de direitos autorais que optaram por gerar receitas com reivindicações desde que o *Content ID*¹³ foi lançado em 2007;
- f) Desde julho de 2015, há mais de 8 mil parceiros usando o *Content ID*, incluindo muitas emissoras de TV, estúdios de cinema e gravadoras importantes, que reivindicaram mais de 400 milhões de vídeos. Isso os ajuda a controlar o conteúdo no *YouTube* e a gerar receita a partir de vídeos com direitos autorais.

Basicamente, para Lévy (1999), a rede interconectada promovida pela exploração do ciberespaço é um instrumento de comunicação entre indivíduos, um lugar virtual no qual as comunidades ajudam seus membros a buscar, encontrar e aprender o que querem saber. Desde o início de sua argumentação, o autor explicita a sua intenção de deixar de fora as questões econômicas e políticas, concentrando-se nas implicações culturais. No entanto, não é possível se desvencilhar da teia de colisões sociais, políticas e econômicas que tal progresso técnico insere a partir de uma relação da cibercultura com a globalização. Embora essa seja imaginada como unificação e interação entre todos os países, empresas e mercados, em verdade trata-se de um processo bastante segmentado e desigual (CANCLINI, 1999). O próprio desenvolvimento de novas tecnologias da informação e comunicação digital tende a criar elementos que contribuem para a ampliação das desigualdades econômicas. Proenza (2003) apresenta dados que revelam uma acentuada diferença de inclusão digital entre os países, por exemplo. Nas regiões com menos recursos financeiros existem baixos níveis de conexão com a internet, em oposição aos países mais desenvolvidos – países com a renda per capita menor ou mais concentrada são aqueles que ostentam os maiores índices de exclusão digital:

¹³ Proprietários de direitos autorais podem utilizar um sistema chamado *Content ID* para identificar e gerenciar o conteúdo deles no *YouTube* com facilidade. Os vídeos enviados são verificados em relação a um banco de dados de arquivos recebidos pela empresa dos proprietários do conteúdo. Os proprietários de direitos autorais decidem o que acontece quando o conteúdo em um vídeo no *YouTube* corresponde a uma obra pertencente a eles. Quando isso ocorre, o vídeo recebe uma reivindicação do *Content ID*.

não há dúvida de que, com a Internet – mídia, daqui em diante, tão banal quanto o telefone – entramos em uma nova era da comunicação. Muitos estimam, com certa ingenuidade, que o volume cada vez maior da comunicação fará reinar, nas sociedades, uma harmonia crescente. Ledo engano. A comunicação, em si, não constitui um progresso social. E ainda menos quando é controlada pelas grandes firmas comerciais da multimídia. Ou quando contribui para aprofundar as diferenças e as desigualdades entre cidadãos do mesmo país ou habitantes do mesmo planeta. (RAMONET, 1998, p. 145).

A inclusão digital é o nome dado ao processo de democratização do acesso às tecnologias da informação e comunicação digital. Um indivíduo incluído digitalmente não é aquele que apenas se utiliza dessa nova linguagem no mundo digital para trocar *e-mails*, por exemplo, mas aquele que usufrui dessa ferramenta para melhorar as suas condições de vida a fim de buscar novas oportunidades, de emprego, aprendizado, sociabilidade, entre outras, e assim trazer mais benefícios para a vida profissional e pessoal enquanto cidadão. Embora descortine muitas dúvidas a respeito dessas dinâmicas comunicacionais, essa concepção de cibercultura não abarca ou problematiza esse e outros obstáculos de mesma categoria que surgem quando passamos a observar a realidade social para além da empolgante gama de possibilidades oferecidas nesse novo contexto.

Aqui no Brasil, um pesquisador que se apropriou do conceito de cibercultura e desenvolveu diversos estudos sobre o tema foi André Lemos, professor na Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia. Segundo Lemos (2004), a emergência de novas formas de comunicação sem fio provocou profundas modificações no espaço urbano, nas formas sociais e nas práticas da cibercultura. Ao analisar as práticas com *Wi-fi* e telefonia celular, “que estão transformando o telefone móvel em um ‘controle remoto do cotidiano’” (LEMOS, 2004, p. 1), o autor aponta que novas dinâmicas de acesso a rede e de uso da internet nas grandes cidades de hoje envolvem o usuário em um ambiente de mobilidade, portanto, justifica-se que “as ciências sociais, incluindo aí as ciências da comunicação, devem empreender esforços para compreender as transformações atuais que colocam em sinergia mobilidade e tecnologias de comunicação sem fio” (LEMOS, 2004, p. 5). Nesse cenário de maior e crescente mobilidade, a cultura contemporânea é organizada de forma mais fluida, com posições sociais mais passíveis de intercâmbio, menos estagnadas. Assim, os celulares, enquanto aparelhos móveis de comunicação, tornam-se instrumentos eficientes em relação a emissão e recepção de informações. Vale observar

que, segundo Lemos, essa velocidade não garante uma efetiva melhora dos processos comunicativos e menos ainda um enriquecimento da troca de informações. No entanto, novas práticas de mobilização e agregação social encontram insumos para seu surgimento. Ações como os *flash mobs*— aglomerações instantâneas de pessoas em determinado lugar para realizar determinada ação inusitada previamente combinada, e que rapidamente se dispersam¹⁴ — tornam-se possíveis e são reproduzidos cada vez com mais frequência. Essas práticas podem ter objetivos artísticos e performáticos, ou ainda serem engajados politicamente e apresentarem-se como ações de protesto. De um jeito ou de outro, trata-se de novas manifestações no espaço público das cidades e podemos encarar esses fenômenos como apontamentos para novas relações culturais que são desenvolvidas a partir da inclusão e apropriação social das tecnologias de informação e comunicação digital em rede.

De acordo com o sociólogo Manuel Castells (1999), “[...] as redes constituem a nova morfologia social das nossas sociedades, e a difusão da lógica das redes modifica substancialmente a operação e as conseqüências dos processos de produção, experiência, poder e cultura [...]” (CASTELLS, 1999, p. 469). Ele é autor de “A sociedade em rede”, publicado em 1996, obra na qual busca explorar as dinâmicas sociais e econômicas na atualidade a partir de pesquisas realizadas em variados países e continentes, com a finalidade de teorizar as consequências essenciais das tecnologias da informação e comunicação digital, tendo em vista que a economia globalizada de hoje é pautada pelos fluxos instantâneos da informação, do capital e da cultura. De acordo com Castells, esses fluxos regulam e condicionam o consumo e a produção simultaneamente, de forma que as próprias redes vêm a contribuir para a criação de culturas diversas.

Para ele, as mudanças vivenciadas ao final do século XX constituíram uma verdadeira revolução. Afirma que uma das características que compõe esse novo paradigma “[...] é que a informação é sua matéria-prima: *são tecnologias para agir sobre a informação*, não apenas informação para agir sobre a tecnologia” (CASTELLS, 1999, p. 108, grifos do autor). Outro aspecto importante refere-se à *penetrabilidade dos efeitos*

¹⁴ O primeiro *flash mob* foi organizado via e-mail (com o endereço themobproject@yahoo.com, criado para este fim), pelo jornalista Bill Wasik, em Manhattan. Mandando o e-mail para 40 ou 50 amigos, de maneira que eles não soubessem que o evento fora planejado pelo próprio jornalista, ele convidou as pessoas a aparecerem em frente à loja de acessórios femininos Claire’s Accessories. Segundo ele, “A ideia era de que as próprias pessoas se tornassem o show e que, apenas respondendo a este e-mail aleatório, essas pessoas criassem algo” em um *mob* anônimo e sem liderança. Ver: “*The Short Life of Flash Mobs*”, *StayFree! Magazine*, de Francis Heaney Disponível em: <http://www.alternet.org/story/26807/the_short_life_of_flash_mobs>. Acesso em: 13 jun. 2017.

dessas novas tecnologias da informação, que concerne à grande relevância da informação como elemento essencial para a atividade humana nos dias atuais. Além disso, a crescente difusão dessas tecnologias amplifica sua capacidade influenciadora na medida em que os usuários passam a se apropriar dela, redefinindo-a. Segundo considerações de Capurro e Hjørland (2007) sobre o conceito de informação, no qual descrevem a distinção entre informação como “objeto ou coisa” e como “signo”, podemos aferir que estudar temas ligados a esta área do conhecimento concerne não apenas à interpretação de dados quantitativos, mas também a “um reflexo da função social do sistema de informação” e aos “impactos sociais e culturais dos processos interpretativos” (CAPURRO; HJORLAND, 2007, p. 194). Retomando as ideias de Castells – embora nesse caso o autor tenha como objetivo a reflexão sobre o florescimento de movimentos sociais apoiados nas redes sociais digitais – podemos relacionar o processo comunicacional na contemporaneidade às tecnologias da informação e comunicação:

Comunicação é o processo de compartilhar significado pela troca de informações. Para a sociedade em geral, a principal fonte da produção social de significado é o processo da comunicação socializada. Esta existe no domínio público, para além da comunicação interpessoal. A contínua transformação da tecnologia da comunicação (TI) na era digital amplia o alcance dos meios de comunicação para todos os domínios da vida social, numa rede que é simultaneamente global e local, genérica e personalizada, num padrão em constante mudança. O processo de construção de significado caracteriza-se por um grande volume de diversidade. Existe, contudo, uma característica comum a todos os processos de construção simbólica: eles dependem amplamente das mensagens e estruturas criadas, formatadas e difundidas nas redes de comunicação multimídia. (CASTELLS, 2013, pág. 14).

O virtual se traduz como uma ambiência que viabiliza a interação e abre caminho para diferentes práticas culturais e relações sociais e de consumo. A *cultura da virtualidade real*, chamada assim pelo autor, é caracterizada através de um novo sistema de comunicação, apoiado na integração em rede digitalizada de múltiplas formas de comunicação e em sua capacidade de inclusão e abrangência de variadas expressões culturais. Esse novo sistema transforma radicalmente as relações com o espaço e o tempo, dimensões fundamentais da vida humana. O sentido cultural, histórico e geográfico integra-se em redes funcionais, originando um espaço de fluxos que alimenta o espaço das cidades,

por exemplo, que passam a ser melhor compreendidas em seu caráter orgânico, expandindo-se e criando novos ambientes de interação e atuação. O tempo adquire novos contornos em que passado, presente e futuro são passíveis de serem programados para interagirem entre si na mesma mensagem. Esses espaços de fluxos tornam-se as bases principais de uma nova cultura, que transcende e inclui a diversidade dos sistemas de representação historicamente constituídos e transmitidos.

O processo de formação e difusão da internet moldou de maneira definitiva a estrutura do novo veículo de comunicação na arquitetura de rede, na cultura de seus usuários e nos padrões reais de comunicação. A comunicação mediada pelo computador (CMC) alcança grande parte da esfera de atividades sociais, não só na interação social casual, mas também na formação de comunidades virtuais, que, segundo o autor, são efêmeras do ponto de vista dos participantes, na qual existem “duas populações muito diferentes: uma pequena minoria de aldeões eletrônicos ‘residindo na fronteira eletrônica’ e uma multidão transitória para a qual suas incursões casuais equivalem à exploração de várias existências na modalidade do efêmero” (CASTELLS, 2013, p.386). No entanto, Castells (2013) afirma também que as redes digitais tendem a reforçar o cosmopolitismo das novas classes profissionais e empresariais que usufruem de uma estrutura de referência global, ao contrário da maioria da população de qualquer país. E, no que diz respeito aos sistemas simbólicos, apesar de toda a ideologia que sustentou o potencial dessas tecnologias em educação, saúde e cultura, a estratégia, na época, foi incentivar o desenvolvimento de um enorme sistema eletrônico de entretenimento multimídia, considerado como o investimento mais seguro e rentável do ponto de vista do poder econômico:

[...] talvez a característica mais importante da Multimídia seja que ela capta em seu domínio a maioria das expressões culturais em toda a sua diversidade. Seu advento é equivalente ao fim da separação e até da distinção entre mídia audiovisual e mídia impressa, cultura popular e cultura erudita, entretenimento e informação, educação e persuasão. Todas as expressões culturais, da pior a melhor, da mais elitista a mais popular, vêm juntas nesse universo digital que liga, em um supertexto histórico gigantesco, as manifestações passadas, presentes e futuras da mente comunicativa. Com isso, elas constroem um novo ambiente simbólico. Fazem da virtualidade nossa realidade. (CASTELLS, 2013, p.394).

Uma estrutura social com base em redes é um sistema aberto altamente dinâmico e suscetível de inovação, onde a cultura é desconstruída e reconstruída continuamente, e a *cidade informacional* sugerida por Castells (2013) está inserida nesse panorama. Trata-se não mais de um lugar, mas de um processo, no qual os centros produtivos e de consumo de serviços estão interconectados. As grandes cidades apresentam-se como centros nacionais do dinamismo econômico, tecnológico e social em escala mundial, além de se tornarem centros de inovação cultural e política, já que estão em conexão às redes globais. O surgimento de aplicativos que indicam a intensidade do tráfego, por exemplo, só se tornou possível devido à circulação rápida e em rede da informação, colaborando para um novo tipo de relação entre o indivíduo e o espaço urbano. Contudo, se, como acrescenta Canclini (1997), o espaço urbano é o lugar privilegiado de intercâmbio material e simbólico do habitante cidadão, também pode ser verificada uma distribuição desigual desse capital simbólico, parte da agudização das contradições e desigualdades internas das cidades. Esse fenômeno está diretamente ligado à passagem da cidade para uma megacidade, que agora opera dentro da complexidade da multiculturalidade, tendo em vista que as culturas identitárias deslocam-se, misturam-se, transformam-se e não correspondem mais as fronteiras geográficas. A própria concepção de urbano passa por uma transformação ao relacionar-se com os movimentos da comunicação e da economia internacionalizada, redesenhando as reflexões sobre a cultura e levando em conta não só pesquisas sociodemográficas e espaciais das cidades, mas as dinâmicas sociocomunicacionais (CANCLINI, 1997, p. 86).

Nesse sentido, a posição de Canclini (1997) é a de que os estudos culturais devem levar em conta não só convergências, mas também as diferenças entre os sujeitos sociais. A ideia de que as identidades culturais correspondem a uma nação ou a um espaço físico delimitado se opõe ao caráter multicultural, polifônico e híbrido das sociedades nos tempos atuais. A globalização diminuiu a importância da narrativa dos fatos e acontecimentos históricos fundadores de territórios na formação das concepções identitárias dos sujeitos. De acordo com o autor:

Os referentes de identidade se formam, agora, mais que nas artes, na literatura e no folclore – que durante séculos produziram os signos de distinção das nações –, em relação com os repertórios textuais e iconográficos gerados pelos meios eletrônicos de comunicação e com a globalização da vida urbana. (CANCLINI, 1995, p. 124).

O autor aponta, a partir daí, como tarefa relevante e imprescindível, a busca por “entender como as indústrias culturais e a massificação urbana se articulam para preservar culturas locais e, ao mesmo tempo, fomentar uma maior abertura e transnacionalização dessas culturas” (CANCLINI, 1995, p. 123-124). Na cidade como arena da multiculturalidade, dão-se os embates advindos da coexistência tensa entre o local e o global, em que novas características temporais e espaciais resultam na compressão de distâncias e de escalas temporais, o que pode se abrir para uma nova modalidade de cosmopolitismo, sem referência ao estado-nação, mas ligado à economia globalizada, à desnacionalização. A linha de raciocínio que articula essas ideias procura ressaltar as relações entre comunicação e cultura – enquanto multiculturalidade – no contexto da globalização, em que novos modos de simbolização e significação dos laços sociais se entrelaçam às redes comunicacionais e aos fluxos informacionais, incidindo diretamente na formação das identidades culturais. Então, a cidade como arena da multiculturalidade está articulada com as novas dinâmicas culturais, ou é também engendrada por ela, através da mediação tecnológica da informação.

Além disso, o autor insere na discussão a estrutura dos sistemas de consumo, relembrando, por exemplo, a dependência socioeconômica da América Latina em relação à Europa após os processos de colonização e ressalta como em meados do século XX esse vínculo foi sendo transferido e concentrado nos Estados Unidos. Uma passagem da origem latino-europeia para latino norte-americana, com a intensificação de relações econômicas e culturais de valorização do consumo. Canclini (2011) destaca ainda como a própria história dos países da América Latina, marcada pela anulação de instâncias de representação da cidadania – principalmente nos períodos históricos das ditaduras militares –, induziu os indivíduos a se enxergarem como consumidores. Reconhece que muitas vezes a participação social é mais organizada por meio do consumo privado de bens do que propriamente em ações democráticas que definam e contribuam para o exercício da cidadania. Ao considerar processos de *hibridação cultural* (CANCLINI, 2011) a partir das transformações da sociedade em meio ao contexto de globalização e da multiculturalidade, o antropólogo desenvolve sua concepção de *cidadania cultural*, em que “ser cidadão não tem a ver apenas com direitos reconhecidos pelos aparelhos estatais para os que nasceram em um território, mas também com práticas sociais e culturais que dão sentido de

pertencimento” (CANCLINI, 1999, p. 46). Dessa forma, a construção da cidadania não deve se organizar apenas sobre princípios políticos de acordo com as estruturas jurídicas e sociais, mas também segundo a cultura, a partir das interações cotidianas e das concepções simbólicas por ela desenvolvidas.

Ocorre-me que a nossa primeira responsabilidade é resgatar estas tarefas propriamente culturais de sua dissolução no mercado ou na política: repensar o real e o possível, distinguir entre a globalização e a modernização coletiva, reconstruir, a partir da sociedade civil e do Estado, um multiculturalismo democrático. (CANCLINI, 1999, p.289).

Os processos de mediação cultural devem estar intrinsecamente conectados com essas dinâmicas e, conseqüentemente, à própria reflexão sobre a mediação cultural enquanto conceito fundamental do campo da Ciência da Informação. A apropriação desse panorama como base para novas contribuições nessa direção se torna pertinente, além de possibilitar o estudo do impacto das mídias sociais digitais para as práticas culturais na contemporaneidade. Novos hábitos culturais surgem com o avanço dessas tecnologias e a convergência digital influenciada pelo advento das mídias sociais induz a novos entendimentos das relações culturais, tanto nos aspectos que dizem respeito à produção, como também à sua circulação e apropriação.

3. EXPLORANDO AS MÍDIAS SOCIAIS

As transformações decorrentes do desenvolvimento e da constante evolução das mídias digitais são analisadas em diversas áreas do conhecimento, com atenção especial no campo da Comunicação e da Ciência da Informação. A velocidade com que os aparatos informacionais tecnológicos digitais se atualizam e permeiam o cotidiano de ambientes profissionais e pessoais é facilmente percebida e, assim, as questões conceituais e metodológicas decorrentes dessas mudanças são importantes elementos para um maior entendimento das transformações e suas consequências no plano cultural. A utilização do termo mídia social, enquanto rede social digital, é bastante frequente e ocupa um espaço crescente nas organizações. Em princípio, ele parece servir a dois fins: primeiro, configurar o espaço comunicacional num mundo interconectado no qual se produzem formas diferenciadas de ações coletivas, de expressão de identidades, de geração de conhecimento, de circulação de informações e práticas culturais; segundo, indicar mudanças e permanências nos modos de comunicação e transferência de informações, nas formas de sociabilidade, aprendizagem, autorias, escritas e acesso aos patrimônios culturais e saberes da sociedade. A pesquisadora Nancy Oddone (1998) cita Pierre Lévy para descrever as “tecnologias da inteligência”, consideradas como novas formas de pensar e de representar o mundo, decorrentes desses avanços tecnológicos:

Para ele, essas novas tecnologias não se configuram simplesmente como novas técnicas ou novos modelos de ação em relação ao cotidiano da vida humana, mas referendam novas maneiras de interagir, de relacionar-se, de compreender e de ser compreendido. Em seu conjunto, elas representam uma mudança qualitativa semelhante àquelas provocadas pelo advento da escrita e da imprensa, tecnologias hoje absolutamente incorporadas à nossa concepção de mundo. (ODDONE, 1998, p. 4).

Atualmente, as mídias sociais são exemplos significativos dessas tecnologias enunciadas acima. A mídia social se tornou não apenas um meio de comunicação, mas um espaço virtual de convívio, parte integrante da vida cotidiana. Neste capítulo iremos explorar as características dessas mídias, tanto como ferramentas de comunicação como suas consequências para uma possível sociabilidade através de suas utilizações, resgatando trabalhos e pesquisas científicas de relevância sobre o assunto.

3.1. Conceitos e características das mídias sociais

Para iniciar a exploração, devemos distinguir alguns termos que usualmente são utilizados como sinônimos e podem gerar certa confusão no entendimento de qual o objeto específico tratado aqui. Primeiramente, mídias sociais e redes sociais não são a mesma coisa. O termo “rede social” significa, basicamente, o resultado da criação de relacionamento entre pessoas que compartilham valores em comum, sendo desnecessária a conexão à internet para participar efetivamente de uma rede social. De acordo com a pesquisadora Regina Marteleto (2010), a compreensão de redes sociais atualmente “ultrapassa os princípios tradicionais, nos quais o elo social é visto como algo que se estabelece em função dos papéis instituídos e das funções que lhes correspondem” (MARTELETO, 2010, p. 28). Tendo isso em vista, o conceito de redes sociais aponta para o entendimento de uma sociedade a partir das relações e vínculos entre os indivíduos, os quais reforçam “suas capacidades de atuação, compartilhamento, aprendizagem, captação de recursos e mobilização” (MARTELETO, 2010, p. 28). Ao levarmos o termo para o universo online, ou seja, apoiando-o em plataformas tecnológicas de informação e comunicação interconectadas na Web, encontramos *sites* de rede social ou *sites* de relacionamento, ambientes digitais onde um indivíduo pode se conectar a outro, ou a grupos de pessoas, através de um perfil, abrindo a oportunidade de compartilhamento de conteúdos. A proposta principal de uma rede social digital apoiada em plataforma midiática específica é a interação entre as pessoas, sendo assim, *sites* como *Facebook*, *Google+*, *Linkedin*, *Twitter*, *MySpace*, entre outros, podem ser considerados mídias sociais.

As mídias sociais são, então, sistemas projetados para possibilitar a interação social a partir do compartilhamento e da criação colaborativa de informação em diversos formatos. Elas possibilitam a publicação de conteúdos por qualquer pessoa que tenha acesso à internet, abrangendo diversas atividades que integram a construção de textos, fotos, vídeos e áudios. Kaplan e Haenlein (2010) definem mídias sociais como um grupo de aplicações para Internet construídas com base nos fundamentos ideológicos e tecnológicos da Web 2.0, e que permitem a criação e troca de todo e qualquer conteúdo criado pelo usuário final e distribuído em rede. Inclusive, o termo “mídia social” ganhou espaço diante de apropriações das possibilidades da própria Web 2.0 – nome utilizado por Tim O’Reilly (2005) para descrever um conjunto de mudanças na *web* no momento em que

o usuário ganhou status de sujeito interagente. A *web* surgiu com a expectativa de democratizar a informação, mas quando liberou o polo emissor e deu força e maiores capacidades ao usuário, configurou-se o que se convencionou chamar de Web 2.0. Ela pode ser principalmente caracterizada como uma plataforma na qual o conteúdo é criado pelos sujeitos e não exclusivamente por programadores, como acontecia anteriormente em *sites* mais “estáticos” e não passíveis de edição por outros.

As primeiras mídias sociais da internet, antes mesmo de serem conhecidas como tais, foram os fóruns de discussão e os grupos de *e-mails*, utilizados para unir pessoas com interesses comuns, muito antes do surgimento das plataformas listadas acima. A mídia social permite a emergência de uma rede social, substituindo a lógica da comunicação de “um para todos” por uma interação de “todos com todos”. Mídia social, assim, se constitui social porque permite a apropriação para a sociabilidade, a partir da criação de um espaço social e da comunicação com outros atores, permitindo que ações individuais alcancem uma escala enorme.

Buscamos refletir a partir das funcionalidades comuns das mídias sociais que as diferenciam das demais ferramentas de comunicação e listar características que demonstram que além de meio, a mídia social é também artefato cultural que atua na informação de forma diversa das mídias tradicionais. Primeiramente, os usos da mídia social apontam para um comportamento criativo. A criação de grupos, nomes, montagens textuais e de imagens são constantes nas mídias sociais e incitam seus usuários a continuarem criando para seguirem postando. Uma segunda característica típica trata da conversação, a partir de uma forma em que os usuários podem ocupar posições equilibradas, diferentemente dos meios de comunicação de massa, em que a comunicação se estabelece através de um modelo unidirecional e a possibilidade de interação entre os sujeitos é limitada ou inexistente. Além de uma interação básica com a interface e outros usuários, elas permitem o engajamento coletivo e a possibilidade de estabelecer diálogos ao vivo ou assíncronos. Outro elemento diz respeito à diversidade dos fluxos de informações em circulação através das estruturas sociais estabelecidas nas mídias sociais. Esses fluxos de troca de informações podem gerar mobilização social, inclusive. Além disso, as mídias sociais possibilitam o surgimento de redes sociais através de sua apropriação e conversação. Isso se deve ao fato delas permitirem que os rastros da interação

fiquem visíveis, permitam que a interação seja estendida no tempo e que as redes sociais sejam mais observáveis, constituindo comunidades virtuais, por exemplo.

Antes do surgimento das mídias sociais havia basicamente duas dinâmicas principais das pessoas se comunicarem através de aparatos midiáticos. Uma delas diz respeito à comunicação numa dimensão pública, tal como acontece com dispositivos de radiodifusão, como a televisão e o rádio. A outra maneira pertence à dimensão da comunicação privada entre dois indivíduos, por exemplo através de uma ligação telefônica, que não estabelece interações baseadas em grupos. Com a internet essa diferença entre o que é público e o que é privado começou a se transformar. Salas de bate-papo ou fóruns especializados colocam diversas pessoas simultaneamente em uma conversa ao vivo, mesmo separadas geograficamente. O desenvolvimento inicial das comunicações em rede, foi, em parte, um aumento das possibilidades de indivíduos postando para grupos. As pessoas passaram a interagir entre si através de uma mídia, produzindo, inicialmente, mensagens de texto tanto no âmbito circunscrito ao privado como também para uma exponencial quantidade de contatos, sejam eles conhecidos ou desconhecidos.

As mídias sociais apresentam características que as diferenciam fundamentalmente das mídias tradicionais; elas dependem da interação entre pessoas, porque o debate e a integração entre elas produzem conteúdo a ser compartilhado, utilizando a tecnologia e elementos multimídia como condutores. São arquiteturas sugeridas por uma trama relacional de informações, conexões, *links* e dados que ativam o sujeito no espaço virtual e organizam aquele momento de vivência, possibilitando contradições e conflitos, inclusive. Este ponto de vista implica não só pensarmos nos *websites*, *blogs*, e o uso de indexadores para compartilhamento de arquivos, mas também em seus proponentes, que intervêm em fluxos simultâneos de relacionamento e de informação online, produzindo e modificando significados.

Uma abordagem reconhecida para o estudo desses meios de comunicação social é o trabalho de Danah Boyd e Nicole Ellison (2007) intitulado “*Social Networks Sites: Definition, History, and Scholarship*”. Parte de sua pesquisa centrou-se na natureza fluida dotipo de público, denominado por elas “públicos em rede”. As autoras também exploraram o que são comumente chamados de *affordances*, as capacidades que uma plataforma coloca à disposição dos usuários, qualidades tais como persistência, visibilidade, capacidade de busca e espalhamento. Elas definem *sites* de redes sociais como

“serviços baseados na Web que permitem aos indivíduos (1) construir um perfil público ou semi-público dentro de um sistema limitado, (2) articular uma lista de outros usuários com quem eles compartilham uma conexão, e (3) visualizar e percorrer sua lista de conexões e aquelas feitas por outros dentro do sistema” (BOYD; ELLISON, 2007, p. 213, tradução nossa)¹⁵. Uma característica exclusiva desse tipo de mídia é que elas tornam visíveis as conexões dos indivíduos, além de promoverem e articularem a interação deles com suas próprias redes de contatos. Os usuários não estão necessariamente visualizando ou conhecendo novas pessoas, mas se comunicando principalmente com pessoas que já fazem parte de seu círculo social. A partir do fornecimento de informações pessoais como idade, localização, profissão, interesses, fotos, vídeos, entre outros, são construídas páginas exclusivas chamadas usualmente de “perfis”, passíveis de conhecimento através de mecanismos simples de busca. Assim, a privacidade aparece como característica determinante para a usabilidade dessas mídias e que também as diferenciam umas das outras. Por exemplo, o *LinkedIn* controla o que pode ser visto por um usuário a partir de um investimento financeiro. Outros como o *MySpace* permite aos usuários escolherem se seu perfil seja público ou “apenas para amigos”. O *Facebook* trata a privacidade também nesse sentido, já que os usuários que pertencem à mesma rede podem visualizar os perfis de cada um, a menos que o usuário não habilite essa função¹⁶. Identificar rótulos de relacionamentos incluem categorias como “amigos”, “contatos” e “fãs”. Outro elemento importante é o fluxo de troca de mensagens, e a maioria das mídias sociais contempla esse mecanismo, seja possibilitando a interação via comentários públicos nos registros pessoais ou via mensagens privadas, funcionalidade semelhante ao *e-mail*. E, resumidamente, as mídias sociais variam muito em seus objetivos: alguns são voltados para o

¹⁵ (original) “as web-based services that allow individuals to (1) construct a public or semi-public profile within a bounded system, (2) articulate a list of other users with whom they share a connection, and (3) view and traverse their list of connections and those made by others within the system.”

¹⁶ É importante observarmos que o imperativo da exibição de si contempla uma arquitetura de visibilidade planificada, que alimenta o surgimento de um *voyeurismo* distribuído, no qual todos vêem todos, todos se exibem a todos, na espera ansiosa pelas novidades sociais que desta condição podem emergir. Isso pode ser associado à recente proliferação das tecnologias vigilantes, que têm equipado os indivíduos com ferramentas que eram exclusividade de burocracias estatais organizadas. “A vigilância que ocorre na virtualidade das mídias sociais é marcada pelo monitoramento e registro dos rastros comunicativos deixados pelos internautas em seu uso cotidiano do meio para a classificação e posterior antecipação de comportamentos, preferências, tendências e interesses” (NASCIMENTO, 2009, p. 566). O uso dessas mídias para publicar fotografias, textos ou vídeos no *Facebook*, *Instagram* etc., gera dados do usuário, o que produz renda para as empresas provedoras do serviço. Não se trata de vender um produto diretamente, mas de dados e informação. Os mesmos dados que se usam para a publicidade e outros fins, até mesmo espionagem.

compartilhamento de fotos ou vídeos, outros como espécies de diários pessoais, ou tecnologias de mensagens instantâneas etc. A variedade surpreende, mas é possível identificar elementos comuns que as aproximam e as qualificam como mídias sociais.

3.2. Mídias sociais e as relações sociais mediatizadas

Importa-nos, mais detidamente, as questões que abarcam a temática da tecnologia a fim de efetivarmos um esforço de compreensão das subjetividades em jogo com relação ao ambiente informacional das mídias sociais. O grande desenvolvimento tecnológico, especificamente aquele ligado às novas tecnologias da informação e comunicação, que vivenciamos nos últimos tempos, medeiam mudanças relacionadas à vida sociocultural, política, histórica e, dessa forma, afetam os sujeitos inseridos nesse contexto e as atividades desempenhadas por estes. Uma característica do meio digital é sua transitoriedade, permeada pela comunicação ativa e os relacionamentos em fluxos. O desenvolvimento constante dessas plataformas é um fator de transformação contínua do universo digital, em uma velocidade exponencial. O *Facebook* divulgou no início desse ano o número de perfis ativos utilizando a plataforma no mundo inteiro (Figura 3):

Figura 3 – Perfis ativos, em nível mundial, no *Facebook*

Fonte: Perfil do Mark Zuckerberg no *Facebook*¹⁷

São quase dois bilhões de usuários em treze anos de existência da mídia social. Esses números demonstram uma enorme aceitação e a crescente utilização do *Facebook* pelas pessoas. A sociedade tem um papel essencial na adoção das inovações em tecnologia, num ritmo particular de absorção e uso dessas inovações. Vivemos hoje em uma época em que esse ritmo reflete uma postura de aceitação e indução a mudanças, simultaneamente. Uma ênfase sobre a mudança radical trazida pelas tecnologias de comunicação é encontrada no livro *Networked: The New Social Operating System* (RAINIE; WELLMAN, 2012). De acordo com os autores, atualmente uma grande parcela das pessoas vive radicalmente conectada, condicionada por ritmos de sinais sonoros intermináveis indicando a chegada contínua de e-mails, mensagens de texto, *tweets* e *retweets*, atualizações no *Facebook*, fotos e vídeos etc. Essa conexão perceptiva abre muitas oportunidades para publicar (postar) e discutir, ou seja, fazer parte do dar-e-receber da rede. Do ponto de vista de Lee Rainie e Barry Wellman (2012), ao invés desse contexto tornar os indivíduos mais isolados e solitários, como indica o senso comum, aponta uma expansão dos círculos sociais dos indivíduos, oferece oportunidades de aprendizagem, novas formas de resolução de problemas e interações pessoais. Resumindo a posição dos autores, a mudança para o individualismo em rede ampliou as relações pessoais para além das famílias e bairros; transformou o ambiente profissional e mudou a forma como as pessoas podem obter informações e gerar conhecimento. Com o surgimento da Web 2.0, e do relacionamento dos indivíduos em redes sociais digitais, o papel da mediação cultural como centralidade da troca de informação e produção de significados emerge em consonância com a evolução dessas plataformas midiáticas, influenciando produtores e receptores, inclusive reunindo essas duas qualidades em um mesmo sujeito. Nesse contexto, em que os sistemas de comunicação são compartilhados coletivamente por meio de circunstâncias colaborativas em tempo real, podemos questionar a experiência cultural, tendo em vista que são geradas situações paradoxais sobre fundamentos como a presença, a identidade, a autoria, no tocante ao que é coletivo ou individual. Assim, o sujeito é deslocado constantemente do âmbito pessoal para o coletivo tendo, muitas vezes, os dois sentidos, simultaneamente. Por exemplo, tal situação exemplifica a complexa inscrição na história

¹⁷ Disponível em: <<https://www.facebook.com/zuck/posts/10103472646724921>>. Acesso em: 01 maio 2017.

de artistas que operam com práticas desmaterializadas e transitórias, fora dos centros de decisão do sistema da arte. As ações artísticas em mídias sociais são como não-objetos, não-locais em constante transformação. Seus ambientes são desterritorializados e presentificados ao vivo. Encontramos mudanças no processo da criação artística, no modo de articular as relações de autoria e na maneira como se propõem novas formas de estabelecer contato com o outro. Uma escritura descontínua e em tempo presente: um tipo de experiência capaz de fazer circular a informação por meio de comunidades e geografias inusitadas. Nesse tipo de fenômeno, a rede se coloca como um ambiente de trocas imediatas em escala massiva e cotidiana. As mídias sociais transformam a comunicação num espaço contínuo de trocas e vinculam pessoas separadas pelo espaço (a princípio) e pelo tempo.

A definição de *mídia* de Andreas Hepp (2014), professor de Estudos de Comunicação e Mídia na Universidade de Bremen, nos auxilia na delimitação mais precisa daquilo que estamos tratando nesse momento:

Quando utilizo esse termo a seguir, não quero dizer mídia primária como, por exemplo, a linguagem ou a representação teatral. Também não tenho em mente uma mídia generalizada – como o dinheiro, o amor ou o poder. Em contraste, todos os meus argumentos se referem à mídia de comunicação técnica, ou seja, os vários tipos de mídia que usamos para expandir nossas capacidades de comunicação além do aqui e agora: a televisão, o telefone (móvel), as redes sociais e assim por diante. (HEPP, 2014, p. 46).

A partir dessa definição, o autor inicia sua pesquisa acerca dos processos de “mediatização” da sociedade na atualidade, evocando com esse conceito não apenas o pensamento de que a mídia tem suas especificidades, mas que ela também exerce influência na cultura e na sociedade, sugerindo dinâmicas de mudança. De acordo com o Hepp (2014), existem duas linhas de pesquisa sobre a mediatização: a institucionalista e a tradição social-construtivista. Ambas coexistem e cada vez mais estão se tornando convergentes. A primeira, que parte dos estudos da área jornalística e da comunicação política, entende a mídia em geral como uma instituição que segue uma lógica própria, e compreende o processo de mediatização como uma adaptação dos diferentes campos sociais às regras midiáticas institucionalizadas. Foi Stig Hjarvard (2014), professor do departamento de Mídia, Cognição e Comunicação da Universidade de Copenhague, quem estruturou esse discurso em uma perspectiva institucional em seu artigo intitulado “Mediatization:

conceptualizing cultural and social change” (HJARVARD, 2014)¹⁸. Além de se debruçar sobre a análise dos relacionamentos entre a mídia como instituição e outras instituições sociais, o autor busca utilizar o conceito de midiatização para se referir à institucionalização social autônoma, tendo em vista que, segundo ele, “vivemos uma midiatização intensiva da cultura e da sociedade que não se limita à formação da opinião pública, mas atravessa quase todas as instituições sociais e culturais” (HJARVARD, 2014, p. 21). Dessa forma, enxerga a existência de um processo crescente de dependência das mídias e de sua lógica, ou seja, da operacionalização institucional e tecnológica da distribuição de recursos e elementos simbólicos através de regras informais. As práticas comunicativas sofrem transformações estruturais de longa duração estabelecendo novos padrões de interação social e de institucionalização da relação mediada. Para Hjarvard (2014), a midiatização é um processo recíproco entre a mídia e outros campos sociais, criando uma interdependência da interação entre mídia, cultura e sociedade. No entanto, entendemos que existe uma lacuna a ser preenchida nesse ponto de vista. Essa interpretação da midiatização ignora a existência de segmentos sociais que não possuem acesso ao universo digital por sua condição socioeconômica. Dessa forma, indivíduos e grupos que se relacionam às margens de uma prática midiática institucionalizada não podem se encaixar nesses novos padrões de interação social e o desenvolvimento de dinâmicas próprias de socialização podem se constituir não apenas como uma alternativa ao que é apontado pelo autor, mas como resistência a uma relação de dominação.

Por outro lado, a vertente social-construtivista apreende o conceito de midiatização como um processo de construção comunicativa da realidade social e cultural. Trata-se de uma concepção mais abrangente e porosa que a lógica da mídia institui, pois enfatiza “as práticas de comunicação cotidianas – especialmente aquelas relacionadas à mídia digital e à comunicação pessoal – e enfoca a construção comunicativa em transformação da cultura e da sociedade” (HEPP, 2014, p. 47). O pesquisador brasileiro José Luiz Braga (2006) pode ser considerado apropriada à linha social-construtivista, interpretação que encaramos como mais pertinente para compreender o papel das mídias sociais nessa pesquisa. Para ele, a sociedade vive a passagem entre uma dinâmica com referência na escrita para uma dinâmica que se organiza a partir da preferência por um modo de interação midiatizado, com base tecnológica (BRAGA, 2006). Ainda de acordo

¹⁸ “Midiatização: conceituando a mudança social e cultural”, tradução nossa.

com o autor, a midiatização pode ser relacionada a processos específicos que passam a se desenvolver de acordo com a mídia, como política, entretenimento, consumo etc. Trata-se de uma concepção de forma indireta – a influência cada vez maior da mídia em uma atividade, sem afetar diretamente a maneira como uma tarefa é executada – segundo a qual a sociedade constrói a realidade social através de processos interacionais pelos quais os indivíduos, grupos e setores da sociedade se relacionam.

Hepp (2014) aponta em seu artigo as possibilidades teóricas de aproximação entre as duas linhas de estudo na medida que o termo midiatização sugere aspectos quantitativos e qualitativos. Observa, ainda, a necessidade de estudar a midiatização de forma mais abrangente e propõe o conceito de “mundos midiatizados”, considerando as dinâmicas cotidianas. Para o autor, mundos midiatizados podem ser entendidos como certos “pequenos mundos da vida” que são articulados pela comunicação através de plataformas midiáticas. “Os mundos midiatizados são o nível no qual a midiatização se torna concreta e pode ser analisada empiricamente” (HEPP, 2014, p. 53). Dessa forma, podemos aferir que a mídia social é hoje um lugar de socialização, não apenas um meio de comunicação, e o conceito de midiatização pode contribuir para o estudo da mediação cultural como um processo de construção de sentido na configuração social na atualidade ao descrever e apontar dinâmicas de transformação que refletem como o processo de mediação tem se modificado com a emergência dos diferentes dispositivos midiáticos.

Uma outra perspectiva sobre mediatização pode ser encontrada em Barichello e Carvalho (2013). As pesquisadoras partiram da teoria de Marshall McLuhan (2003) formulada nos anos 1960 – autor importante do campo da comunicação, essencial para os estudos sobre mídias – entendendo que o meio não é apenas o suporte técnico, “um canal neutro, invisível, pelo qual fluem as mensagens da mídia” (BARICHELLO; CARVALHO, 2013, p. 236), mas sim um ambiente permeado de significados, que transforma, tensiona. As mídias sociais, portanto, são percebidas como *medium*, como ambiência cultural, e as autoras refutam de forma veemente a filiação de McLuhan a uma categoria determinista. As mídias sociais são mais do que o suporte pelo qual fluem trocas de mensagens, elas se referem a um lugar simbólico no qual se instauram interações entre as tecnologia, os sujeitos e a sociedade, incorporando valores e normas que mobilizam a atuação dos indivíduos e grupos em sociedade. Esse ponto de vista vai de encontro ao nosso estudo sobre mediação cultural pois, de acordo com as autoras, a mídia perpassa e afeta todos os

campos da experiência humana e, dessa forma, estaria intrinsecamente ligada aos processos de construção de sentidos em coletividade. Assim, a mídia social cada vez menos pode ser vista como campo autônomo, pois pertence às relações humanas diárias, influenciando na percepção do mundo e nas práticas sociais, sejam ações individuais ou de grupo. Por exemplo, uma pessoa pode postar um comentário ou imagem em seu perfil nas mídias sociais buscando produzir sentido apenas para as pessoas mais próximas, que na sua percepção entenderão ao que se refere. No entanto, outras pessoas presentes nesta mesma plataforma, ao terem contato com a mensagem, poderão produzir seus próprios significados, compartilhar com a sua rede com o mesmo propósito, e assim por diante. Nas interações, signos se manifestam em ações não apenas de troca como também de ampliação de informação em circuitos de comunicação. Com isso, a mediação pode influenciar o uso cultural tornando-se um potencial processador de linguagens e significados culturais. As mídias sociais, com suas linguagens e ferramentas próprias, modificam a informação durante o seu processamento contextual, transformando aspectos essenciais da comunicação ao interferirem na qualidade do tempo e do espaço na dinâmica de sua emissão, recepção e armazenamento, de forma que:

As mídias que nelas veiculam tornaram-se produtos de autoria praticamente coletiva, caminhando para a eliminação das distinções entre autor (ou emissor), produto (ou mensagem) e perceptor (ou receptor) no processo comunicativo. São por essas características um dos caminhos para estudar e entender o conjunto das representações coletivas. Tornaram necessário o reconhecimento das mudanças nos fatores tecnológicos como criadores de inovação, de mutações intensas, de hiperinteratividade e de hiperconectividade. (JORENTE, 2012, p. 12).

É uma alternativa abordar as mídias sociais em seu sentido ativo, como algo que media as relações intersubjetivas de maneira constante. Essa é uma forma de concepção que os estudos sobre as mídias nem sempre se ocupam e outros campos do conhecimento podem ser úteis para melhor entendimento (PARIKKA, 2011). A partir da ideia de Bruno Latour (2002), podemos, dessa forma, pensar nos meios de comunicação em termos de ação. A mídia é uma ação de relativizar o tempo e o espaço. Os meios de comunicação social não são a substância ou a forma através da qual as ações mediadas ocorrem, mas sim um ambiente de relações. Em outras palavras, as mídias sociais podem ser menos uma questão de comunicação entre os indivíduos do que um meio de engajamento e colocando

em relaçãoos processos que pertencem à sua dimensão social. Os meios de comunicação funcionam como uma ecologia no sentido de que são formados através de circulações de energias, funções e assim por diante, bem como o fato de que redistribuem as forças que não são apenas tecnológicas em sua existência, mas também estéticas, econômicas e políticas. Esse fluxo pode representar com maior eficiência as relações sociais em constante movimento que caracterizam as experiências humanas, ou seja, observar os meios de comunicação como ambientes da ação humana numa perspectiva que inclui as dimensões materiais, históricas, econômicas e interacionais dos processos comunicacionais, embora seja mais complexo, podendo abranger elementos importantes que escapam em muitos pontos de vista nos estudos sobre as mídias, por se pautarem quase que exclusivamente sobre a investigação das plataformas e sistemas computacionais. Uma perspectiva ecológica pode se debruçar sobre a questão de como as mídias sociais afetam a percepção, a compreensão, os sentimentos e os valores humanos, tendo em vista que a palavra ecologia implica, necessariamente, o estudo de ambientes, sistemas complexos de mensagens que estruturam maneiras de pensar, de agir e de sentir. Isso faz mais sentido para a pesquisa no campo da cultura. Inclusive, Teixeira Coelho (2015) aponta em seu recente livro “Com o cérebro na mão” que as inovações tecnológicas contribuem para a transformação da ideia de cultura e do sentido da vida humana. Do ponto de vista do autor, a produção dos bens culturais adquire maior velocidade e o consumo de cultura passa a ser orientado também por programas de computador, demonstrando novas forças e tensões sobre o quadro contemporâneo da cultura. Nessa perspectiva, Teixeira Coelho opera através do conceito de “ecossistema cultural” (COELHO, 2015, p. 16), cujo significado diz respeito a certa comparabilidade entre variados sistemas de produção e comunicação, entendendo-os não como universos que se encerram em si mesmos, mas permeáveis ao interrelacionamento e à contaminação mútua. Dessa forma, o autor entende que o ecossistema atual ainda é uma incógnita, pois na medida em que se encontra em movimento permanente, está aberto constantemente a novas realizações e cruzamentos.

As possibilidades oferecidas pelo fato de estarmos conectados às mídias sociais através do “cérebro na mão” – Teixeira Coelho (2015) sintetiza nessa expressão, basicamente, a descrição do uso de *smartphones* – nos coloca em contato também com um elemento central das relações comunicacionais atualmente: o entretenimento. Esse aspecto está dissolvido em diversas relações pertencentes ao universo das mídias sociais. Por

exemplo, a função de criar eventos no *Facebook* não só serve para divulgar acontecimentos culturais e artísticos, e assim buscar frequentadores, mas para a diversão através da formulação de eventos impossíveis – como o *save the date* para a vinda do personagem cinematográfico Marty McFly do filme “De volta para o futuro”¹⁹ – ou ainda a grande quantidade de vídeos e fotos em circulação, cuja intenção primeira de compartilhamento é o entretenimento. Nessa perspectiva, a informação, a comunicação e a educação possíveis nesses meios passam necessariamente por um processo de estetização ou, nas palavras de Teixeira Coelho (2015), o *design*, apresentado aqui como uma característica da contemporaneidade. Ao contrário de fornecer uma crítica negativa a essa realidade, o autor prefere observar o que ela guarda por debaixo, o que realmente esconde e apontaria para um futuro próximo, num contexto de centralidade da cultura:

Costuma-se dizer que a cultura está no centro da sociedade e eu o digo também, contra os economistas e os intelectuais tradicionais que afirmaram, e erraram, ser a economia o centro de tudo. Nem tudo da cultura me interessa, porém: dela serve apenas a parte que tem na arte seu design. A cultura pode ser o centro da economia culturalmente criativa; mas a arte não precisa da adjetivação dupla fornecida pelos termos “culturalmente” e “criativa”. Ela é o centro e a alma, ainda largamente recusados, do ecossistema do século 21. (COELHO, 2015, p. 54).

Portanto, ainda de acordo com o autor, a arte aparece no ecossistema cultural do século XXI como contraponto a uma cultura “fechada, passadista e sufocante”, e cujo desafio para operar dentro desse ecossistema é a criação de um ambiente social no qual a arte e suas relações passem a ser integradas à educação e à vida cotidiana. Ora, se as mídias sociais se propõem a mediar as relações entre os indivíduos, possibilitando a troca de informações nas mais variadas dimensões do interesse humano – inclusive abrindo portas para novas manifestações artísticas e culturais –, aliadas ainda à sua utilização crescente no âmbito pessoal e profissional, poderiam fornecer uma eficiente ambientação para a construção simbólica da realidade social? Tal questionamento pode abarcar o desenvolvimento de movimentos culturais e sociais na contemporaneidade e nortear a reflexão de como as mídias sociais podem influenciar essas experiências humanas

¹⁹ Disponível em: <<https://www.facebook.com/events/410996042431115>> Acesso em: 15 maio 2017.

coletivas. Na seção a seguir abordaremos algumas formulações teóricas que buscam esclarecer e verificar o sentido propriamente “social” das mídias sociais.

3.3. O estatuto “social” das mídias

Em artigo de autoria de Alex Primo (2012), professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, encontramos um questionamento bastante pertinente para discutirmos o estatuto “social” das mídias de relacionamento na internet: “Como pode alguém criar uma comunidade simplesmente clicando um botão, mesmo que apenas tal pessoa seja seu único membro?” (PRIMO, 2012, p. 619). Segundo o autor, o sentido “social” das novas mídias apareceu antes mesmo da utilização dos termos agregados um ao outro. Já no ano de 1995, utilizava-se nos ambientes de programação o conceito de “software social”, que significava a existência de sistemas computacionais que contemplavam interações colaborativas e comunicação online, de forma que os usuários poderiam se auto-organizar dentro do ambiente virtual. O termo exato não tem apenas um criador absoluto, mas Primo identifica que o surgimento tenha sido uma consequência da necessidade de descrever tipos de negócio ou atividades econômicas que estavam aparecendo, com claro viés mercadológico, pois entendia-se que nessa dinâmica os conteúdos eram gerados pelo “consumidor” (PRIMO, 2012, p. 623). A partir de reflexão sobre os estudos da Construção Social da Tecnologia, Primo ressalta uma mudança de perspectiva sobre o assunto, abandonando o determinismo tecnológico e sua consequente interpretação linear e apolítica, dando lugar ao entendimento de que o desenvolvimento tecnológico é construído socialmente, cruzando elementos como estruturas de poder e relações sociais, de forma que a “Tecnologia é socialmente (e politicamente) construída; sociedade (incluindo política) é tecnologicamente construída; cultura tecnológica consiste de conjuntos sociotécnicos.” (BIJKER, 2010, p. 72 apud PRIMO, 2012, p. 625). No entanto, esse ponto de vista que adota as relações sociais e a tecnologia como duas esferas separadas e estáticas que se relacionam, não capta a qualidade constitutiva que ambas apresentam mutuamente.

A teoria ator-rede de Bruno Latour (2005) aponta que a característica “social” é atribuída como uma consequência da criação de associações, ou seja, se estabelece quando em processo, no decorrer do movimento de arranjo entre interagentes. Não se trata de uma

característica intrínseca e a priori, pois assim permitiria a interpretação do “social” como apenas um mecanismo de transmissão isolável das interações e laços. As mídias sociais não replicam automaticamente as mensagens, como se o sistema informatizado assim o fizesse, mas dependem de uma ação executada a partir de seus atores em rede. Segundo Latour (2005), as associações devem ser pensadas como efêmeras, ou seja, ser “social” significa, necessariamente, estar constantemente em renegociação.

Assim, os interagentes coexistem nesse espaço mediado e isso caminha em contraposição às definições de comunicação regidas prioritariamente pela transmissibilidade da informação, nas quais as mensagens são repassadas sem interferência dos participantes no processo. Dessa forma, essas mídias existem então como “sociais” não simplesmente pela sua materialidade ou por serem uma espécie de ponte entre interagentes humanos, mas por serem também atores de um processo comunicacional, enquanto ativadas por outros atores. Trata-se de uma visão do “social” que se apoia na fluidez e na capacidade de transformação dos atores envolvidos. Por exemplo, a interface do *Facebook* interfere nas associações que lá ocorrem quando os filtros apontam o que é mais relevante ser exibido para determinado acesso ou perfil, a partir de interações registradas em momentos anteriores. Nesse sentido, o *Facebook* deixa de ser uma mera ferramenta passiva de comunicação e se torna um mediador em ação.

Outro fator que pode nos levar a aprofundar o pensamento sobre o sentido “social” das mídias em questão nessa pesquisa diz respeito à capacidade de criar comunidades através da aproximação entre indivíduos com valores e objetivos em comum nas redes online. No entanto, o que parece ser um movimento automático – inclusive tendo em vista que as próprias interfaces nomeiam seus agrupamentos de perfis como “comunidades” – na verdade merece mais atenção para melhor refletirmos sobre o fato.

De acordo com Castells (2002), a produção do social na contemporaneidade tem centralidade na criação das identidades, em movimento conflitante ao processo de globalização, e o autor em sua investigação sugere que a construção das identidades coletivas se dá sempre em contextos marcados por relações de poder. Ele distingue três formas desse desenvolvimento: a identidade legitimadora, a identidade de resistência e a identidade de projeto. A primeira diz respeito às instituições dominantes da sociedade e desenvolve-se com o objetivo de racionalizar sua dominação; a identidade de resistência é criada por atores que apresentam condições estigmatizadas em conflito com a lógica da

dominação, de tal forma que constroem formas de resistência baseadas em princípios diversos das instituições oficiais; e o terceiro tipo, a identidade de projeto, utiliza-se do material cultural disponível para construir uma nova posição na sociedade, buscando transformar a estrutura social.

Assim, cada um desses processos identitários tem, como consequência, diferentes constituições dos movimentos na sociedade, sendo que a “identidade legitimadora dá origem a uma sociedade civil”, a “identidade destinada à resistência, leva à formação de comunas, ou comunidades” (CASTELLS, 2002, p. 24-25) e a última forma se constitui como um projeto de vida expandido no qual a identidade reconhece-se na transformação da sociedade. De certo modo, as mídias sociais, enquanto espaço de mediação das relações entre os indivíduos, podem vir a confluir para uma construção coletiva da identidade na medida em que desempenham o papel de produtores e distribuidores de códigos culturais, permitindo, assim, a circulação de signos de identificação, sejam eles uma demonstração de resistência ou reprodução do *status quo*, através da absorção e da representação de demandas de movimentos sociais, por exemplo, as mídias se tornam sociais ao registrar e preservar a identidade coletiva além de traduzirem-se em uma forma descentralizada de organização e integrada em rede.

Os movimentos feministas, ambientalistas, localistas e outros contrários à ordem social vigente são, para Castells, sujeitos potenciais de uma *rede de mudança social* (CASTELLS, 2002, p. 424), pois vão além da organização de atividades e compartilhamento de informações e representam os verdadeiros produtores e distribuidores de códigos culturais. Segundo o sociólogo (CASTELLS, 2013), em sua obra “Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet” – na qual examina as revoltas e protestos que eclodiram em todo o mundo no início do século XXI –, os movimentos que se articularam na internet e culminaram na presença maciça de manifestantes em ruas e praças públicas apresentam-se de forma descentralizada, pois surgem espontaneamente da indignação contra a injustiça, sem organização partidária e sem liderança definida. Apesar de seus temas e origens serem muito diversos, esses movimentos repetem as mesmas formas e em todos eles o espaço de autonomia que as mídias sociais representa é essencial, pois, na visão do autor, elas contribuem para a formação de valores em comum e para a capacidade de influenciar a mentalidade social e política a partir de sua utilização frequente. Essa partilha de sentimentos coletivos de

indignação e esperança possibilitaria uma nova forma de participação cidadã. Além da interação e do encontro entre os indivíduos, as mídias sociais poderiam confeccionar um ambiente no qual se pode alcançar objetivos de coletividades, criando e compartilhando informações relevantes que constituem o imaginário coletivo e as trocas cooperativas de conhecimento.

Na perspectiva do sociólogo italiano Alberto Melucci (1996), conhecido principalmente por sua pesquisa acerca dos movimentos sociais e suas origens, as ações coletivas se apresentam de variadas formas na atualidade, sendo possível analisá-las em diferentes níveis do sistema social. O ponto de partida é a identificação dos campos de conflito para então conhecer como os grupos sociais agem neles, isso porque o foco dos movimentos sociais deixou de se pautar em classes, raças e questões políticas mais tradicionais, para se voltar ao campo cultural, em virtude da complexidade das mudanças sociais e das novas práticas culturais. Na visão do autor, desde o final da década de 1970 os movimentos sociais sofreram transformações estruturais, substituindo movimentos centrados em atores políticos por formas como “*movements as media*” (“movimentos como meio”) (MELUCCI, 1996, p. 36). A pesquisadora Regina Marteleto (2010) também atenta para o fato de que muitos estudos têm indicado “mudanças no perfil e na dinâmica dos movimentos sociais”, e uma das variáveis mais ajustadas foi o cerne das reivindicações e mobilizações, que deixaram de ser direcionadas à “esfera da produção e do trabalho” e passaram a focar em “condições de vida da população”, visto que as lutas são baseadas na “ampliação do acesso ao espaço público” (MARTELETO, 2010, p. 73-74). Enquanto no século XIX era o conflito capital-trabalho a categoria central dos movimentos, a partir de meados de século XX a reivindicação pelo reconhecimento identitário, por novos estilos de vida, por novas formas de afetividade e de organização da cultura é que passaram a compor a linha de frente das ações coletivas. De acordo com Melucci, os movimentos sociais são heterogêneos e refletem as nuances variadas da vida em sociedade. Na medida em que cresce a proliferação de novas identidades, novas tecnologias e novas formas de se colocar no mundo, é urgente que uma nova agenda de sustentação para a ação de protesto nas ruas – o que não significa abandonar como um todo antigas questões ainda tão recorrentes, sobretudo nos países periféricos do capitalismo.

Em entrevista publicada no ano de 1994, Melucci definiu que “Os movimentos sociais constituem aquela parte da realidade social na qual as relações sociais ainda não

estão cristalizadas em estruturas sociais, onde a ação é a portadora imediata da tessitura relacional da sociedade e do seu sentido” (AVRITZER; LYYRA, 1994, p. 155). Podemos agregar a essa definição o trecho a seguir, retirado do livro “A invenção do presente: movimentos sociais nas sociedades complexas”, no qual o próprio autor estende seu entendimento sobre os movimentos sociais como:

[...] a mobilização de um ator coletivo, definido por uma solidariedade específica, que luta contra um adversário para apropriação e o controle de recursos valorizados por ambos. A ação coletiva de um movimento se manifesta através da ruptura dos limites de compatibilidade do sistema dentro do qual a ação mesma se situa. (MELUCCI, 2001, p. 35).

O autor (MELUCCI, 2001) ressalta ainda que, atualmente, os movimentos sociais passaram a se organizar de maneira inter-relacionada, formando redes de movimentos. Esse processo foi certamente potencializado com a popularização das mídias sociais e da comunicação *online* por se tratar de uma facilidade na organização, coordenação, alinhamento e disseminação de informações entre seus participantes. Inclusive, a produção científica começou a enxergar contribuições da análise de redes sociais para o estudo das teorias de movimentos sociais e culturais, tendo em vista que este procedimento permite estudá-los para além de suas organizações que, em geral, são múltiplas e variadas, assim como suas gêneses. Dessa forma, uma rede de movimento social pode ser formada por “ativistas, grupos sociais, organizações, eventos, população em geral, cuja fronteira é delimitada pela identidade coletiva construída na própria rede” (CARLOS, 2011, p. 163). Seus efeitos, enquanto ação coletiva, dizem respeito diretamente à dimensão da cultura, transformando hábitos na medida em que uma nova linguagem é assimilada. Melucci exemplifica essa dinâmica ao citar como os discursos atuais incorporam preocupações ecológicas e a igualdade de gênero, tendo em vista que hoje “nós adotamos diferentes atitudes na relação homem-mulher assim como na relação frente à natureza e, uma vez institucionalizadas, elas se tornam parte do discurso dos grupos dominantes” (AVRITZER; LYYRA, 1994, p. 156).

No entanto, as mídias sociais e sua lógica de organização da comunicação podem vir a resultar em uma imbricação entre as redes presenciais e as redes virtuais, incentivando a participação dos indivíduos em movimentos sociais e culturais? Obviamente novas possibilidades de articulações sociais podem ser vislumbradas, principalmente no tocante

à velocidade e ao alcance dos acontecimentos. É possível aferir, também, sobre a importância das mudanças em relação à maneira como a informação passou a circular nas mídias sociais, abandonando a lógica anterior de transmissão das informações de forma massiva e generalizada, para uma forma em que a produção e a partilha da informação busque a descentralização. No entanto, os estudos neste campo ainda não são suficientes para emergirem definições consensuais, e mesmo sendo grande a possibilidade que as mídias sociais disponibilizam para a integração e a articulação dos movimentos, ainda não se pode definir a exatidão dos impactos dessas para os movimentos (MACHADO, 2007).

3.4. Práticas culturais e artísticas nas mídias sociais

De acordo com Walter Benjamin (2014), sobretudo no texto “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, escrito entre 1935-36, as expressões artísticas encontram-se inseridas no universo das práticas sociais e é importante compreendermos as transformações históricas político-sociais ocorridas na sociedade para entender as relações que envolvem a questão da arte hoje. No “Dicionário crítico de política cultural”, de Teixeira Coelho (1999), encontramos uma abordagem geral no tocante ao significado de *arte*. Na perspectiva das políticas culturais, o autor menciona uma tendência de considerar como arte apenas as manifestações que promovem certa idéia de civilização, ou seja, aquelas "que contribuem para o aprimoramento da cultura como um todo e das relações interindividuais e sociais em particular, segundo um determinado sistema de valores preestabelecidos (socialismo, capitalismo, nacional-socialismo, populismo, cristianismo, islamismo etc.)" (COELHO, 1999, p. 46). Em âmbito mais específico, e através de exemplos, Loureiro (2000) infere que se designa por arte variados resultados da atividade humana, como a pintura, a escultura etc., confeccionadas a partir da expressão de ideias, percepções, sensações, sentimentos, sendo que muitos deles encontram-se abrigados em museus. Essa autora apresenta a arte como técnica ou habilidade geralmente ligada à ordem estética. No entanto, principalmente após Marcel Duchamp e seus *ready mades*, percebe-se que arte também pode ser definida dentro de um processo histórico através da descontextualização de objetos de sua finalidade inicial, inserindo-os em espaços denominados como museus de arte. Além disso, os discursos criados nos meios da produção artística - críticos, historiadores, galeristas – também são responsáveis pela

caracterização de algo como arte, ou ainda de alguém como artista, muitas vezes classificando aquilo que lhes convém, de acordo com certa "lei de mercado". Assim, não podemos afirmar a existência de uma unanimidade na definição de objetos ou produtos conceituais como sendo obras artísticas, pois arte pode ser entendida não só como aquilo que é institucionalizado em museus, mas também como uma obra desenvolvida por um indivíduo, que lhe confere o estatuto de obra de arte, ou mesmo definido pelo público, a partir da sua interpretação e recepção.

Para Humberto Eco (1981), a obra de arte constitui um fato comunicativo que necessita ser interpretado e, dessa forma, integrado ou complementado pela contribuição daquele que a frui, de maneira que:

Ao dar vida a uma forma, o artista torna-a acessível às infinitas interpretações possíveis. *Possíveis*, frisamos bem, porque a obra vive apenas nas interpretações que dela se fazem; e *infinita* não só pela característica de fecundidade própria da forma, mas porque perante ela se coloca a infinidade das personalidades interpretantes, cada uma delas com seu modo de ver, de pensar, de ser. (ECO, 1981, p. 31, grifos do autor).

Aqui o autor demonstra que o artista abre um leque de possibilidades interpretativas para o público que frui a obra. Nesse sentido, "cada abordagem é um modo de possuir a obra, de a ver inteira e, no entanto, sempre passível de ser percorrida por novos pontos de vista" (ECO, 1981, p. 32). Sendo assim, não existe interpretação definitiva, indicando que na arte as possibilidades nunca se fecham. Trata-se de um processo comunicacional complexo, permeado pelo encontro de subjetividades. Portanto, a Ciência da Informação, ao lidar com a informação estética, pode ir além da organização e recuperação de informações documentais, se ocupando então não só da institucionalização da obra como tal, mas também do aspecto relacional entre o artista (e sua expressão) e o público, através de um processo de mediação. Partindo dessas considerações, podemos inferir que uma atividade de mediação cultural em arte deve considerar também as contribuições dos públicos e o contexto em que essa relação está inserida.

A incorporação das tecnologias atinge o ambiente da produção cultural e da criação artística. Revistas temáticas e reportagens jornalísticas²⁰ demonstram que os

²⁰ Alguns exemplos:

artistas estão se tornando engajados com o universo da Web 2.0, ou seja, com uma interconexão das ferramentas digitais disponíveis na internet que incentivam a participação do usuário. O processo de familiarização generalizada das mídias sociais permitiu aos artistas a possibilidade de criar obras que aproveitam essas novas capacidades informacionais. Apesar de ser uma prática incipiente em certo sentido, já abarca manifestações ao redor do mundo. Nessas situações, o contexto de trabalho é a maneira como a experiência é constituída na ambiência virtual. O artista se firma como provedor de conteúdo e sua ação compreende uma performance coletiva. Ele não está isolado no processo criativo: é na troca com o outro que a obra se realiza. Sob a forma de deslocamentos anônimos, a organização do trabalho ocorre por meio de trânsitos contínuos baseados no modo como se estrutura o sistema e se configura a arquitetura de dados e informações. O sistema das mídias é identificado como o conjunto das relações de diferenças e semelhanças, e o processo artístico como o conjunto de agenciamentos dos elementos selecionados. A mídia passa a ser a construção e a obra de arte uma prática viva. Essas novas formas de expressão cultural e experiências artísticas contemporâneas²¹, decorrentes principalmente da inclusão das mídias sociais nos processos criativos de diferentes áreas, somadas à sua crescente inserção no universo digital interconectado e, principalmente, através de plataformas de relacionamento social na Web 2.0, suscitam também novas discussões conceituais a respeito da atividade mediadora.

Interações no *Facebook* se tornam obras de arte, performances que são acompanhadas de *feeds* do *Twitter*, imagens que são produzidas a partir de perfis no aplicativo *Instagram*, obras on-line que evoluem conforme as pessoas participam; todas são exemplos de como artistas aproveitam a tecnologia das mídias sociais e demonstram como a nossa nova conectividade pode incidir nos processos da cultura e da produção artística. Uma gama de projetos que utiliza a mídia social como um meio, ou material de origem, ou ainda como um ponto de partida para a crítica²² contribuem para a construção

<https://www.artworkarchive.com/blog/how-social-media-is-changing-our-art-experience>,
http://divirta-se.uai.com.br/app/noticia/arte-e-livros/2015/11/09/noticia_arte_e_livros,173855/do-whatapp-ao-facebook-na-era-das-redes-sociais-voce-tambem-e-a-obra-de-arte.shtml

²¹ O jornalista e crítico de arte Ben Davis sugere a categoria *Social-media art* para essas manifestações.
<http://www.artnet.com/magazineus/reviews/davis/art-and-social-media8-4-10.asp>

²² Disponível em: <<http://www.artnews.com/2011/06/01/the-social-revolution/>>. Acesso em: 15 de julho de 2017, às 21h35.

de uma ponte entre a característica de “usuário” e a qualidade de “espectador” por parte do público:

[...] a intertextualidade é uma das marcas da estética pós-moderna, presente na produção cultural de vários artistas contemporâneos. Espectadores, leitores e ouvintes necessitam de amplas enciclopédias para compreender e relacionar a infinidade de citações presentes nas obras culturais contemporâneas, que vão do pop ao erudito. Se, no passado, coube à crítica fazer a mediação dessas informações para o público melhor compreender as obras, agora, muitas vezes, é uma parcela do próprio público que se propõe a assumir essa tarefa. (ALMEIDA, 2009, p. 193).

Aproveitando ideia exposta por Perrotti e Pieruccini (2014) relativa ao papel do profissional da informação na contemporaneidade, que necessita lidar com diversos dispositivos informacionais, sem deixar de lado suas decorrentes reflexões críticas, entendemos que o indivíduo na atualidade deixa de ocupar exclusivamente o centro dos processos de construção de significados simbólicos e passa a compartilhar essa função com os objetos, os artefatos, as ferramentas (as mídias sociais). A construção do conhecimento e o fluxo de troca de informações passam por diversos dispositivos.

Nesse sentido, a experiência transformadora se dá através do compartilhamento de momentos de diálogo, pois se consegue um instante dilatado no tempo, um novo processo contínuo que alimenta e transforma os sujeitos envolvidos. Estabelecer comunicação e relações com outras pessoas, entender, levar em conta perspectivas e sistematizações diversas são estratégias e fundamentos estabelecidos da mediação cultural em arte. Teixeira Coelho considera o mediador cultural como o sujeito que aproxima indivíduos ou coletividades das obras de cultura e arte (COELHO, 1999, p. 248). Basicamente, portanto, mediar cultura também consiste em movimentar relações sociais, seja através da utilização de instrumentos e ferramentas, seja através das linguagens artísticas e culturais. A mediação que buscamos estudar aqui busca cultivar, além da apropriação, a produção, e inclusive, a participação coletiva e ativa dos indivíduos para além de simples espectadores, estimulando-os a criar canais de comunicação que permitam o estímulo às sensações, aos sentidos.

Dessa forma, a criação de obras artísticas inovadoras e interativas, integrando seus processos a conexões na internet e às mídias sociais, teve como uma de suas consequências

a demanda por novas interpretações da atividade de mediação. A produção de sentido deixa de ser pré-concebida, elaborada em outra instância que não a da experiência partilhada, e se torna resultado da relação intersubjetiva entre os atores envolvidos – o que envolve a questão da emissão e da recepção de informações. Além disso, o funcionamento das plataformas das mídias sociais, com seus procedimentos próprios e possibilidades particulares, também influenciam no processo dinâmico no que concerne as manifestações artísticas.

3.5. Perspectivas críticas sobre as mídias sociais

Nas páginas anteriores abordamos as mídias sociais a partir, principalmente, das possibilidades por elas oferecidas tendo em vista seu caráter inovador frente à lógica de comunicação midiática construída ao longo do século XX. No entanto, existem diversos autores que, ao invés de disponibilizarem um olhar otimista em relação ao assunto, levantam questões acerca de possíveis prejuízos que nos atravessariam em decorrência do uso constante dessas mídias. Não se tratam de pensadores que negam a tecnologia e a inovação, mas apresentam pontos de vista críticos bastante interessantes e essenciais para a exploração do assunto. Abordam, por exemplo, elementos sobre o impacto no comportamento individual, a geração de conhecimento e consequências para as relações sociais e interpessoais. A seguir serão levantados alguns representantes dessa perspectiva que alertam para os possíveis danos da absorção das mídias sociais como mediação da experiência humana de socialização.

O pesquisador e escritor bielorusso Evgeny Morozov (2011) apresenta uma visão bastante cética sobre as mídias sociais. Em seu livro *“The net disillusion: the dark side of internet freedom”* (“A ilusão da rede: o lado negro da liberdade na internet”) o autor combate a ideia de que o processo de democratização é um caminho inerente à evolução das mídias sociais na atualidade. Ele aponta a ausência de verdade em características identificadas como próprias e autênticas do advento das mídias sociais, como qualidades voltadas para a transparência ou a participação, assim como a impressão de liberdade ou funções que visem dar conta de causas cívicas. Para ele, o potencial libertador e emancipatório enxergado nas mídias sociais pode conter sementes de despolitização na

medida em que elas fornecem também recursos para o controle da informação, manipulação e censura.

Ao não conseguirem antecipar como os governos autoritários responderiam à Internet, os ciber-utópicos não previam o quão útil seria para fins de propaganda, como magistralmente os ditadores aprenderiam a usá-la para a vigilância e como os sofisticados sistemas modernos de censura na Internet viriam a se tornar. Em vez disso, a maioria dos ciber-utópicos aderiu a um relato populista de como a tecnologia capacita as pessoas, que, oprimidas por anos de governo autoritário, irão inevitavelmente se rebelar, mobilizando-se através de mensagens de texto, *Facebook* e *Twitter*²³. (MOROZOV, 2011, p. 14).

Dessa forma, Morozov (2011) insta também os “ciber-utópicos” – como ele nomeia aqueles que têm uma visão otimista sobre as mídias sociais – a abrir os olhos para o fato de que a busca pelo lucro é o que realmente impulsionaria a popularização das mídias sociais. Destaca que o aumento do acesso ao entretenimento através das mídias sociais pode gerar indiferença social e que o aumento do consumo de imagens pode gerar letargia cívica. A sua interpretação do mundo interconectado através das mídias nos coloca como peões, anti-intelectuais e seres apolíticos, que podem ser facilmente manipulados. No entanto, suas afirmações veementes ignoram muitas formas legítimas de organização e protesto social que foram facilitadas através das mídias sociais. O autor encontra nas relações e associações criadas a partir dessas mídias a única justificativa para a falta de um maior engajamento dos indivíduos em causas sociais e políticas. Porém, esse viés determinista também permite questionamentos, já que induz a pensarmos que na inexistência das mídias sociais ocorreria, necessariamente, um aumento da participação política dos cidadãos. Esse pensamento se aprofunda na obra *“To save everything, click here: the folly of technological solutionism”* (“Para salvar tudo, clique aqui: a loucura do solucionismo tecnológico”, 2013), na qual critica o que ele chama de “solucionismo da tecnologia” e defende que as mídias sociais produziram uma geração de “ativistas

²³ Traduzido do original: *Failing to anticipate how authoritarian governments would respond to the Internet, cyber-utopians did not predict how useful it would prove for propaganda purposes, how masterfully dictators would learn to use it for surveillance, and how sophisticated modern systems of Internet censorship would become. Instead most cyber-utopians stuck to a populist account of how technology empowers the people, who, oppressed by years of authoritarian rule, will inevitably rebel, mobilizing themselves through text messages, Facebook, Twitter, and whatever new tool comes along next year.*

passivos”: elas forneceram insumos para as pessoas aderirem à preguiça e criaram a ilusão de que clicar o *mouse* é uma forma de participação política.

Para a socióloga norte-americana Sherry Turkle (2012), professora do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (*MIT*) a tecnologia é um foco de poder e estaria ameaçando dominar os indivíduos sob a ilusão de uma melhor comunicação. Em seu livro "*Alone together: why we expect more from technology and less from each other*" ("Sozinhos juntos: porque nós esperamos mais da tecnologia e menos um do outro", 2012) a autora aponta que os indivíduos estão se isolando das reais interações humanas através das mídias sociais, que seriam apenas uma representação bastante incompleta do mundo real. Nesse sentido, aproxima-se do pensamento do sociólogo polonês Zygmunt Bauman (2001), autor de "A Modernidade Líquida", obra na qual descreve a experiência humana individual e sua história conjunta a partir da perspectiva de um contexto social e cultural fundado na transitoriedade e fluidez de elementos como a emancipação, a individualidade, o tempo e o espaço, o trabalho e a comunidade. Segundo ele, as mídias sociais geram um substituto à comunidade na medida em que transformam a questão da identidade. A criação de uma comunidade própria a partir do ato de "adicionar amigos" em uma rede social *online* possibilita o controle individual dos relacionamentos de um indivíduo, diferente da realidade de uma comunidade onde habilidades sociais são necessárias para manter laços efetivos. A facilidade disponível em aumentar ou diminuir sua lista de contatos apenas fornece um sentido de falso pertencimento a um agrupamento social. O envolvimento e o diálogo, ações imprescindíveis para a socialização, são removidos diante de um cenário no qual é permitido não falar com pessoas que são e pensam diferente de você, evitando o conflito e a controvérsia, e isso envolto por uma imagem de comunicação ativa, frequente, ininterrupta. Os usos das mídias sociais nem sempre acontecem visando a união e ampliação de repertório, muito pelo contrário, na opinião de Bauman elas acabam criando "zonas de conforto" que têm como consequência o processo de maior individualização e menor desenvolvimento de práticas cidadãs:

E assim há também outro obstáculo: como Tocqueville há muito suspeitava, liberar as pessoas pode torná-las *indiferentes*. O indivíduo é o pior inimigo do cidadão, sugeriu ele. O "cidadão é uma pessoa que tende a buscar seu próprio bem-estar através do bem-estar da cidade – enquanto o indivíduo tende a ser morno, cético ou prudente em relação à

“causa comum”, ao “bem comum”, à “boa sociedade” ou à “sociedade justa”. (BAUMAN, 2001, p. 45).

Além disso, as relações cultivadas através das mídias sociais, ao se basearem na virtualidade, ou seja, no distanciamento físico entre as pessoas, permite, com facilidade, entrar em contato com as pessoas e afastá-las conforme a vontade. Essa virtualidade garante apenas uma comunicação sem intimidade. A participação em comunidades pertencentes às mídias sociais leva à crença na existência de muitos amigos em nosso entorno, de estarmos ligados a todos os acontecimentos e participando efetivamente de tudo. A partir desse ponto de vista isso se trata de uma ilusão, já que essas conexões são superficiais, instáveis e os vínculos são voláteis e atrelados a interesses momentâneos. Na atualidade, o isolamento tem um perfil voltado para a intensificação do individualismo, cujos interesses afastam-se cada vez mais das questões sociais; os indivíduos não criam vínculos entre si, mesmo expressando opiniões similares, pois mantêm uma relação na superficialidade.

Existem também algumas mídias sociais que versam especificamente sobre os relacionamentos afetivos. As combinações amorosas mediadas pela tecnologia tiveram seu início nos meados do século XX, quando surgiram os primeiros “*computer dating services*”²⁴. Conhecer pessoas através desses serviços se tornou um hábito popular atualmente e as mídias e aplicativos de encontros amorosos se multiplicam, inclusive realizando recortes de perfis e identidades específicas a partir da preferência de gênero, faixa etária, religião ou orientação sexual. O cadastro e acesso gratuitos são características que se repetem em relação a mídias sociais de outras categorias, como o Facebook, no entanto as informações fornecidas pelos usuários se tornam mercadorias para serem negociadas pelas organizações proprietárias dessas mídias com empresas de marketing, inclusive informações mais sensíveis que se referem a intimidade sexual, usualmente distantes da publicização pelos indivíduos. O grupo de pesquisadores em gestão de políticas públicas relacionadas à proteção de dados e privacidade, chamado “Privacidade Brasil”, foi criado com o objetivo de analisar e diagnosticar soluções para questões relacionadas aos efeitos da inovação e desenvolvimento tecnológico para os direitos humanos. Seu trabalho visa a fornecer subsídios à sociedade, ao regulador e demais entes

²⁴ Segundo levantamento publicado em <http://www.pbs.org/pov/xoxosms/infographic-technology-dating/>, em 1959, um estudante da Universidade de Stanford desenvolveu um serviço computadorizado de “encontros/namoros” a partir de um computador IBM 650 que determinava semelhanças entre 98 assuntos com base em um perfil de 30 perguntas.

envolvidos na governança de novas tecnologias para discussão e avanço da temática no cenário nacional. Segundo estudo publicado por eles²⁵, quanto maior a integração da mídia social de encontros a outras mídias, como *Facebook* e *Instagram*, maior a tendência de que uma quantidade maior de dados seja coletada. A pesquisa ainda ressalta que algumas mídias permitem a inclusão de informações sobre a saúde do usuário, como seu status de HIV e a data em que realizou o último teste. Podem também ser coletados dados de localização, de conexão e configuração do celular e, eventualmente, dados de navegação. Segundo o estudo, a coleta e uso de dados sensíveis no Brasil não possui um regulamento específico para essas questões e em contraposição à isso existe apenas a proteção da Lei do Cadastro Positivo²⁶ que proíbe que dados sensíveis — informações pertinentes “à origem social e étnica, à saúde, à informação genética, à orientação sexual e às convicções políticas, religiosas e filosóficas”, sejam incluídos em bancos de dados de crédito do consumidor. Ou seja, as políticas de privacidade e termos de uso muitas vezes são vagos e confusos, aumentando o descompasso existente na assimetria de poder entre empresa e usuário, colocando o segundo numa posição de maior vulnerabilidade.

Em artigo de Parra e Abdo (2016), o objetivo foi explorar a tensão entre tendências de controle democrático e autoritário no ambiente informacional da cibercultura, compreendendo as condições de liberdade em uma sociedade com amplo acesso à informação digital, e assim identificar as configurações políticas dos aparatos tecnológicos de maneira a revelar os desafios relativos à vigilância de massa, à liberdade de expressão e às novas formas de exercício do poder. Partindo do pressuposto teórico de Langdon Winner (1986), cujo pensamento sobre as condições de criação e apropriação da tecnologia em um contexto social interpreta sua inserção em um mundo pré-estabelecido, com suas divisões e composições sociais, os autores afirmam que o desafio contemporâneo é aliar os ganhos sociais e democráticos oferecidos pelo advento das tecnologias digitais em rede com a minimização de poderes autoritários exercidos no interior da própria rede, a partir de seu uso, ou seja, trata-se de formular um pensamento crítico sobre “qual tecnologia, para quais cidadãos, para qual uso?” (PARRA; ABDO, 2016, p. 340). A produção de dados sobre os indivíduos, nas variadas instâncias que compõem sua vida privada e pública, permite o

²⁵ Ver em: <http://privacidadebr.org/dating-apps/>, acessado em 12 de julho de 2017, às 15h05. A análise se deteve especificamente nos termos de uso e políticas de privacidade de 14 *sites* e aplicativos de encontro.

²⁶ Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2011/Lei/L12414.htm>. Acesso em: 12 jul. 2017.

desenvolvimento de refinados poderes sobre sua existência. A posse e o gerenciamento desses dados – registrados no cadastro e indexados através do próprio uso e navegação nas mídias sociais, por exemplo – são ações apresentadas como neutras. Diferentemente das mídias de massa, que não operam no nível particular da comunidade, do diálogo e da vida privada, os intermediários desses algoritmos – indivíduos, mas principalmente grandes empresas – podem adaptar sua influência sobre os perfis dos usuários a partir do processamento minucioso dos dados e informações pessoais coletadas. É neste cenário que a vida presente é definida, através da produção e governo da “modulação algorítmica e cibermediada da nossa existência”:

[...] quem controla os meios capazes de produzir cenários, detectar padrões ou gerir tendências está em situação de vantagem. Não se trata mais, portanto, da aplicação da disciplina em espaços fechados como a fábrica ou a escola, como diria Deleuze, mas de um controle que se produz durante toda a vida e que atravessa diferentes espaços. Um controle que se produz de forma imanente à própria vida tecnicamente mediada e modulada. Nessa situação, as fronteiras entre público e privado, entre trabalho e não trabalho, adquirem novos e indistintos contornos. (PARRA; ABDO, 2016, p. 344).

No entanto, Parra e Abdo (2016) sugerem a existência de uma resistência a partir de práticas criativas que teriam a capacidade de impor caminhos emancipatórios para o controle dos protocolos e processos das tecnologias em rede. A tentativa de redescentralizar e redemocratizar os ambientes digitais previamente definidos e orientados por códigos, cuja operação estrutural contribui progressivamente para a centralização e oligopólio do controle dos meios técnicos, pode ser realizada através, por exemplo, da utilização de serviços oferecidos por outras organizações²⁷ passíveis de interoperabilidade e desenvolvidas autonomamente visando contribuir para a descentralização. O aprimoramento da gestão e oferta desses serviços traz de volta a discussão sobre novas formas de democracia e experimentos de organização social cibernética. De acordo com os autores, a utilização do anonimato também pode ser um elemento fundamental para a resistência democrática, tendo em vista que as contribuições individuais se tornariam

²⁷ Os autores utilizam exemplos como o *Hubzilla* – plataforma para aplicativos com protocolo descentralizado – e o *Owncloud* – um servidor de arquivos também com controle descentralizado. Podem ser acessados em: <http://hubzilla.org/> e <http://owncloud.org/>.

menos centradas nos particulares e mais públicas. É nesse contexto que as políticas de privacidade-segurança e a percepção policial do controle “crescem como horizonte político-cultural, ao mesmo tempo em que se amplia o controle corporativo-estatal sobre a comunicação digital, confrontamo-nos com um grande desafio prático e teórico de repensar a ação política” (PARRA; ABDO, 2016, p. 348).

Após explorarmos as mídias sociais sob variados aspectos, levantando abordagens críticas sobre o assunto que desmistificam seus usos, trataremos no próximo capítulo das diferentes interpretações acerca do conceito de mediação cultural, focando na sua operacionalização no campo da Ciência da Informação. Apesar de se apresentar como um elemento importante das formulações teóricas da área, trata-se de um termo cujo significado não é consensual e objeto de amplo debate na literatura científica.

4. MEDIAÇÃO CULTURAL: UM CONCEITO MÚLTIPLO

A ideia usual de “aproximação entre indivíduos ou coletividades e obras de cultura e arte” (COELHO, 1999, p. 247) não contempla inteiramente a complexidade do conceito de mediação cultural. A mediação cultural provocou, ao longo do tempo, variadas discussões acerca de sua natureza, de forma a enriquecer o debate teórico no escopo da rede conceitual que abrange, além da cultura, as perspectivas da informação, da comunicação e das artes. Segundo o pesquisador e museólogo francês Jean Davallon (2007), o conceito sempre foi utilizado para descrever realidades muito diferentes, o que geramuitos obstáculos para sintetizá-lo em um termo cujo significado seja consensual. Resumidamente, a ideia de mediação cultural abarca objetos de análise bastante difusos, que perpassam concepções já antigas como “atendimento ao usuário” e funções de agentes culturais em instituições como museus, arquivos, bibliotecas, teatros, centros culturais e outros equipamentos, ou ainda a confecção de instrumentos e cartilhas visando a iniciação dos indivíduos em determinado universo de informações – na educação, na arte, na área de saúde pública etc. –, sem contar processos de capacitação e acesso a tecnologias da informação, entre outros (CRIPPA; ALMEIDA, 2011). Dada a amplitude de ações classificadas como “mediação”, buscaremos, ao longo do capítulo, apresentar uma revisão da literatura que atravesse o campo da Ciência da Informação e venha a contribuir para o balizamento das questões levantadas nessa dissertação, no entanto, sem buscar uma definição final estática e universal.

4.1. A mediação cultural no campo da Ciência da Informação

Em artigo que busca abordar a possibilidade de eventos expositivos de arte e ciência como meios de transmissão transdisciplinar do conhecimento, Solange Puntel Mostafa (2012) traçou um breve panorama sobre a inserção formal ou aparecimento do conceito de mediação cultural no campo da Ciência da Informação:

Nos anos noventa do século XX, com a crítica ao fechamento da Ciência da Informação e da categoria Informação, passou-se a falar em Mediação Cultural e a entender o conhecimento também artístico ou cultural e não apenas informacional. Como a área da educação desenvolvia estudos sócio-culturais na teorização de Vigotski e as ciências sociais como um

todo se apropriava dos Estudos Culturais ingleses, principalmente via Stuart Hall, a Ciência da Informação abrigou o tema das mediações culturais para pensar outros contextos e práticas de produção e circulação do conhecimento. (MOSTAFA, 2012, p. 95).

Tendo em vista algumas características básicas da informação, como a sua reprodutibilidade, sua transmissibilidade e a sua estruturação pela ação humana e social (RIBEIRO, 2010), ou seja, qualidades que dizem respeito ao seu potencial comunicacional, é pertinente refletir sobre o papel de intermediário entre emissor e receptor que o conceito de mediação cultural pode vir a ocupar. Dessa forma, inicialmente exploraremos as considerações feitas por Davallon (2007) sobre a mediação cultural em trabalho intitulado “A mediação: a comunicação em processo”, no qual examinou as utilizações da noção em publicações no campo da Ciência da Informação e também no campo da Comunicação, para então abordarmos outros autores e perspectivas.

Segundo Davallon (2007), o conceito é usualmente utilizado com o intuito de revelar que a mediação não estabelece apenas uma interação entre dois elementos ou atores sociais, mas que produz ou possibilita a passagem de um deles para um estado mais satisfatório, melhor que o estado em que se encontrava antes do processo de mediação ocorrer (DAVALLON, 2007, p. 6). A necessidade de usufruir do termo como conceito operatório capilarizou a mediação e a segmentou em diversas categorias: a mediação pedagógica, a mediação institucional, a mediação política, a “mediação mediatizada” – quando da utilização das mídias como artefatos tecnológicos para o propósito da comunicação – entre outros. De forma resumida, podemos afirmar que existe um reconhecimento de que a mediação tem conexão direta com o processo de construção simbólica de uma sociedade, que de acordo com Davallon, acontece através da ideia de um terceiro simbolizante. Na mediação especificamente cultural, o autor aponta que a ação realizada por um terceiro elemento participante de uma relação comunicacional abre a interpretação em dois caminhos para investigação: o do *mediador* e o da *mediação*. O *mediador* geralmente é entendido como o profissional que executa a *mediação* – monitores de museus e exposições, bibliotecários, arte-educadores etc. Esta é uma forma que pode se aproximar da ideia presente na arte-educação, na qual o mediador é tido como formador e não apenas transmissor, desenvolvendo inclusive formatos performáticos de mediação. No entanto, e problematizando, esse percurso de investigação é desafiado ao deparar-se com

obras de arte efêmeras e interativas, como por exemplo, a performance²⁸. “O que fica desta obra são as documentações. A verdadeira obra está encerrada no momento de sua execução e ao mediador cabe apenas descrever suas percepções após a arte em si” (RODRIGUES; CRIPPA, 2011). Portanto, a atividade do mediador, nesse sentido, pode ser repensada e estudada, tendo em vista a dificuldade em comportar as novas linguagens e expressões artísticas contemporâneas. Ainda sobre essa questão, outros autores também enfatizam o assunto, mesmo que mirem objetos de pesquisa diversos, como no caso dos museus:

Deve-se ter em mente que as mediações não são meros atos de intermediar, mas sim a produção de sentidos em si, tanto para quem transmite as informações quanto para quem as recebe e apropria-se delas. O museu deve assumir seu lugar no processo de mediação, sempre buscando sentidos e sugerindo possibilidades de apropriação e participação efetiva do público nas exposições. (LARA FILHO, 2012).

Por outro lado, enquanto a *mediação* cultural, “estética, artística, das culturas” (DAVALON, 2007, p. 8) ocupa um lugar mais amplo na produção científica sobre o tema e se fundamenta em teorias que congregam referências do pensamento sobre a vida em sociedade, a coletividade e o espaço público, por exemplo; ao mesmo tempo diz respeito à intervenção da dimensão subjetiva nas práticas de comunicação – e é este segundo caminho que nos importa no momento, sendo desnecessário para nossos objetivos entrar em questões que dizem respeito ao profissional da mediação e sua formação, mesmo sendo um assunto bastante abordado na literatura científica.

Sobre o terceiro elemento simbolizante na relação comunicacional, valorizado pelo autor como elemento autêntico e de distinção da mediação como categoria, Davallon enumera quatro características condensadas a partir das abordagens usuais do termo. Primeiramente, a ação de mediar produz algum “efeito” sobre o receptor, como expandir seu repertório de conhecimento acerca de determinado assunto, reconhecendo-o como capaz e apto ao aprendizado. Isto nos leva a segunda característica que aponta uma modificação do receptor por conta da ação de mediação, e assim vamos a terceira característica: esta transformação é realizada por uma ação humana. A última característica observa que a ação mediadora tem, também, impacto sobre o contexto, transformando não

²⁸ “Poderíamos dizer, numa classificação topológica, que a performance se colocaria no limite das artes plásticas e das artes cênicas, sendo uma linguagem híbrida que guarda características da primeira enquanto origem e da segunda enquanto finalidade” (COHEN, 2002, p. 30).

só o sujeito, mas o ambiente em que a relação comunicacional e seus atores estão inseridos. Sintetizando o anteriormente exposto, a mediação aqui se configura como uma ação humana que tem efeito transformador sobre um receptor e simultaneamente em seu contexto. Este é um ponto de vista um pouco limitado por desconsiderar, ou ainda não frisar, que a mediação é uma produção simbólica pertencente ao próprio contexto sociocultural e, portanto, tem em si a expressão de forças que constituem esse mesmo cenário.

Um dos pensadores identificados por Davallon (2007) como componente importante para seu estudo sobre mediação é o francês Bernard Lamizet, professor de Ciências da Informação e Comunicação do *Institut d'études politiques de Lyon*. Lamizet (1999) discute a relação da mediação com a comunicação do ponto de vista da linguística, e aponta que existem diversas oposições entre a comunicação de forma intersubjetiva e a comunicação mediada, tendo em vista que a primeira se baseia na enunciação ou manifestação num espaço particular onde se expressam indivíduos singulares, enquanto a segunda ocorre em uma dimensão pública, partilhada por outros indivíduos além daqueles que se comunicam. Dessa forma, seria na esfera pública que são acionadas as formas da mediação: “trata-se do lugar no qual é possível tal dialetização das formas coletivas e as representações singulares” (LAMIZET, 1999, p. 9). Nessa perspectiva, as políticas culturais surgem como a manifestação institucional da mediação cultural entendida como uma ação de representação em uma instância social, rementendo à importância da cultura como fundamento cívico e à manutenção da memória histórica e social, além de colaborar para a construção da sociabilidade no espaço público e o desenvolvimento de práticas coletivas e de cidadania ativa. A mediação cultural vem a representar uma dialética entre o que é singular e o que é coletivo, manifestados em formas simbólicas.

As mídias e outras formas sociais de comunicação são mediações porque eles fornecem, no espaço público, a apropriação singular por seus leitores ou seus usuários de uma maneira geral, de informações que constituem a cultura coletiva característica de uma identidade, de um grupo social ou de um país em um certo momento de sua história. Eu ouço o rádio, ou leio o jornal singularmente, pessoalmente, mas, ao fazê-lo, eu expesso meu pertencimento a um conjunto de leitores ou ouvintes que, assim,

manifestam uma dimensão comum da vida social (LAMIZET; SILEM, 1997, p. 364, tradução nossa).²⁹

A sociedade congrega a existência do indivíduo simultaneamente à existência da comunidade e o sentido da mediação constitui as formas culturais de pertencimento e de sociabilidade, através da linguagem e das formas e usos pelos quais os atores dessa relação interpretam os elementos constitutivos da cultura, criando simbolicamente as estruturas políticas e institucionais. “O espaço público é, por definição o lugar da mediação cultural” (LAMIZET, 1999, p. 9). Diferentemente de Lamizet, o pesquisador das Artes e Ciências da Comunicação na *Université Stendhal de Grenoble*, Jean Caune (1999), vê nas políticas culturais francesas da segunda metade do século XX o ponto de partida para o estudo da mediação cultural e identifica outros modos de encará-la. Um deles tem como cerne o contato direto entre um sujeito e uma obra, ou bem cultural, e é chamado de “mediação pelo contato”, promovida em meados dos anos de 1960 na França. Já na década seguinte, as políticas culturais adotadas podem ser interpretadas como um incentivo ao envolvimento nas práticas artísticas, conjunto de ações nomeado por Caune como “mediação pela expressão”. E nos anos de 1980, o autor de “*Pour une éthique de la médiation: Le Sens des pratiques culturelles*” (CAUNE, 1999), percebe a exploração de uma política de relações públicas e de propagação comercial, nomeando o tipo de mediação exercida como “mediação por mediatização da arte”. Jean Caune (2006) também nos lembra que é a partir das experiências estéticas que surge a mediação enquanto ação cultural e é a partir das formas e linguagens que expressam nossa imaginação e representam nossos ideais que podemos entender as coisas e pensar sobre o mundo. O autor permite reunir a prática do mundo e sua inteligibilidade num ponto de vista que leva em conta a subjetividade humana. Trata-se, portanto, de uma atividade de produção de significados, através da língua, no âmbito das experiências compartilhadas, por exemplo, em obras de arte, viabilizando relações de convivência entre sujeitos, um “viver comum” em coletividade. Para o autor, a confrontação e a troca de subjetividades pauta o que seria o cerne da mediação cultural, de tal forma que propõe repensar os princípios fundadores da experiência cultural. Ao

²⁹ Traduzido do original: *Les médias et les autres formes sociales de la communication sont des médiations car ils assurent, dans l'espace public, l'appropriation singulière, par leurs lecteurs ou leurs usagers d'une manière générale, des informations qui constituent la culture collective caractéristique d'une identité, d'un groupe social ou d'un pays à un certain moment de son histoire. J'écoute la radio, ou je lis le journal de façon singulière, personnelle, mais, ce faisant, j'exprime mon appartenance à un ensemble de lecteurs ou d'auditeurs qui, ainsi, manifestent une dimension commune de la vie sociale.*

deslocar a mediação do lado da produção e difusão de um objeto cultural para a recepção pelas subjetividades, o autor coloca no centro de seus pensamentos não a cultura, mas o indivíduo e seu relacionamento com os outros. Assim, segundo ele, deve-se repensar a noção de mediação a partir do âmbito das relações intersubjetivas que uma experiência estética levanta. O padrão de partilha simbólica entre várias identidades substituiria o regime de acesso convencional a um trabalho artístico em que o público não esteja devidamente preparado para as condições do encontro estético.

Contudo, o autor identifica três princípios que regeriam a mediação cultural e abre a interpretação para uma conjugação com seu contexto social (CAUNE, 1999, p. 20). O primeiro princípio manifesta-se nos discursos funcionais e tem caráter sócio-político, utilizando instrumentos e suportes de comunicação que permitem a circulação da visão de mundo de um grupo dominante, visando convencer ou seduzir, ou seja, desempenhando uma função ideológica: aparece como um meio através do qual a instituição impõe relações e representações sociais aos seus usuários. O segundo princípio tem caráter teórico e apresenta a mediação como um fenômeno que permite entender a distribuição de formas simbólicas que produzem um significado compartilhado numa comunidade, no espaço e no tempo. Por último, a mediação poderia ser examinada como um conjunto de práticas sociais que se desenvolve em domínios institucionais e que visa construir um espaço determinado e legitimado pelas relações que se manifestam. Podemos inferir, portanto, que o autor considera a dimensão social para além das relações entre os sujeitos, inserindo nesse cenário aspectos que compõem o ambiente institucional no qual estão inseridos os sujeitos.

Buscando sentido no que diz respeito ao enaltecimento do terceiro elemento no processo de mediação, Davallon encontra uma resposta em outra obra de Caune (1995) e critica a proposição segundo a qual “a cultura é mediação ao operar a relação entre uma manifestação, um indivíduo e um mundo de referência” (DAVALLON, 2007, p. 13). No entanto, após o resgate desses e outros autores, Davallon (2007) foi capaz de sintetizar três constantes que irão colaborar para nossa discussão, a ser mais detalhada posteriormente, e que destacamos abaixo:

- (i) O emprego das **mesmas componentes para definir a mediação: a intersubjetividade, a linguagem, o político.** (ii) O princípio segundo o qual a **comunicação social é um produto da mediação** e não o inverso.
- (iii) E, acrescentaria eu: **a mediação constrói-se em torno de um ponto de fuga** – chamado exterioridade, neutro, negativo, conforme os casos –

que intervém no processo de comunicação sem que aqueles que nele participam possam ter controle sobre ele. (DAVALLON, 2007, p. 14, grifo nosso).

Dentro da dimensão comunicacional em que se insere a mediação cultural, refutaremos tratá-la como mera transmissão de informação na relação emissor-receptor, e nos alinharemos com a interpretação que destaca o processo de interação entre sujeitos sociais, aceitando-o como mais valioso do que a informação que circula entre eles. Nesse sentido, o que o modelo da mediação de Davallon revela como “terceiro” é menos os seus componentes (a informação, os sujeitos sociais, a relação etc.) do que sua articulação num dispositivo singular. Certamente esse viés não contempla todas as faces possíveis da mediação cultural como conceito, e também não se encerra no que se refere ao cenário descrito no segundo capítulo da dissertação, ou seja, quando da sua operacionalização social no contexto da Web 2.0. Ainda buscaremos reflexões a partir do entrelaçamento do conceito de mediação cultural com as mídias sociais.

Obviamente, não podemos nos aprofundar na pesquisa somente com as reflexões dos pesquisadores franceses citados anteriormente. Precisamos ressaltar também a produção brasileira alinhada com as reflexões sobre o tema, criadas a partir de um diferente contexto sociocultural de produção científica, mas também com textos e pesquisas já sedimentadas e contribuições bastante relevantes para o tema. Tendo isso em vista, abordaremos a mediação cultural a partir das reflexões de Perrotti e Pieruccini (2014), que consideram o conceito em expansão na comunidade científica e o colocam como categoria autônoma, intrínseca a qualquer processo cultural.

Segundo estes autores, e concordando com as observações de Davallon (2007) enunciadas no início deste capítulo, a mediação cultural não apenas viabiliza sentidos, mas também é produtora simbólica, assim como as categorias da produção e da recepção. Dessa forma, podemos entender que a informação, em sua dimensão cultural, não existe sem a mediação. “E que, nos tempos atuais, as mediações, ao serem mediatizadas, mediatizaram as relações sociais, ganhando estatuto que obriga a colocá-las em posição de centralidade epistemológica” (PERROTTI; PIERUCCINI, 2014, p. 4). A difusão da informação é caracterizada através do papel desempenhado pelo emissor da mensagem, visando o seu receptor, e pode ser tomada como categoria isolada e particular. Já a mediação tem suas expectativas sobre a cultura, ou seja, sobre a esfera pública da construção de significados

partilhados. A partir desse ponto de vista, a mediação cultural vai além da sua operacionalização e se torna uma ação sobre a cultura e o mundo, um modo específico de produção de sentidos. Assim, mediar é vincular e pertencer ao mundo em simultâneo à construção de identidades culturais.

Considerados tais termos, a mediação cultural aparece como categoria que se referenda na esfera pública, nos sistemas axiológicos que fundam “a natureza do tecido social”. Dada a irremediabilidade dos conflitos, não se trata tão somente de fazer a transmissão ou permitir o acesso aos signos. É preciso criar vínculos simbólicos entre os diferentes, espaços de transição, pontos de convivência que tornam possível o “viver juntos”, em especial em época de mudanças que alteram relações de tempo e espaço, via tecnologias virtuais cada vez mais onipresentes na experiência cotidiana, em escala global. (PERROTI; PIERUCCINI, 2014, p. 11).

Portanto, a mediação cultural enquanto ação social não pode se limitar à criação de relações transitórias e temporárias, deve também resultar na produção de um sentido que se concretiza nas dinâmicas que dizem respeito à perenidade da coletividade. Outro autor brasileiro de relevância para a discussão é Cayo Honorato (2015), cuja pesquisa insere o conceito de mediação cultural em referência às artes, suas instituições, e à educação. Ao lidar com o que ele chama de “mediação extrainstitucional”, ou seja, para além das instituições culturais e suas normatividades, Honorato enxerga na popularização das mídias digitais um espaço para a atividade de mediação cultural.

No que diz respeito às instituições culturais, põe-se em questão sua legitimidade enquanto representantes dos interesses gerais da sociedade, seu papel na distribuição (intelectual) para todos do que é produzido ou valorado por poucos, conforme a diretiva da democratização cultural. Particularmente no Brasil, as recentes mudanças econômicas que permitiram uma nova posição social, talvez uma nova “autoconfiança”, a pelo menos 30 milhões de pessoas (Souza, 2012: 19 ss.), associadas a uma relativa popularização das novas tecnologias midiáticas, possibilitaram não só o acesso a determinados bens de consumo, mas o surgimento e a circulação de uma infinidade de práticas e produções, de uma verdadeira hiperprodução cultural distribuída, dos memes às manifestações, passando por hashtags, escrachos, saraus, ocupações, etc.; um fenômeno bastante heterogêneo, que tem sido percebido com otimismo por uns e descrédito por outros. (HONORATO, 2015, p. 207).

O pesquisador (HONORATO, 2015) entende que o papel público da mediação deve pautar a transformação das instituições ao invés de trabalhar apenas a ampliação do repertório cognitivo de seus visitantes (no caso dos museus, objeto de investigação do autor). Reconhecer a permissão para a reinvenção dos processos de socialização frente ao arranjo insitucional favorece oportunidades de aprendizagem em relação ao tempo histórico, transcendendo a imobilidade identitária criada pela própria instituição cultural e inserindo-a na dinâmica social de constantes transformações.

Assim, parece-nos oportuno, a partir das ideias expostas acima, retomarmos um dos questionamentos fundantes desta pesquisa, como forma de sublinhar um de nossos objetivos exploratórios, a saber: poderiam as mídias sociais, através das características expressas em suas funcionalidades, confluir para o “viver junto”? A criação e a convivência através de um ambiente digital, vão além de seu âmbito restrito e se tornam também discurso ou ato de produção de sentidos da cultura? No contexto do experimento cênico de “EU – Negociando Sentidos” o público se apropriou de uma narrativa, conduzindo-a, misturando-se a ela, e na medida em que a própria dramaturgia travestia-se de realidade, transformou as possibilidades do que se apresentou como jogo cênico em capacidades para a construção de si em relação ao outro. No entanto, Perrotti e Pieruccini (2014) chamam atenção para uma contradição dessa nova condição dos processos de mediação cultural questionando, a partir das interpretações de Yves Jeanneret (2009), pesquisador francês da inovação em comunicações e mídias, se tais ferramentas contemporâneas “parecem invisíveis porque a ‘rede’ é apresentada sistematicamente como um desaparecimento dos intermediários- o que ela não é, de modo nenhum” (JEANNERET, 2005, p. 107, apud PERROTTI; PIERUCINNI, 2014, p. 17, tradução dos autores).

Jeanneret (2009) contribui ainda para os estudos na área da Ciência da Informação, no que diz respeito ao nosso tema, quando revisita a noção de informação formulada pelos clássicos do campo e destaca como o trajeto inicial desses pensadores foi o de “[...] dissociar a informação, construção social e intelectual, em relação ao conjunto dos objetos materiais que, circulando, condicionam a informação, sem defini-la” (JEANNERET, 2009, p. 87). Em sua visão a informação não circula, já que não se trata de um objeto, mas ela se redefine incessantemente, porque se constitui em relação e em ação. Abordada dessa maneira, a informação não é apenas uma função técnica, mas um gesto social que determina um poder de fato a uns ou a outros. Do ponto de vista da mediação

cultural, a informação pode ser entendida como fruto da construção coletiva do conhecimento e se encontra em constante transformação por estar no cerne do dinamismo das relações sociais de um modo geral. Para o pesquisador Marco Antônio de Almeida (2007), ao recuperar a teoria crítica das novas mídias de Dominique Wolton (2003), a polissemia do conceito de mediação cultural precisa abarcar, na atualidade, a incorporação das tecnologias digitais em rede:

A idéia era a de construir mediações entre uns e outros, entre aqueles que sabem e os que não sabem. Os intermediários eram os instrumentos de emancipação. Mas tratava-se de homens e não de tecnologias. Hoje alguns acreditam que mediatização é sinônimo de mediação, e que as técnicas podem fazer ainda melhor que os homens. [...] Existe na realidade no projeto de vulgarização uma teoria da emancipação e de transferência de competências muito mais elaborada do que na idéia atualmente dominante segundo a qual quanto menos houver intermediários mais se é livre. (WOLTON, 2003, p. 147 apud ALMEIDA, 2007, p. 9).

Para Almeida (2007), a tecnologia vai além de um simples artefato material, devendo ser melhor entendida como um artefato social, o que possibilita a revelação das relações sociais que estão por trás de seus processos. Refletir sobre isso é perceber a qualidade da ação humana no que concerne ao uso da tecnologia, não apenas em referência ao potencial que ela carrega em si através das funções próprias de seus mecanismos. De acordo com o autor, o que interessa para a investigação científica nas ciências humanas é como isso vem a afetar a questão da cultura, tanto no que diz respeito aos produtos culturais modificados pela tecnologia – a música, a literatura, as artes visuais etc. –, como em relação aos processos dos indivíduos se informarem nesse contexto, se apropriarem da informação, ou seja, como produzem e disseminam sua própria cultura. Partindo do pressuposto que a mediação cultural opera através das conexões que se estabelecem entre as ações sociais e os conteúdos simbólicos de um agrupamento social (ALMEIDA, 2008), o autor ressalta a importância de considerarmos que uma das características principais das novas dinâmicas moldadas pela cibercultura é a velocidade de seus processos efêmeros, o que aponta para um conflito com aspectos centrais da cultura, como a noção de permanência e durabilidade, elementos tradicionais nos estudos sobre a apropriação da informação. No entanto, diante dessa dualidade proveniente de um emergente contexto para a mediação cultural,

concordamos com o autor ao alegar que é “necessário repensar não só a dialética tradição/ inovação, como também repensar o papel que podem desempenhar os meios de comunicação e as novas tecnologias na configuração de um possível espaço público democrático em nossas sociedades” (ALMEIDA, 2008, p. 16).

Outra fonte nacional bastante importante e que de maneira alguma pode ficar excluída da discussão sobre mediação cultural, é o “Dicionário crítico de política cultural” do professor emérito da Escola de Comunicações e Artes da USP, Teixeira Coelho (1999). Insumo essencial de inúmeras pesquisas sobre políticas culturais nas Ciências Sociais, a obra apresenta o verbete de mediação cultural, cujo trecho destacamos abaixo:

Processos de diferente natureza cuja meta é promover a aproximação entre indivíduos ou coletividades e obras de cultura e arte. Essa aproximação é feita com o objetivo de facilitar a compreensão da obra, seu conhecimento sensível e intelectual – com o que se desenvolvem apreciadores ou espectadores, na busca de formação de públicos para a cultura ou de iniciar esses indivíduos e coletividades na prática efetiva de uma determinada atividade cultural. [...] Os diferentes níveis em que essas atividades podem ser desenvolvidas caracterizam modos diversos da mediação cultural, como a ação cultural, a animação cultural e a fabricação cultural. (COELHO, 1999, p. 247).

De certa forma, a primeira parte do excerto acima já foi visitada aqui e vimos que a “meta” sugerida pelo verbete teve seus horizontes tornados mais elásticos, inclusive pela própria diversidade da natureza dos processos de mediação relacionados. O que nos interessa aqui são os “modos diversos da mediação cultural”, em que o autor divide em três categorias: a ação cultural, a animação cultural e a fabricação cultural. O próprio autor observa que a expressão “animação cultural” foi aos poucos sendo substituída no Brasil pelo termo “ação cultural”, buscando dessa forma ampliar a participação ativa do público, diferente da designação anterior que pautava uma diversão imediata (idem, p. 43). Explicando melhor, a animação cultural estava ligada a finalidades de entretenimento, um meio eficaz para uma descompromissada transmissão de valores, descolada do desenvolvimento de senso crítico, servindo aos interesses da sociedade de massas e sua busca por um “consumo” da cultura. Já a ação cultural, ainda segundo o autor, visa dar a partida ao processo de produção cultural, incitar os sujeitos à criação, fornecer condições para que eles sejam autônomos. Em outros termos, não se deve negar a intervenção, mas a

intervenção continuada, procurando conectar o artista, a arte, a coletividade, o indivíduo e os recursos econômicos, a fim de sensibilizar os sujeitos para a criação, dando-lhes recursos para criar alternativas a uma homogeneização cultural.

Nesse mesmo sentido, para Jean-Marie Lafortune (2016) a mediação (*médiation*) cultural dá lugar à mediação (*médiacion*) cultural, duas estratégias de intervenção diferentes e complementares, a primeira como ferramenta de comunicação da cultura, preocupada com a qualidade do encontro com as obras, enquanto a segunda se refere ao repertório da ação coletiva, no encontro entre os envolvidos que são necessariamente atores do processo cultural (LAFORTUNE, 2016), aproximando-se mais ao conceito de ação cultural. Num primeiro momento, podemos aferir que as mídias sociais podem cumprir ambos os papéis, tanto o de ferramenta, como *media* ou elemento intermediário da comunicação digital, como o de estrutura que favorece o surgimento de formas próprias de expressão. No entanto, ao fazer emergir possibilidades de apropriação tanto para si como para sua comunidade, a mediação se insere em um paradigma de desenvolvimento social que resvala na participação cultural do cidadão, ou melhor, “aprofunda mais diretamente na dinâmica produtora e reprodutora da sociedade a partir de suas forças ativas, favorecendo o reconhecimento da diferença e a participação essencial à vitalidade democrática” (LAFORTUNE, 2016, p. 62). Desse ponto de vista, as mídias sociais talvez não contribuam para a promoção da expressão multicultural e para o avanço científico e tecnológico centrado no crescimento da participação democrática de seus cidadãos (CANCLINI, 2004).

A arena do discurso público é aquela onde as vozes de seus participantes precisam ser ouvidas. As interações entre “produtores” e “consumidores” da informação cultural em um mesmo ambiente digital talvez não possa garantir isso, e assim “afasta-se a ideia ingênua de que a informação refletiria uma ‘realidade em si’” (ALMEIDA, 2007, p. 11), nos levando a ilusão de desenvolvermos capacidades participativas na construção realmente coletiva dos sentidos. É inserida nessa ordem, nesse caminho cruzado entre a potencialidade de produzir sentidos coletivamente e a aparente ausência de uma participação realmente democrática que as mídias sociais aparecem como dispositivos nos quais confluem algumas linhas de força que abordaremos nas seções seguintes.

Trazendo a discussão para o campo da comunicação, podemos citar o semiólogo, antropólogo e filósofo espanhol – radicado na Colômbia desde 1963 – Jesús Martín-

Barbero (2009), autor de um texto epistemológico que questiona os procedimentos tradicionais da pesquisa no campo da comunicação, propondo como metodologia refletir a comunicação a partir da cultura. Ele reinventou a lógica corrente dos estudos dos meios de comunicação que centrava a compreensão dos processos sociais de comunicação nas mídias, transformando essa concepção e inserindo a história, a cultura e a política no pensamento e na pesquisa nessa área do conhecimento. O campo ampliou-se e aprofundou-se por meio das matrizes culturais populares, das miscigenações raciais, étnicas, religiosas, políticas, como também pela inserção de gêneros e narrativas populares e pelo deslocamento da pesquisa as mediações, para além dos meios (MALDONADO, 1999). Podemos dizer que para ele não existe comunicação sem cultura, pois ela é um processo e seus elementos devem ser estudados juntos: o emissor, a mensagem, o canal e o receptor – é preciso enxergarmos a interdependência entre as partes. Essa premissa sustenta uma visão integral e sistêmica do processo comunicacional, não podendo ser fragmentado.

Em sua obra “Dos meios às mediações”, Barbero (2009) distingue diferentes dimensões da mediação e suas manifestações no tecido social: a tecnicidade, a institucionalidade, a socialidade e a ritualidade. A primeira diz respeito a criação de novas práticas através de diferentes linguagens e aparatos; a dimensão da institucionalidade se refere aos meios, ou instituições, utilizados para produzir discursos que atenderiam a interesses privados, não públicos; a dimensão da socialidade abrange os laços e relações cotidianas que servem de base para outras formas de interação e comunicação, para além das mídias como objetos comunicativos, mas que contribuem para a constituição de suas identidades; e a ritualidade diferentes usos sociais dos meios e aos diferentes trajetos de interpretação, conectando a tradição cultural com a forma como os receptores se relacionam com a cultura de massas. Dessa forma, é fundamental o papel da mediação, entendida aqui como a articulação entre os fluxos de produção das mídias e as suas rotinas de utilização no contexto familiar e comunitário. Os processos locais de cultura funcionam ou não de acordo com o domínio cultural dos meios de comunicação e essa relação se torna um espaço de negociação das identidades segundo os contextos culturais. Nesse sentido, podemos acrescentar que para melhor entendimento da mediação cultural frente ao atual cenário no qual as tecnologias da informação e as mídias sociais se encontram crescentemente integradas ao cotidiano das pessoas e nas relações sociais, se justifica a

importância de observarmos a mediação cultural em relação a esse contexto e à utilização dessas ferramentas.

Na tentativa de moldar a individualidade e a singularidade, assim como na procura de autenticidade, busca-se nas novas tecnologias e plataformas de relacionamento social configurar-se no mundo e se envolver na sociedade. Propomos aqui compreender a mídia social como um dispositivo tecnológico da informação e comunicação pelo seu caráter de mediação simbólica, discursiva e institucional na perspectiva de uma conexão ampliada. Sua capacidade mediadora, a qual se encontra intrinsecamente relacionada à construção de um espaço coletivo, dispõe do poder de realizar distinções simbólicas e também gerar conhecimento. O termo “dispositivo” pode ser interpretado como um aparelho ou mecanismo construído para um fim determinado, mas também como um conjunto de ações planejadas e coordenadas que visam um objetivo. Tendo em vista que “veículos em si não cumprem funções mediadoras. Essas funções são desempenhadas pelos fluxos de signos que neles circulam” (SANTAELLA; NÖTH, 2008, p. 203), abordaremos na próxima sessão o conceito de dispositivo e como ele pode nos auxiliar para a interpretação da mediação cultural na contemporaneidade.

4.2. A mediação cultural como dispositivo

Na cidade de São Paulo, após processo de discussão, consulta pública, e participação da sociedade, foi instituído o Plano Municipal de Cultura de São Paulo (LIMA; VILUTIS; CORÁ, 2016), instrumento de planejamento que irá orientar a implantação das políticas culturais no município pelos próximos dez anos. O Plano indica as prioridades para a cultura na cidade, a partir da aprovação de diretrizes, ações e metas que visam a contribuir para o desenvolvimento do campo cultural, estabelecendo ações necessárias para alavancar as dinâmicas culturais locais e garantir a ampliação dos direitos culturais na cidade. Em seu glossário, podemos encontrar a definição de mediação cultural utilizada para a produção desse documento:

Processo pedagógico, dinâmico e interativo de potencializar a experiência estética no encontro entre o público e expressões artísticas e manifestações culturais. A mediação cultural ocorre em escolas, instituições culturais e na vida cotidiana, a partir da interação e experimentação do público com práticas criativas. A ação mediadora não

é uma simples transferência de informações, nem consiste apenas na fruição cultural, mas requer estratégias de acesso, experimentação, apropriação simbólica, ampliação de repertórios pessoais e formação de mediadores. (LIMA; VILUTIS; CORÁ, 2016, p. 211).

Em parte, a necessidade de registrar o significado de mediação cultural em seu glossário justifica a importância do conceito para a operacionalização das políticas culturais pelo poder público. O reconhecimento do planejamento para a criação de estratégias de ação para a cultura demonstra a existência, em nosso tempo, de dispositivos de mediação cultural especializados, pautados por lógicas e intencionalidades próprias. De acordo com o “paradigma da apropriação cultural”, articulado com a noção de “democracia cultural” (PERROTTI; PIERUCCINI, 2014), esses dispositivos se apresentam como *locus* da negociação simbólica por sujeitos criadores de cultura, e de igual maneira o processo de mediação passa a ser concebido como instância de construção de sentidos. Tendo isso em vista, propomos que a própria mediação cultural seja interpretada como um Dispositivo, no entendimento foucaultiano do termo³⁰, como explicitaremos na sequência.

Após a obra “Arqueologia do saber”, escrita em 1969, o filósofo Michel Foucault (1996) dá início a uma nova problemática de investigação focada na preocupação do saber para o poder, indicando uma passagem da sua fase arqueológica (do saber) para a genealógica (do poder). Para explicar um pouco essas fases no pensamento de Foucault, podemos descrever que a arqueologia seria responsável pela identificação dos discursos e consequentemente de sua formação histórica, em um determinado campo de saber. Ou seja, como um dado discurso surgiu e se configurou como legitimado sobre um assunto. O discurso, dentro da arqueologia, possui uma normatividade, uma ordenação que ultrapassa as categorias linguística se se manifesta simbolicamente como a leitura de um momento histórico. Essa ordem ou norma tem inserção histórica e social e se modifica com o tempo e diante de novas configurações da organização social. O autor buscou evidenciar não o sentido, mas a função que poderia ser atribuída a um discurso emitido em um determinado momento. A fase seguinte, chamada genealógica, trata mais especificamente do poder não como algo apenas ligado à repressão, como usualmente o termo é utilizado, mas

³⁰ Uma noção de dispositivo bastante popular na informática, faz referência aos periféricos associados ao funcionamento dos computadores. Nessa concepção, um dispositivo de armazenamento de dados é um componente que permite ler ou escrever informação digital num meio ou suporte, guardar arquivos etc. Por exemplo, o telefone celular é um dispositivo móvel, no qual temos acesso as mídias sociais.

pulverizado em todas as instâncias do tecido social, assim como na produção discursiva. Nesse sentido, o poder se torna produtor de individualidade, de segregação. Abdica da verticalidade e se dissolve, configurando-se em um micropoder, que pode ser mais eficaz que o poder reconhecido como autoritário, pois não é facilmente localizado ou identificado. É nesta etapa que o conceito de dispositivo se torna um elemento importante nas análises foucaultianas:

um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos... [e entre estes] existe um tipo de jogo, ou seja, mudanças de posição, modificações de funções, que também podem ser muito diferentes, [cuja finalidade] é responder a uma urgência. O dispositivo tem, portanto, uma função estratégica dominante (FOUCAULT, 1996, p. 244-245).

O dispositivo então, é considerado uma prática mais abrangente que a *episteme*³¹ e pode ser entendido como uma organização do poder nas relações constituintes do cotidiano, possibilitando afirmações e negações, um sistema de verdades que poderia ser identificado nas práticas discursivas. De acordo com Fernandes (2012), o intuito de Foucault aponta para o exame da produção de verdade, e seria através dos discursos e dos dispositivos de poder que ele se interessaria em analisar em que medida um dispositivo provoca a produção de enunciados. Ao discutir a obra de Michel Foucault, e consequentemente o termo abordado acima, o filósofo Gilles Deleuze (1999) considera o dispositivo como um conceito operatório multilinear, alicerçado em três grandes eixos que, em verdade, se referem às três dimensões que Foucault distingue sucessivamente. O primeiro eixo diz respeito à produção de saber, ou ainda à constituição de uma rede de discursos; o segundo, ao eixo que se refere ao poder (eixo este que indicaria as formas pelas quais, dentro do dispositivo, é possível determinar as relações e disposições estratégicas entre seus elementos); o terceiro eixo diz respeito à produção de sujeitos. Deleuze (1999), ao analisar tais dispositivos, identifica-os como “conjuntos multilineares” compostos por

³¹ No pensamento de Foucault, *episteme* é o paradigma segundo o qual se estruturam, em uma determinada época, os múltiplos saberes científicos, que por esta razão compartilham, a despeito de suas especificidades e diferentes objetos, determinadas formas ou características gerais.

“processos sempre em desequilíbrio”, que articulam objetos, enunciações, forças e sujeitos como “cadeias de variáveis relacionadas entre si”, como vetores que transpassam por todos os lugares de um dispositivo (DELEUZE, 1999, p. 1). No que se refere a esta característica multilinear, compreendemos que o dispositivo então é composto por conjuntos de linhas, curvas e regimes de diferentes naturezas que se mostram transitórias e efêmeras, predispostas a variações de direção e de intensidade (MARCELLO, 2009). Fernandes (2012) explica que o dispositivo pode ser encarado como o efeito que o seu funcionamento pode vir a alcançar. O dispositivo do saber e do poder é formado por regimes de verdade que se inscrevem no social e se estabelecem na separação entre o verdadeiro e o falso. Assim, o discurso se torna “imaneente aos acontecimentos históricos e, juntamente com o dispositivo do qual é efeito, sofre as determinações da história” (FERNANDES, 2012, p. 68). No que tange à função metodológica da noção de dispositivo, este aparece como formação ou arena sobre a qual o investigador atua como um desembaraçador das linhas entrelaçadas, percorrendo-as como as divisões de um mapa, constatando desníveis e “desvios do terreno” (DELEUZE, 1999, p. 1). Isto é, o dispositivo é concebido como algo existente que requer análise e o trabalho de diagnóstico que propicia a visão daquilo que nos é tão próximo, mas que se torna opaco, talvez possa ser um dos componentes centrais desse elemento de articulação da trajetória foucaultiana.

Deleuze (1999) ainda delineia consequências básicas de, como ele próprio nomeia, uma “filosofia dos dispositivos”. A primeira seria a negação dos universais. O verdadeiro, o objeto, o sujeito, são variáveis e processos singulares de subjetivação imanentes a um dispositivo. A segunda se refere a uma mudança de orientação “que se separa do eterno para apreender o novo” (DELEUZE, 1999, p. 3):

Pertencemos a certos dispositivos e neles agimos. A novidade de um dispositivo em relação aos anteriores é o que chamamos sua atualidade, nossa atualidade. O novo é o atual. O atual não é o que somos, mas aquilo em que vamos nos tornando, o que chegamos a ser, quer dizer, o outro, nossa diferente evolução. É necessário distinguir, em todo o dispositivo, o que somos (o que não seremos mais), e aquilo que somos em devir: a parte da história e a parte do atual. (DELEUZE, 1999, p. 3).

Encarar a mediação cultural como um dispositivo permite entender sua constante transformação no tempo e atualizações conforme os movimentos da sociedade e de suas instituições. Uma instância que apenas se faz existente através de construção conjunta por

parte das subjetividades está sempre em movimento, funcionando dinamicamente e sofrendo alterações. No contexto da utilização de plataformas de relacionamento no âmbito da Web 2.0, indagamos então como se apresenta a ação mediadora da cultura.

Faz-se também importante destacar para a reflexão acerca do conceito de mediação cultural, a compreensão da complexidade do significado de dispositivo fornecida por Giorgio Agamben, já que ele “reconhece que, na metade dos anos 1970, o uso do termo ‘dispositivo’ por Foucault é frequente e generalizado” (CHIGNOLA, 2014, p. 4). Para o filósofo italiano, “na raiz de cada dispositivo está, deste modo, um desejo demasiadamente humano de felicidade, e a captura e a subjetivação deste desejo em uma esfera separada constitui a potência específica do dispositivo” (AGAMBEN, 2009, p. 44). Sintetiza a definição desse dispositivo em três pontos:

- 1) É um conjunto heterogêneo, que inclui virtualmente qualquer coisa, linguístico e não linguístico no mesmo título: discursos, instituições, edifícios, leis, medidas de segurança, proposições filosóficas etc. o dispositivo em si mesmo e a rede que se estabelece entre esses elementos.
- 2) O dispositivo tem sempre uma função estratégica concreta e se inscreve sempre em uma relação de poder.
- 3) É algo de geral (uma “rede”) porque inclui em si a *episteme*, que para Foucault é aquilo que em uma certa sociedade permite distinguir o que é aceito como um enunciado científico daquilo que não é científico (AGAMBEN, 2009, p. 9).

Ou seja, dispositivo pode aludir a uma instituição, um processo, uma linguagem, um modo de se relacionar, mas também a objetos como o carro, o telefone, o computador. Essa abrangência baseia-se na concepção de que a partir do encontro entre os seres vivos e os dispositivos, emergem os sujeitos. Ainda segundo Agamben (2009), podemos, de fato, considerar dispositivo um “termo técnico decisivo na estratégia do pensamento de Foucault” (AGAMBEN, 2009, p. 27) porque se refere aos meios pelos quais o poder investiu-se nas individualidades, de tal forma que a captura de uma parte da existência do indivíduo produzida pelo dispositivo constitui uma perda que é compensada pela construção da sua própria subjetividade. Por isso, Agamben defende que o “dispositivo é, antes de tudo, uma máquina que produz subjetivações e somente enquanto tal é também uma máquina de governo” (idem, p. 46). Portanto, ao enxergarmos a mediação cultural como um dispositivo, buscando compreender sua configuração na atualidade, apontamos

então os efeitos de discurso e de suas contingências sociais e culturais, partindo do advento das mídias sociais como canal de relacionamento entre os indivíduos.

A genealogia de poder foucaultiana busca compreender o porquê do surgimento de determinados discursos na contemporaneidade e, mais ainda, como surgem processos regulamentadores como dispositivos, que atuam para formar e transformar o indivíduo pelo controle do tempo, do espaço, da atividade. Um dispositivo, portanto, implica em linhas de força. A partir de uma correlação inicial entre contribuições teóricas sobre a mediação cultural e a análise conceitual das mídias sociais, compreendida a partir de práticas artísticas como “EU – Negociando Sentidos”, na qual se utiliza dessas plataformas para sua realização, podemos verificar a existência de uma zona de conexão, um território “entre”, onde forças dinâmicas de variadas naturezas se encontram e negociam os destinos dos signos, abrindo a porta para identificarmos variados tensionamentos acerca de características como “público e privado, o subjetivo e o objetivo, pessoal e impessoal, identidade e alteridade, autonomia e heteronomia” (PERROTTI; PIERUCCINI, 2014, p. 3). Segundo Pieruccini (2007), um dispositivo é:

signo, mecanismo de intervenção sobre o real, que atua por meio de formas de organização estruturada, utilizando-se de recursos materiais, tecnológicos, simbólicos e relacionais, que atingem os comportamentos e condutas afetivas, cognitivas e comunicativas dos indivíduos. Dessa forma, os efeitos dos dispositivos, ou seja, dos meios dirigidos, ultrapassam os limites técnicos visíveis para tornarem-se, em nossa sociedade, instrumento da relação conosco, com os outros e com o mundo. Nesta perspectiva, os comportamentos culturais contemporâneos (como visitar museus, navegar na Internet, ir à biblioteca) são formas de atuação com e nos dispositivos, orientadas por regras e leis próprias dos meios em que se encontrem. (PIERUCCINI, 2007, p. 35).

Em outras palavras, dispositivos não apenas funcionam como significam. E em função disso são “opacos”, portadores de sentidos que não são identificados rapidamente. Ressaltamos o valor do que foi dito no excerto acima quando a autora afirma que os “comportamentos culturais contemporâneos são formas de atuação com e nos dispositivos” porque, conforme exposto por Klein (2007, p. 218), os fenômenos que envolvem produção midiática devem ser compreendidos em perspectiva multidimensional, não deixando de lado nem as operações técnicas/tecnológicas, nem a dimensão antropológica e social. Isto significa destacar o sistema de relações sociais, a tecnologia e o sistema de representações

– o dispositivo aparece como um lugar das interações entre esses três universos, reconhecendo que as operações que se dão no interior de cada uma dessas dimensões são uma presença relacional das outras. Um livro, um quadro, interfaces das mídias sociais digitais, por exemplo, geram representação, ou seja, exercitam uma mediação à nossa experiência. Eles são dispositivos de representação e atestam a presença de realidades sociais indicando uma forma para sua percepção. Na verdade, o objetivo de pesquisar processos de informação depende do estudo de um complexo de objetos através dos quais as dimensões sociais, simbólicas e técnicas da comunicação são constantemente trocadas. Isso diz respeito a figura social de mediação pois ao ligarmos formas sociais, semióticas e técnicas, chegamos a uma compreensão particular de questões sociais e políticas (JEANNERET, 2009).

Ao adotarmos a mediação cultural como dispositivo, assumimos a sua interpretação através de linhas de força que atuam como “flechas que não cessam de penetrar as coisas e as palavras” (DELEUZE, 1999, p. 156). Estas linhas delineiam suas formas e estão intimamente relacionadas com a dimensão do poder e, por isso, atingem todos os espaços do dispositivo. Essas linhas se relacionam com aquilo que o poder tem de “onipresente”, sua característica de se produzir a cada momento, a partir da complexa e estratégica relação entre todos os elementos de um dispositivo, em articulação recíproca com o saber. E, na medida em que agrupam instâncias de saber e de poder, estas linhas podem demonstrar a criação e a produção de práticas e discursos no dispositivo da mediação cultural. No entanto, sendo o dispositivo um conjunto multilinear (MARCELLO, 2009), e seguindo o mapa de Deleuze (1999) para o entendimento de dispositivo foucaultiano, outras linhas são entrecruzadas, ligadas a configurações de poder e designadas a produzir modos de subjetivação específicos.

As linhas de subjetivação são responsáveis pelo processo pedagógico do sujeito por si mesmo. Busca-se o posicionamento dos indivíduos não como elementos passivos, mas como sujeitos nos quais a verdade sobre si são ativamente produzidas por eles. Por sua vez, as linhas de ruptura ligadas a dimensão do poder têm como característica sua capacidade de transformação e rompimento com o dispositivo. Tais linhas permitem novas configurações desses regimes e, junto a isso, novas formas de produção de sujeitos, manifestando em sua condição o acaso, a novidade, e a experimentação com formas de pensamento e sociabilidade. Resumidamente, podemos aferir que essas dimensões nos

interessam para explorar a mediação cultural enquanto dispositivo em cruzamento com a atividade decorrente das mídias sociais. A seguir abordaremos com mais detalhes como isso se dá e o que podemos depreender dessa forma alternativa de interpretação do conceito-chave desse trabalho.

4.3. Tensionamentos e linhas de força na ação mediadora

Com a finalidade de sintetizarmos alguns aspectos levantados na bibliografia mencionada anteriormente, e tendo em vista suas contribuições para a investigação de linhas de força que se entrecruzam na ação mediadora quando da inclusão das mídias sociais em seus processos, retomaremos a seguir alguns elementos que contribuem para a interpretação do conceito de mediação cultural abordados nas obras dos diversos autores utilizados anteriormente.

A partir de Teixeira Coelho (1999), enxergamos que uma das tarefas empreendidas pela mediação cultural é direcionar e aproximar indivíduos de obras de cultura e arte, com o objetivo de facilitar a compreensão da obra, seu conhecimento sensível e intelectual. Já em Jean Davallon (2007) destacamos o conceito da mediação como um “terceiro simbolizante”, embora em sua concepção original esteja relacionado a um elemento exterior neutro em uma relação comunicacional entre emissor e receptor – postulado que rebatemos ao longo do capítulo. Em Jean Caune (1999) ressaltamos a proeminência da troca intersubjetiva, ingrediente essencial para a experiência cultural enquanto “viver comum” entre os indivíduos. A partir das colocações de Bernard Lamizet (1999), podemos destacar que a mediação cultural acontece em uma dimensão pública, através do desenvolvimento de práticas coletivas e de uma cidadania ativa. Nesse sentido, aproximamos o conceito de Jean-Marie Lafortune (2016) sobre a *mediação* cultural, na qual encontram-se envolvidos os atores do processo cultural, além de Edmir Perrotti e Ivete Pieruccini (2014), que entendem a mediação cultural como uma categoria que se referenda na esfera pública, ou seja, não se trata tão somente de fazer a transmissão ou permitir o acesso aos signos, mas de criar vínculos simbólicos entre os diferentes, pontos de convivência para a diversidade. Marco Antônio de Almeida (2008) nos ajudou a refletir e aprofundar o pensamento sobre o papel social que as novas tecnologias, no caso as mídias sociais, podem desempenhar no arranjo de um espaço público democrático, que vise a melhoria da qualidade de vida. Nesse sentido, podemos relacioná-la aos apontamentos de

Jesús Martín-Barbero (2009) acerca de os sujeitos sociais serem fundamentais para o entendimento da comunicação e não depositários passivos de sentidos que lhes antecedem. Há ainda a menção a aspectos institucionais – principalmente ligados à pesquisa de Cayo Honorato (2015) – cuja investigação não está inteiramente excluída das outras concepções, muito pelo contrário, ela ecoa e contribui para seu melhor entendimento e permite circundar a definição de mediação cultural em aspectos práticos muitas vezes não desenvolvidos nas outras concepções.

Podemos observar certa diversidade nos enunciados acima. Os diferentes autores voltam seus olhares para aspectos variados do que significaria a mediação cultural. No entanto, há algumas características em comum entre as concepções desses autores. A primeira delas, que aparece principalmente nos estudos de Lamizet (1999), Perrotti e Pieruccini (2014) e, em parte, em Caune (1999), é a afirmativa de que:

- a) a mediação cultural está intrinsecamente ligada a uma dimensão simbólica partilhada, um espaço social de representação pública. Disso decorre uma segunda característica que também pode ser extraída da revisão da literatura utilizada anteriormente;
- b) a necessária participação dos sujeitos sociais no processo de construção dos sentidos, eliminando a passividade dos envolvidos nesse processo, como exposto por Lafortune (2016), Almeida (2008) e Martín-Barbero (2009).

Então, a partir dessa identificação é possível apontarmos intenções ou motivações para a existência da mediação enquanto ação cultural. Seu propósito desponta do entendimento dos elementos e características que compõem o próprio conceito. Obviamente trata-se de um ambiente nebuloso por relacionar qualidades complexas e não objetivos duros, metas a serem alcançadas e medidas facilmente, mas a a ação cultural define-se por não ter um objetivo determinado, já que se guia pelo processo aberto, e é nesse sentido que é construído o significado da mediação enquanto ação no âmbito da cultura. Sendo assim, no nosso entender e a partir das suas características depreendidas conforme destacamos acima, a mediação cultural, para existir e transcender para além de um conceito teórico, opera, de um lado, no desenvolvimento e promoção da construção de sentidos/significados, seja ela coletiva ou individual, e de outro, no estímulo à participação

dos sujeitos sociais que compõem essa coletividade na esfera pública. Em uma primeira impressão, isso vai de encontro a algumas características das mídias sociais enunciadas no capítulo anterior. Por exemplo, a mídia social é “conversação”, ao permitir que os atores/usuários se engajem de forma coletiva, através da cooperação ou mesmo da competição (podemos relembrar a plataforma colaborativa *pixelcanvas.io*, citada no segundo capítulo). O fato de ela permitir que os rastros da interação fiquem visíveis, faz com que a interação seja estendida no tempo e que as redes sociais sejam mais observáveis. A mídia social, desse ponto de vista, complexifica o espaço social, permitindo a emergência de novos grupos, constituindo-se também como comunidades virtuais. A mídia social permite que diferentes e variados fluxos de informação circulem através das estruturas sociais nela estabelecidas. Esses fluxos podem ser, inclusive, opostos, e podem gerar mobilização social, bem como capital social e discussão. A grande diversidade desses fluxos é uma característica típica desse tipo de mídia.

Isso posto, nos interessa principalmente verificar quais as linhas de força que atravessam o dispositivo da mediação cultural. A construção de significados passa, inevitavelmente, pelo debate acerca da **informação** e da **experiência**, que abordaremos através das reflexões de Walter Benjamin (1987), mas também observando outras importantes contribuições, como a de Jorge Larrosa Bondía. Já o estímulo à imersão dos sujeitos nas mídias sociais congrega fatores como a **interatividade** e a **participação**, diferentes modos de agir na realidade, embora muitas vezes encarados como iguais. No livro "A cultura da convergência", Henry Jenkins (2009) já atentava para a diferença entre a interatividade e a participação, mas como muitas vezes eram entendidas como iguais. No próximo capítulo iremos abordar como a mediação cultural pode ser entendida através dos tensionamentos desses vetores que caracterizam a mediação cultural, relacionando-os com o espetáculo “EU – Negociando Sentidos”, de forma que a reflexão desperte um posicionamento crítico sobre a utilização das mídias sociais enquanto mediação no campo da cultura.

5. IMBRICAÇÃO ENTRE A MEDIAÇÃO CULTURAL E AS MÍDIAS SOCIAIS

Ao afirmar que os processos comunicacionais se tornaram uma “questão de mediações mais do que de meios, questão de cultura e, portanto, não só de conhecimentos, senão de re-conhecimento”, Martín-Barbero (2009, p. 10) resumiu uma premissa em torno da qual se articularam variadas contribuições que vêm se debruçando sobre a comunicação e a mediação no campo da cultura. Nesse contexto, o entendimento do termo cultura aparece como um processo plural, instável, ambíguo, conflitivo e complexo, que se dinamiza no cotidiano e abarca as diferentes formas de se comunicar, mediadas ou não pelos meios de comunicação. As mídias sociais, portanto, surgem como redes de interações sociais, espaços de intercâmbios flexíveis e dinâmicos, em constante movimento, que comportam relações de poder expressas nas disputas dos discursos, hierarquias e assimetrias que constituem a esfera da comunicação e da cultura.

Essas mídias apresentam uma possibilidade do estar junto, de se conectar e formar laços simultaneamente à indução de um modo de participação na sociedade cuja dinâmica conduza, ou não, a mudanças concretas na vida dos sujeitos e das organizações. Entendemos que as mídias sociais sugerem uma configuração de interações entre sujeitos, apresentando-se como redes informais que atendem demandas subjetivas e também institucionais, criando no ciberespaço um ambiente mediado no qual se chocam diferentes vontades e visões de mundo. As dimensões da comunicação interpessoal e de massa coabitam nesse tipo de tecnologia, fazendo com que a mídia social assuma um papel central no sistema das relações comunicacionais, afetando e transformando a ação do indivíduo no que se refere à sua própria identificação e representação, através da criação de um perfil, construção e acesso a listas de contatos com outros usuários com os quais é possível interagir. Entretanto, as possibilidades múltiplas de produção de sentido abertas pelas práticas desenvolvidas nessas plataformas reforçam a necessidade de ampliarmos o debate sobre a mediação cultural nesse contexto, já que é plausível a existência de uma cibercultura, a partir da constituição do ciberespaço da *web*, que altera substancialmente as relações entre os indivíduos em um ambiente comunicacional e informacional.

Nessa perspectiva, como produto e parte integrante das novas dinâmicas culturais na contemporaneidade, as mídias sociais podem ser pensadas a partir de sua lógica em estabelecer conexões e dinamizar as interações sociais entre os sujeitos que a apropriam. É

preciso destacar, ainda, que as mídias sociais se constituem também através de seus usos, que certamente não são livres, pois derivam de uma relação que decorre das próprias características da tecnologia, mesmo que muitas vezes possam ser negociadas ou subvertidas. Ou seja, partindo da concepção de que as mídias sociais permitem a produção, a circulação e a troca de conteúdos e informações, a observação de diferentes formas de manifestação, da interação interpessoal e diálogo, do estabelecimento de vínculos, da construção de projeções das identidades de seus usuários e da configuração de uma memória compartilhada, seria possível afirmar que o estabelecimento dessas lógicas, muitas vezes colaborativas, confluem para uma mediação cultural condizente com a emergência de novas dinâmicas culturais?

Entendemos ser pertinente aos pesquisadores da Ciência da Informação refletirem sobre o dispositivo da mediação cultural a partir de suas múltiplas dimensões e vetores, incluindo sua configuração quando emerge da sua operacionalização no universo das mídias sociais. Após a reflexão acerca das características da mediação cultural, conforme exposto no capítulo anterior, propomos balisar o debate sob dois aspectos que constituem linhas de força essenciais na interpretação do conceito e na sua capacidade de transformação dos indivíduos: as diferenças entre informação e experiência, assim como entre interatividade e participação.

O espetáculo “EU – Negociando Sentidos” foi atravessado por esses vetores em sua realização. Ao integrar a utilização das mídias sociais com a performance teatral em sua narrativa cênica, colocou em contato direto tais formulações conceituais. Ao mesmo tempo em que sua dramaturgia trabalhou com dados e informações criadas e disponibilizadas nas mídias sociais – únicas formas possíveis de serem compartilhadas nessas plataformas –, ela possibilitou a experiência presencial através dos encontros entre os atores/personagens e o público, individual e coletivamente. Esses encontros, que seguiam um roteiro de ações nada estanque, eram permeados por momentos totalmente livres, nos quais o acaso e os acontecimentos não previstos podiam ocorrer. Para além disso, a ação do público e o seu envolvimento com a trama se dava tanto através da interação virtual com os personagens, como participando efetivamente de escolhas ao longo da duração do espetáculo, influenciando os rumos da história. Os meandros da produção e apresentação de “EU – Negociando Sentidos” são emblemáticos para os objetivos dessa discussão, o que justifica a utilização de suas particularidades nos

subcapítulos a seguir, com a finalidade de colaborar com uma visão mais concreta das formulações teóricas a respeito do assunto.

5.1. Informação e experiência para a mediação cultural

Inicialmente, para abordarmos a diferença entre informação e experiência, recorreremos ao artigo “Notas sobre a experiência e o saber de experiência” do pesquisador espanhol na área da filosofia da educação Jorge Larrosa Bondía (2002). Com o intuito de pensar a educação a partir do par experiência/sentido, o autor parte do pressuposto de que as palavras “produzem sentido, criam realidades e, às vezes, funcionam como potentes mecanismos de subjetivação” (BONDÍA, 2002, p. 21). A partir daí, Bondía (2002) busca explorar o processo educacional enquanto fornecimento de bases para o pensamento crítico, que colabora no desenvolvimento de sujeitos críticos e se habilita através de estratégias reflexivas que visem à atuação política, passível de ser traduzida em práticas na vida em sociedade.

Segundo ele, a palavra “experiência” é “algo (é) o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca” (BONDÍA, 2002, p. 21), diferente de um sentido independente do indivíduo, exterior à sua existência. Diversas coisas acontecem a todo momento, mas a experiência diz respeito aquilo que nos acontece, que nos afeta diretamente e, segundo o autor, essa experiência é cada vez mais rara na configuração do mundo atual. Parece um contrassenso tendo em vista que vivemos em uma época na qual temos acesso recorrente a muitas informações; contudo, Bondía destaca que, ao contrário do que muitas vezes é imaginado, o excesso de informação é uma “anti-experiência”, ou seja, ela impede que a experiência propriamente dita nos aconteça:

Por isso a ênfase contemporânea na informação, em estar informados, e toda a retórica destinada a constituir-nos como sujeitos informantes e informados; a informação não faz outra coisa que cancelar nossas possibilidades de experiência. O sujeito da informação sabe muitas coisas, passa seu tempo buscando informação, o que mais o preocupa é não ter bastante informação; cada vez sabe mais, cada vez está melhor informado, porém, com essa obsessão pela informação e pelo saber (mas saber não no sentido de “sabedoria”, mas no sentido de “estar

informado”), o que consegue é que nada lhe aconteça. (BONDÍA, 2002, p. 22).

Sob este ponto de vista, o texto identifica que há aspectos culturais que favorecem o empobrecimento da experiência. Na sociedade contemporânea o fluxo de comunicação é abundante e nós somos levados a adquirir e processar informações o tempo todo, em grande volume e velocidade, além de formar opiniões sobre elas. Essa prática torna a experiência cada vez mais rara e a formação de opiniões cada vez mais excessiva. Estas últimas são fabricadas apenas como reflexos automáticos da enxurrada de informações a que somos submetidos, e isso destrói a experiência. “Para nós, a opinião, como a informação, converteu-se em um imperativo” (BONDÍA, 2002, p. 22), de forma que deixar de assumir um posicionamento opinativo em relação a algum fato contribui para uma sensação de vazio, de incapacidade pessoal, como se o sujeito estivesse sendo excluído da vida em comunidade.

A falta de tempo é outro fator que prejudica a experiência. A velocidade da assimilação de novidades leva a recepção de estímulos cada vez mais efêmeros, que não dispõe de tempo hábil para serem captados e inscritos na memória, já que tão logo são substituídos por outros também fugazes. Além disso, o tempo é tratado como uma mercadoria e, nesse sentido, a experiência é confundida com o tempo dispendido com o trabalho. O excesso de trabalho também é contrário a experiência, tendo em vista que somos exigidos a estar em constante atividade, sempre nos atualizando. Na experiência propriamente dita se faz necessária a interrupção; é preciso parar para pensar, olhar, sentir, ouvir, ou seja, “suspender o automatismo da ação” e desacelerar para dar espaço e tempo ao aprendizado. Segundo Larrosa Bondía (2002), o sujeito da experiência é como “uma superfície sensível” que tocada pela experiência produz efeitos, deixando marcas. A passividade do sujeito em relação a experiência diz respeito à condição de estar aberto e disponível para aquilo que o atravessa e o transforma.

Ao analisarmos essas características em comparação às atividades desempenhadas pelos indivíduos na utilização das mídias sociais, vemos que realmente existem incongruências entre a informação e a experiência, como apontado pelo autor. O *feed* de notícias³² do *Facebook*, por exemplo, carrega em si uma quantidade enorme de manchetes

³² O *feed* de notícias é um formato de dados usado em formas de comunicação com conteúdo atualizado frequentemente, como *sites* de notícias, *blogs* e mídias sociais. Distribuidores de informação e canais de

e informações superficiais, incitando ao que André Lemos (2001) interpreta como um novo tipo de *flanêrie*:

A ciber-flânerie é flânerie por espaços relacionais criados por estruturas de informação eletrônica (sites, home-pages, portais, documentos), sob a forma de interatividade digital com interfaces gráficas e informações binárias (textos, sons, imagens fixas e animadas). Como a flânerie urbana, ela é uma atividade que se caracteriza pelo andar (clicar) ocioso, gratuito e errante daquele que se abandona às impressões do espaço e extrai desse material a inspiração para sua escrita. (LEMONS, 2001, 48-49).

Dessa forma, a experiência cede lugar para a avalanche de informações compartilhadas em um espaço virtual. No espetáculo “EU – Negociando Sentidos” o público vivenciou uma realidade ficcional, misturando a todo o momento o real e o não real, se relacionando com os personagens presencialmente e através das mídias sociais. O contato virtual e os diálogos que se davam entre o público e os personagens tinham como um de seus objetivos potencializar a expectativa dos encontros reais. As conversas e as informações trocadas nas mídias sociais não tinham um fim em si, justamente porque a proposição estética buscava no encontro presencial a sua potência transformadora. Nenhum dos acontecimentos mais importantes da dramaturgia era revelado nas plataformas virtuais, ou seja, aqueles que desejassem maior envolvimento necessariamente compareciam aos encontros. Inclusive, foi durante os encontros presenciais que o público desenvolvia dramaturgias paralelas, ou seja, partilhavam de sua dimensão simbólica uns com os outros, criando novos sentidos para a trama que, conseqüentemente, influenciariam seus comportamentos nos relacionamentos com os personagens.

Por outro lado, podemos refletir sobre a qualidade da experiência também a partir da obra de Walter Benjamin (1987), fonte de inspiração para inúmeros pensadores que o sucederam, – para quem o paradigma estético é fundamental para a investigação científica e a criação de conhecimento. O pensador (BENJAMIN, 1987) apresentou suas reflexões

notícias disponibilizam um *feed* ao qual usuários podem se inscrever. Outros formatos de dados possíveis de serem comunicados por *feeds* são arquivos de imagem, áudio e vídeos. Sempre que um novo conteúdo é publicado, o usuário tem acesso. As histórias que aparecem no *feed* de notícias de cada perfil no *Facebook* são influenciadas pelas conexões e atividades de cada usuário, com a intenção de facilitar a troca de informações que o sítio entende como do interesse do usuário, compartilhadas pelos amigos com quem ele mais interage. O número de comentários e curtidas recebidos por uma publicação e o seu tipo (foto, vídeo, atualização de status) também podem torná-la mais propensa a aparecer em um *feed* de notícias.

sobre a “experiência” em diversos escritos, no entanto, a mais significativa para a visão construída aqui pode ser encontrada no ensaio “Experiência e pobreza”, de 1933:

Qual o valor de todo o nosso patrimônio cultural, se a experiência não mais o vincula a nós? A horrível mixórdia de estilos e concepções do mundo do século passado mostrou-nos com tanta clareza aonde esses valores culturais podem nos conduzir, quando a experiência nos é subtraída, hipócrita ou sorrateiramente, que é hoje em dia uma prova de honradez confessar nossa pobreza. Sim, é preferível confessar que essa pobreza de experiência não é mais privada, mas de toda a humanidade. (BENJAMIN, 1987, p. 115).

Para ele, as razões da mudança na qualidade da experiência em relação a tempos anteriores podem ser encontradas no gigantesco avanço da capacidade técnica da produção, sobretudo quando somado à realidade fabril capitalista. Além disso, nada se compara ao poder de aniquilação da experiência “transmissível de boca em boca” em decorrência da Primeira Grande Guerra (1914-1918), tendo em vista que “na época, já se podia notar que os combatentes tinham voltado silenciosos do campo de batalha. Mais pobres em experiências comunicáveis, e não mais ricos” (BENJAMIN, 1987, p. 115).

O filósofo Giorgio Agamben (2005) compartilha da colocação de Benjamin de que a pobreza da experiência da época moderna teve sua origem primeira nas catástrofes ocasionadas pela Primeira Grande Guerra (AGAMBEN, 2005, p. 21). No entanto, para Agamben (2005), a pacífica existência cotidiana em uma grande cidade já tem elementos suficientes para o aniquilamento e a destruição da experiência. Em seu livro “Infância e história”, o autor propõe responder se nós ainda somos capazes de experimentar e de transmitir experiências, colocando em discussão a incapacidade de o homem produzir e obter experiência partindo do projeto que fundamenta a ciência moderna. Aponta que a imaginação foi capturada no conhecimento, transformando a experiência em “experimento”, no qual o novo sujeito é cada vez mais celebrado por seus processos racionais e menos incerto, imprevisível, aberto.

Segundo Benjamin (1987), as transformações das dinâmicas da vida moderna já não podem ser objeto de uma narração em sentido tradicional, pois a existência individual nas grandes metrópoles não deixa espaço para a constituição da experiência, base do conhecimento. Em suas formulações teóricas a respeito da narração (BENJAMIN, 1987,

p. 197-221), na qual encontram lugar, por um lado, a experiência (*Erfahrung*) e, por outro, a memória (*Erinnerung*). Benjamin (1987) defende que não existe mais na Modernidade uma experiência cuja transmissão seja articulada à memória coletiva, mas apenas a partir de uma possível rememoração do autor que tentaria restituir ao vivido a forma de sua experiência. Nas sociedades pré-modernas, a narração funcionava como fator gerador de coesão social, pois possibilitava a vocalização genuína da cultura por meio da transmissão de lições de vida de interesse prático, de formação ética e moral, traduzindo-se na forma de conselhos ao ouvinte, na autoridade do narrador. De fato, o saber existencial, pertencente a esfera coletiva, oriundo de vivências profundas, ou seja, de uma experiência autêntica, era transmitido oralmente pelos narradores. Entretanto, na Modernidade, essa narração entra em declínio, pois se torna cada vez mais rara a experiência coletiva de contar e ouvir histórias. Isso é resultado de uma mudança na velocidade dos processos industriais que haviam reduzido a vida do espírito ao consumo de mercadorias enquanto bens culturais, estabelecendo então uma nova relação da sociedade com a produção e apropriação da cultura. Dessa forma, foi se perdendo a capacidade de compartilhar memórias comuns que registravam a experiência partilhada de um mesmo universo de práticas.

Benjamin (2014) também observa o declínio da experiência na Modernidade em referência às artes em geral, que passam a funcionar sob a égide da indústria cultural. Em um período pré-capitalista, a arte apresenta um papel ritualístico, transcendente, e a progressiva secularização na civilização ocidental provocou transformações operadas nas condições sociais de fruição da obra de arte e na própria estrutura dos objetos estéticos, através da reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 2014). A indústria cultural se torna a matriz principal da arte moderna, que a converte, antes de tudo, em mercadoria. Esta mercantilização incidiu na supressão da experiência uma vez que o artefato cultural se reduziu ao valor de troca, oposto a um valor transcendente, imaterial, caracterizado pela possibilidade de obtenção de diversas cópias da obra de arte, solapando a dimensão da autenticidade e singularidade irredutível, próprias da experiência estética.

Ao analisarmos os usos das mídias sociais como plataformas para as manifestações artísticas sob o ponto de vista benjaminiano, fica evidente a dificuldade de traduzir o fluxo de informações em uma experiência autêntica. Retomando as colocações de Larrosa Bondía, o sujeito passa seu tempo buscando informações sem que nada lhe

aconteça. O espetáculo “EU – Negociando Sentidos”, na tentativa de oferecer uma experiência estética autêntica, tirou o público participante de frente do computador e os levou a um encontro real, um momento no qual a performance, o gesto, os meios expressivos, a interação com pessoas se tornam capazes de contar uma história e transmitir, ou partilhar, uma experiência. Não por acaso, a divulgação do espetáculo explorou a valorização da ideia de experiência através da frase “toda experiência é única” como podemos observar na sequência de *frames* retirada do primeiro video-*teaser* do espetáculo (Figura 4).

Figura 4 – Sequência de *frames* do video-*teaser* n. 1 de “EU – Negociando Sentidos”. Trata-se de uma paródia de uma propaganda de um grande banco na qual um bebê com roupa laranja dá gargalhadas ao ver um papel sendo rasgado em sua frente³³. No video da ExCompanhia de Teatro, o bebê não ri quando o papel é rasgado em sua frente³⁴

³³ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jwi4eQIPvU4>>. Acesso em: 30 jul. 2017, às 12h55.

³⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tDec30QXZvA>>. Acesso em: 30 jul. 2017, às 13h.

Fonte: Youtube

Tendo em vista que a mediação cultural opera em uma dimensão simbólica partilhada, uma esfera pública de representação social, podemos inferir que é importante a valorização da experiência para seus processos. O compartilhamento de valores e relatos através de sistemas de informação em redes, como as mídias sociais, não estão em condições iguais às do narrador exposto por Walter Benjamin (1987), isso porque a objetividade da informação registrada na mídia, seu caráter final e estático, não contempla a organicidade da vivência, do estar junto. Nesse sentido, “EU” apresenta um caminho interessante para posicionarmos a mediação cultural na atualidade, inserida no contexto das mídias sociais, ao utilizar seu potencial para estimular os indivíduos a um momento coletivo, além de suas individualidades, colocando-as frente a frente.

5.2. Interatividade e participação para a mediação cultural

Os conceitos de interatividade e participação são bastante explorados no campo da Comunicação, no entanto, são utilizados muitas vezes como sinônimos quando se referem ao campo das mídias. Sinteticamente, a interatividade diz respeito ao modo como as novas tecnologias foram planejadas para responder à ação do usuário – a possibilidade de trocar de canal na televisão é um exemplo. Dessa maneira, as formas de interação acabam sendo restritas pelas próprias tecnologias, uma vez que o ambiente interativo é previamente determinado pela configuração do próprio aparato. Diferente da interatividade, segundo o pesquisador norte-americano especializado em meios de comunicação Henry Jenkins, a participação se resume a uma concepção estrutural de cultura como a produção, construção ou emprego das formas simbólicas, bem como a

interpretação das mesmas pelos sujeitos que as recebem (JENKINS, 2009). Iremos aprofundar a seguir as reflexões acerca de ambos conceitos, abordando suas diferenças para a atividade mediadora da cultura.

O conceito de interatividade pode ser confundido com o de interação, e embora ambos estejam interrelacionados, não comportam o mesmo significado. No Dicionário Aurélio de Língua Portuguesa (FERREIRA, 2010, p. 238) a palavra interatividade tem como significado a “capacidade (de um equipamento, sistema de comunicação ou de computação, etc.) de interagir ou permitir interação”. A popularização da interatividade deve-se basicamente à expansão das novas tecnologias de comunicação que se faz presente no cotidiano das pessoas. Além de sua íntima ligação com a comunicação em ambiente digital, este termo é encontrado em outras áreas do conhecimento com significados próprios inerentes a cada uma delas. No campo da física mecânica, por exemplo, pode-se estudar a interatividade de forças, objetos e movimento, ou ainda na biologia, que explora a interatividade em suas explicações sobre a genética.

De acordo com Lemos (1997), a interatividade está relacionada ao contato interpessoal, não somente através de um equipamento tecnológico, enquanto o termo “interação” evoca necessariamente a mediação. A interatividade digital seria um tipo de relação tecno-social, um diálogo entre homens e máquinas, em tempo real, localizada em uma zona de contato, zona de negociação, as interfaces gráficas. Para Pierre Lévy (1999) o que caracteriza a interatividade é a possibilidade crescente, a partir da evolução dos dispositivos técnicos, de transformar os sujeitos envolvidos na comunicação, simultaneamente, em emissores e receptores da mensagem, salientando a característica da bidirecionalidade do processo, no qual o fluxo ocorre em duas direções. Segundo Silva (1998), o conceito de interatividade vem de manifestações artísticas caracterizadas pela fusão entre sujeito-objeto, como por exemplo os Parangolés de Hélio Oiticica³⁵, no qual o indivíduo interfere, modifica e cria a obra juntamente com o artista. Nesse sentido, o

³⁵ Fruto das experiências de Hélio Oiticica (1937-1980) com a comunidade da Escola de Samba Estação Primeira da Mangueira, no Rio de Janeiro, o Parangolé é criado no fim da década de 1960. Estandartes, bandeiras, tendas e capas de vestir prendem-se nessas obras, elaboradas por camadas de panos coloridos, que se põem em ação na dança, fundamental para a verdadeira realização da obra: só pelo movimento é que suas estruturas se revelam. Os Parangolés ampliam a participação do público na medida em que sua ação não está mais restrita ao manuseio, como nas obras anteriores. Eles pressupõem a transformação da concepção do artista, que deixa de ser o criador de objetos para a contemplação passiva e passa a ser um incentivador da criação por parte do público, ao mesmo tempo que pressupõe uma transformação no espectador, dado que a obra só acontece com sua participação. Arte e vida se fundem.

conceito de interatividade transcende a ideia de interação, pois não há uma distinção clara entre o emissor e o receptor de uma mensagem, permitindo diversas conexões em uma navegação livre, autônoma, sem direção pré-definida.

A proposta de estudo de Primo (2000) para o conceito de interatividade está baseada na diferenciação que estabelece entre o que é interativo e o que é reativo. Um sistema interativo trabalha com a autonomia, enquanto um sistema reativo trabalha com um grupo de possibilidades de escolhas. No caso de um sistema interativo, pode-se dizer que existe um diálogo, a comunicação está fundada na troca. Assim, uma relação reativa não pode ser entendida como interativa. A interação, segundo Primo (2000), pode ser de dois tipos: mútua ou reativa. Uma interação mútua caracteriza-se pela interconexão dos sistemas envolvidos, possibilitando às relações aí construídas uma transformação permanente, não sendo, portanto, a soma de várias ações individuais – o foco está no relacionamento estabelecido e não em algum participante específico do processo comunicacional. A interação reativa caracteriza-se por ser um sistema fechado, com relações lineares e unilaterais que se resumem à relação estímulo-resposta. Ocorre a partir de uma troca ou intercâmbio, em que há uma delimitação clara das figuras do emissor e do receptor, havendo pouca ou nenhuma liberdade para uma co-criação, ou seja, há uma limitação na interatividade do processo.

Na tentativa de diferenciar a interatividade da participação, Jenkins (2009), em seu texto intitulado “O que aconteceu antes do *YouTube*”, afirma que há algum tempo algumas tecnologias possibilitaram a identificação de “culturas participativas”. Ainda que sem a integração de linguagens típica das plataformas digitais, os indivíduos já desenvolviam práticas participativas nas mídias, e o surgimento do *YouTube* não representa o ponto de origem para qualquer das práticas culturais associadas a ele (JENKINS, 2009, p. 145). A Internet e as tecnologias digitais de comunicação, dessa forma, foram responsáveis por potencializar práticas anteriormente existentes, facilitando atividades e contribuindo para transformações nos comportamentos dos indivíduos. Para Jenkins, a interatividade é o modo como as novas tecnologias foram planejadas para responder ao *feedback* do consumidor, assim podem existir diferentes níveis de interatividade em função de cada tecnologia da comunicação. Já a participação é moldada pelos protocolos culturais e sociais, mais ilimitada que a interatividade e afetada mais pelos consumidores dos produtos midiáticos que por seus produtores. Diante dessa explanação, podemos afirmar

que desde as primeiras misturas entre linguagens em meados da década de 1980, como aponta Santaella (2003), o abandono da inércia da recepção foi abrindo caminho para um cenário midiático mais interativo, em diferentes níveis, para, a partir do fim dos anos 90, além de interativo, tornar-se mais participativo.

No entanto, assim como apontamos no subcapítulo anterior, uma perspectiva crítica no tocante a qualidade da experiência na configuração social atual, pretendemos relacionar aqui o conceito de participação não só às perspectivas nos estudos das mídias, mas nos apropriando das ideias difundidas no próprio campo da Ciência da Informação e da cultura. Destacam-se, primeiramente, os estudos dos pesquisadores Edmir Perrotti e Ivete Pieruccini acerca do conceito de *protagonismo cultural*. A partir do final da década de 1980, na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, os pesquisadores tomaram como foco o desenvolvimento de conceitos que atravessam o programa de pesquisa em Infoeducação³⁶, importante e reconhecida área de estudos científicos e ação sociocultural desenvolvida pelos autores. Partindo do pressuposto de que a apropriação cultural da informação ocorre a partir da ação dos sujeitos nas dinâmicas de negociação de significados (PERROTTI; PIERUCCINI, 2000), o conceito de *protagonismo cultural* diz respeito ao papel dos cidadãos como sujeitos da cultura, participando ativamente da construção dos processos simbólicos, deslocando esses personagens sociais para a centralidade histórica. Desse ponto de vista, o entendimento da atuação dos cidadãos na cultura transcende suas dimensões pessoais e particulares, demonstrando também seu pertencimento ao coletivo, à comunidade. O indivíduo se torna efetivamente um ser social e cultural:

Desse modo, apropriar-se de informação e cultura é ato próprio de *protagonistas*, categoria que no âmbito da educação e da cultura distingue-se das de *usuários* e de *consumidores culturais*. Em suas relações com o conhecimento e a cultura, os *protagonistas* criam e se recriam, num movimento são, ao mesmo tempo, sujeito e objeto dos processos em que se acham inseridos. (PERROTTI; PIERUCCINI, 2000, p. 77, grifos dos autores).

³⁶ Perrotti e Pieruccini definem a *Infoeducação* como “área de estudo, situada nos desvãos das Ciências da Informação e da Educação, voltada à compreensão das conexões existentes entre apropriação simbólica e dispositivos culturais, como condição à sistematização de referências teóricas e metodológicas necessárias ao desenvolvimento dinâmico e articulado de aprendizagens e de dispositivos informacionais, compatíveis com demandas crescentes de protagonismo cultural, bem como de produção científica, constituída sob novas óticas, nas chamadas Sociedades do Conhecimento” (PERROTTI; PIERUCCINI, 2000, p. 91).

Nesse sentido, a mediação enquanto ação cultural deve ser voltada para práticas que produzam o interesse dos sujeitos em participar dos processos simbólicos, motivando sua autonomia e envolvimento com a coletividade. A mídia social, por si só, não demonstra essa capacidade de forma intrínseca à suas dinâmicas de uso, muito pelo contrário – e recuperando Bauman (2000), citado no terceiro capítulo – incrementa o *individualismo* em contraposição a uma formação cidadã. Segundo Pieruccini (2007), a mídia social, enquanto dispositivo informacional, deve operar de forma dialógica, já que “a ordem discursiva dos dispositivos constitui instância de mediação, que atua nas relações entre o sujeito e o universo simbólico” (PIERUCCINI, 2007, p. 6).

Outra pesquisadora que aborda a questão da participação nas dinâmicas culturais contemporâneas é Lúcia Maciel Barbosa de Oliveira, professora do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. Em artigo a respeito das perspectivas para as políticas culturais no século XXI (OLIVEIRA, 2010), a autora destaca a participação dos sujeitos nos processos geradores de cultura como um vetor essencial para a criação e promoção de políticas culturais. Segundo ela, a cultura é “uma força aglutinadora a permitir que indivíduos construam projetos coletivos, que experimentem suas vidas coletivamente” (OLIVEIRA, 2010, p. 96). Então, diante de um contexto social pautado pela interculturalidade (CANCLINI, 2004), a única forma possível de buscar respostas às questões levantadas pelas diferentes subjetividades é através de alternativas que proponham a participação ativa e democrática dos indivíduos, perseguindo, assim, objetivos como melhores condições para o desenvolvimento social e a ampliação das liberdades democráticas:

A autonomia da sociedade é fruto da autonomia dos sujeitos. Da mesma forma, a democratização do Estado passa necessariamente pela democratização da sociedade. A razão de ser da democracia é o reconhecimento do outro e deve responder às demandas da maioria. A democracia é a política do sujeito: não é somente um conjunto de garantias institucionais, mas a luta de sujeitos, impregnados de sua cultura e liberdade, contra a lógica dominadora dos sistemas, aponta Alain Touraine (1996). (OLIVEIRA, 2010, p. 95).

Tendo isso em vista, ao observar o caso da Fundação Casa Grande, no sertão do Cariri, Ceará, Oliveira (2009) descreve dinâmicas participativas que contribuem para a

construção de um “viver comum”. A casa é um espaço de convivência entre os jovens da região, responsáveis pelas atividades ali desenvolvidas, sendo geridas por eles próprios: transmissões de rádio, espetáculos de teatro, apresentações de música, redação de um jornal, entre outras formas de expressão. Dessa forma, “a experimentação de diferentes dimensões culturais e artísticas, quer como usuário, quer como criador, pode deflagrar processos individuais e coletivos de ampliação das perspectivas de vida” (OLIVEIRA, 2009, p. 66). O intuito é reconhecer que o modo de produção da informação passa, necessariamente, por relações de troca e negociação no âmbito da cultura, visando sua apropriação de forma efetiva por parte dos sujeitos.

O espetáculo “EU – Negociando Sentidos” explorou as mídias sociais como um dos meios para a sociabilidade dos participantes no contexto da narrativa, no entanto o foco da dramaturgia e seus *plot points*³⁷ eram promovidos nos encontros presenciais, cenários reais que serviam à participação e ao envolvimento do público participante nas ações dos personagens. A interatividade virtual não era um fim em si, mas um caminho possível para o estímulo à participação do público, tanto que a interação público-público se demonstrou mais frequente e assídua durante os encontros presenciais coletivos do que nas plataformas das mídias sociais.

Embora o termo interatividade se apresente como sinônimo de participação em alguns estudos, principalmente no campo da Comunicação, é necessário ressaltar suas diferenças para buscar proposições positivas para demandas coletivas. Portanto, a ideia de participação aqui desenvolvida difere substancialmente da ideia de interatividade discutida anteriormente nesse subcapítulo, de forma que a mediação cultural passe a ser compreendida a partir da necessidade da incorporação dessas alteridades em seu arcabouço conceitual, numa perspectiva dialógica. As mídias sociais não tornam os processos culturais mais participativos de maneira automática e muito menos as suas ferramentas e funcionalidades são responsáveis por criar autonomamente um ambiente coletivo para a construção simbólica em uma esfera realmente pública, de todos e para todos.

³⁷ A tradução de *plot point* é “ponto de virada”. Trata-se de um evento significativo dentro de uma trama que redireciona a ação para outra direção. O termo é usualmente utilizado por roteiristas de televisão e cinema, mas pode ser aplicado para a criação dramática em geral.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para finalizarmos esse trabalho, recapitularemos a exposição feita até o momento visando sintetizar as discussões propostas acerca do conceito de mediação cultural, não de forma a buscar conclusões fechadas, mas ao contrário, demonstrando a necessidade de uma perspectiva mais ampla, que possa dar conta dos desafios transdisciplinares que o tema exige. No segundo capítulo, após a introdução, mobilizamos autores que colaboraram para um entendimento do panorama social em que inserimos nosso objeto. A transformação da cultura a partir das novas tecnologias de informação e comunicação digital são perceptíveis e nossa proposta foi abarcar tais reflexões orientando a discussão acerca da mediação cultural na contemporaneidade. Já no terceiro capítulo tratamos mais especificamente de questões ligadas ao advento da mídia social, ambiente tecnológico cujos processos imbricam-se em novas dinâmicas da cultura – o exemplo disso é a própria realização do espetáculo “EU – Negociando Sentidos”, utilizado aqui como ponto de partida para nossa investigação científica. Assim, além de traçarmos linhas gerais a respeito da configuração social nos dias de hoje, adentramos em uma circunscrição reduzida, a da mídia, elemento que reforça algumas características expostas no primeiro capítulo através de sua existência e utilização. O quarto capítulo teve o intuito de aprofundar o pensamento sobre o conceito de mediação cultural em si, mapeando autores relevantes no contexto nacional e internacional. A partir disso, colocamos como forma de operacionalização do conceito a visão foucaultiana de dispositivo, tendo em vista que a mediação cultural enquanto *locus* de negociação de significados é permeada por linhas de força que a definem.

Após explorarmos a literatura específica, apontamos duas características essenciais da mediação cultural que permeia a produção científica sobre o tema: a existência de uma dimensão simbólica partilhada socialmente, pública, e a relevância da participação dos sujeitos no processo de sua construção. No que concerne a utilização das mídias sociais enquanto plataformas de trocas e fluxos de informações, identificamos linhas de força que atravessam e tensionam a mediação cultural em um contexto de emergência de novas dinâmicas e práticas na cultura: as diferenças entre informação e experiência, assim como entre interatividade e participação – todos elementos presentes no espetáculo transmídia “EU – Negociando Sentidos”. Nos debruçamos então na problematização dessa diversidade, reconhecendo os obstáculos que decorrem da utilização dos termos como

sinônimos e percebendo a necessidade de uma reflexão crítica acerca da mediação cultural. Como possíveis caminhos para essa reflexão, apontaremos a seguir alguns desdobramentos.

A hipótese de que as mídias sociais, como tecnologias de comunicação digital em rede, dispõem de volumoso estoque de informações e mecanismos com potencial para os indivíduos desenvolverem posicionamentos críticos diante de assuntos variados, contribuindo assim para aumentar sua compreensão e argumentação referentes a questões de interesse coletivo, envolve dinâmicas de constante construção simbólica que perpassam pela mediação cultural. Esse acesso às mídias deveria exercitar a oportunidade de envolvimento democrático na esfera do comum, de forma que as diferentes subjetividades pudessem ter espaço para se manifestarem. Tendo isso em vista, no que as mídias sociais poderiam contribuir para essa perspectiva?

Em primeiro lugar, as mídias sociais têm um potencial inegável de superar os limites de tempo e espaço para o envolvimento dos sujeitos nos processos culturais. No entanto, um diálogo genuíno não ocorre somente através da troca incessante de informações, com a finalidade única de acumular conteúdos, além de provavelmente esbarrar em possíveis falsas representações da realidade, construídas em torno de aspectos mercadológicos onde a cultura passa ser entendida como produto comercial, já que não são apenas relações intersubjetivas que permeiam as mídias sociais. A comodidade, o conforto e a conveniência podem passar de qualidades positivas no contato de longa distância para defeitos irreparáveis no que se refere à participação ativa dos indivíduos na experiência simbólica partilhada. Sua arquitetura em mão dupla, na qual a interatividade impera, não se apresenta como um instrumento formidável para tirar os sujeitos de uma condição de passividade. A simples interação não se realiza como uma forma de incrementar o potencial de construção simbólica partilhada, necessitando de outras formas participativas de sociabilidade.

Também faz parte da concepção das tecnologias em rede a reiteração de que nelas se verifica um livre fluxo de informação, ou seja, não haveria filtros ou controles que incidem sobre a atividade virtual, de forma que o indivíduo possa se manifestar como bem entender. No entanto, políticas de privacidade das mídias sociais desconstroem essa visão,

pautando, inclusive, movimentos de censura³⁸. Tais políticas não são desenvolvidas junto a seus usuários, mas pelas empresas fornecedoras do serviço, desinteressadas em levar em conta a ampliação da participação de quem as utiliza em processos e decisões, o que acarreta uma dinâmica de controle exercida por poucos e influenciando muitos, extraindo benefícios do capital social e dos dados de seus usuários:

Com o advento das novas tecnologias de comunicação, uma parte muito expressiva da interação entre os cidadãos – inclusive a interação política – se deslocou de diálogos presenciais, para diálogos mediados por dispositivos tecnológicos. E é o controle das informações desses dispositivos por grandes empresas e organismos governamentais que tem gerado os grandes problemas políticos em torno da privacidade. (MACHADO; RIBEIRO; ORTELLADO, 2016, p. 201-202)

Se nas conexões em rede, de fato, floresce um espaço da liberdade de expressão e de experiência democrática, são através delas que ideais racistas e xenófobos, por exemplo, encontram refúgio, que, aliás lhes têm sido mais seguro e próspero do que o mundo real off-line. Outro obstáculo diz respeito às limitações na acessibilidade. Uma experiência coletiva democrática depende, basicamente, de uma paridade fundamental entre os seus participantes. A busca pela igualdade de oportunidades e pela equanimidade de meios e recursos, impõem a busca da inclusão de todos os sujeitos na situação na qual possam criar, recriar, contribuir e usufruir da dimensão cultural. Sociedades profundamente desiguais do ponto de vista econômico e de competências técnicas produzem oportunidades de acesso digital também desiguais.

Essas situações enunciadas acima demonstram a dificuldade de colocar em prática a função mediadora das mídias sociais. A tentativa de interconectar sujeitos simultaneamente a fontes de informação e conhecimento disseminadas na sociedade é um desafio na busca pelo desenvolvimento humano. Ações individuais que ressoem na coletividade necessitam de sujeitos autônomos no âmbito da cultura, através da qual possam encontrar meios para expressar suas diversidades negociar sentidos na esfera pública, apropriada e construída por todos. Um componente que possa incentivar o “viver comum” através das mídias sociais é a vontade de preservação da rede. Compreender a

³⁸ Por exemplo, a polêmica da proibição pelo *Facebook* de fotos de mães amamentando seus filhos. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/10/141031_facebook_seio_lab>. Acesso em: 22 jul. 2017, às 17h25.

rede social como uma formação coletiva decorrente de um processo permeável, aberto, pode contribuir para a um objetivo orientado ao comum que “baseia-se em uma rede de relações feitas sob a expectativa de que todos vamos cuidar de todos e com um entendimento comum de que algumas coisas pertencem a todos nós, que é a essência própria do comum” (GUTIÉRREZ, 2016 p. 133).

De acordo com Martín-Barbero (2015), a informação se torna social na medida em que resulta das dinâmicas de vida dos sujeitos em sociedade, do convívio entre os indivíduos que exige a troca contínua de informações. Nesse sentido, as mídias sociais exercem um papel importante na constituição desses processos, pois agora estão sendo registrados e se tornaram classificáveis e consultáveis. Contudo, os diferentes significados friccionados pelo contato entre diferentes culturas provocam rearranjos da compreensão sobre o mundo e a forma como nos organizamos diante dele. Essas transformações são identificadas na ideia de família, de trabalho, de juventude, ou seja, de instituições históricas que compõem nosso arranjo social. Martín-Barbero (2015) nomeia esses processos como “mutações sociais”.

Ao pensarmos na mediação cultural como conceito fundamental da Ciência da Informação, precisamos considerar portanto as diferentes “mutações sociais” que estão em constante desenvolvimento e acarretam novas práticas culturais. A inclusão da tecnologia das mídias sociais em rede no cotidiano das pessoas provocou profundas mudanças na dinâmica cultural da contemporaneidade, no entanto, o que não pode ser tirado de vista, é a valorização do convívio, da experiência coletiva, conflituosa, negociada, diversificada, mas comum, de todos, capaz de dar forma aos nossos anseios e através da qual nos reconhecemos humanos:

há muitas falas e há muitas mais falas do que acreditávamos, porque as falas não são apenas os idiomas, mas sim as narrações, as imagens, as músicas, as experiências contadas pelas pessoas e as diversíssimas culturas contando-se a vida e se dizendo coisas. Uma enorme informação social decorrente do fato que as maiorias falem, possam falar umas com as outras. Bem-vindo seja um ruído que fala de uma mudança histórica radical. (MARTÍN-BARBERO, 2015, p. 243).

Portanto, a constante transformação das mídias sociais, assim como suas consequências para a sociabilidade entre os sujeitos no âmbito da cultura, requerem atenção

por parte da Ciência da Informação enquanto campo transdisciplinar do conhecimento, principalmente ao buscar aprofundar as reflexões acerca do conceito de mediação cultural. A complexidade das novas dinâmicas informacionais e de emergentes práticas criativas na cultura, envolvendo as tecnologias da informação e comunicação digital, é um assunto que ainda precisa ser bastante explorado, visando um maior entendimento da vida em comum e, assim, contribuindo para a construção de instâncias participativas na estrutura da sociedade, fornecendo elementos que colaborem para uma experiência cultural que potencialize nossa humanidade, a melhor forma de atuar sobre as expectativas diversificadas dos sujeitos e suas individualidades na contemporaneidade.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **Infância e história**: destruição da experiência e origem da história. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005. 188 p.

AGAMBEN, Giorgio. **O que é um dispositivo**. In: _____. O que é o contemporâneo? E outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009. p. 27-51.

ALMEIDA, Marco Antônio de. Informação, tecnologia e mediações culturais. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v.14, p. 184-200, 2009. Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/907/618>>. Acesso em: 25 jul. 2017, às 13h50.

ALMEIDA, Marco Antônio de. Mediação cultural e da informação: considerações socioculturais e políticas em torno de um conceito. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 8., 2007, Salvador. **Anais...** Salvador: UFBA, 2007. Disponível em: <<http://www.enancib.ppgci.ufba.br/artigos/GT3--212.pdf>>. Acesso em: 22 jul. 2017, às 10h35.

ALMEIDA, Marco Antônio de. Mediações da cultura e da informação: perspectivas sociais, políticas e epistemológicas. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v. 1, n. 1, p. 1-23, 2008.

ALMEIDA, Marco Antônio de. Políticas culturais & ciência da informação: diálogos e desafios. **Ciência da Informação**, v. 43, n. 2, p. 284-297, 2014. doi: 10.18225/ci.inf..v43i2.1410.

AVRITZER, Leonardo; LYYRA, Timo. Movimentos sociais, renovação cultural e o papel do conhecimento: entrevista de Alberto Melucci. **Novos Estudos**, n. 40, p. 152-166, 1994.

BARICHELO, Eugenia Mariano da Rocha; CARVALHO, Luciana Menezes. Mídias sociais digitais a partir da ideia Mcluhaniana de medium-ambiência. **Matrizes**, v. 7, n. 1, p. 235-246, 2013.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001. 278 p.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk, 2014. 127 p.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1987. 254 p. Obras escolhidas.

BIJKER, Wiebe Eco. How is technology made? That is the question! **Cambridge Journal of Economics**, v. 34, n. 1, p. 63-76, 2010. doi: 10.1093/cje/bep068.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber de experiência. **Revista de Educação**, n. 19, p. 20-29, 2002. doi: 10.1590/S1413-24782002000100003.

BOYD, Danah; ELLISON, Nicole. Social Network Sites: definition, history, and scholarship. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 13, n. 1, p. 210-230, 2007. doi: 10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x.

BRAGA, José Luiz. Sobre mediatização como processo interacional de referência. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO, 15., 2006, Bauru. **Anais...** Bauru: UNESP, 2006.

BRASIL. Constituição (1988). Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988. 292 p.

CANCLINI, Néstor García. **A sociedade sem relato**. São Paulo: Edusp, 2012. 264 p.

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos:** conflitos multiculturais da globalização. 4. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999. 290 p.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas:** estratégias para entrar e sair da modernidade. 4. ed. São Paulo: EDUSP, 2011. 385 p.

CANCLINI, Néstor García. **Diferentes, desiguales y desconectados:** mapas de la interculturalidad. Barcelona: Gedisa, 2004. 223 p.

CANCLINI, Néstor García. **Imaginarios urbanos.** Buenos Aires: Eudeba, 1997, 149 p.

CANCLINI, Néstor García. **O mundo inteiro como lugar estranho.** São Paulo: Edusp, 2016. 176 p.

CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 12, n. 1, p. 148-207, 2007.

CARLOS, Euzeneia. Contribuições da análise de redes sociais às teorias de movimentos sociais. **Revista de Sociologia e Política**, v. 19, n. 39, p. 153-166, 2011.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 1999. 617 p.

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade.** 3. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002. 530p.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança:** movimentos sociais na era da internet. Rio de Janeiro: Zahar, 2013. 272 p.

CAUNE, Jean. **Culture et Communication:** convergences théoriques et lieux de médiation. Grenoble: Presses Universitaires de Grenoble, 1995. 135 p.

CAUNE, Jean. **La démocratisation culturelle:** une médiation à bout de souffle. Saint-Martin d'Hères: PUG, 2006. 205 p.

CAUNE, Jean. **Pour une éthique de la médiation**: le sens des pratiques culturelles. Grenoble: Presses Universitaires de Grenoble, 1999. 294 p.

CHIGNOLA, Sandro. Sobre o dispositivo: Foucault, **Culture et Communication**: convergences théoriques et lieux de médiation Agamben, Deleuze. **Caderno IHU Ideias**, v. 12, n. 214, p. 3-18, 2014.

COELHO, José Teixeira. **Com o cérebro na mão**. São Paulo: Iluminuras, 2015. 80 p.

COELHO, José Teixeira. **Dicionário crítico de política cultural**. São Paulo: Fapesp Iluminuras, 1999. 383 p.

COHEN, Renato. **Performance como linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 2002. 176 p.

CRIPPA, Giulia; ALMEIDA, Marco Antonio de. Mediação cultural, informação e ensino. **Educação Temática Digital**, v. 13, n. 1, p. 189-206, 2011. doi: 10.20396/etd.v13i1.1173.

DAVALLON, Jean. A mediação: a comunicação em processo? **Prisma**: Revista de Ciência da Informação e da Comunicação, n. 4, p. 3-36, 2007.

DELEUZE, Gilles. Que es un dispositivo? In: BALBIER, Etienne. et al. **Michel Foucault, filósofo**. Barcelona: Gedisa, 1999. p. 155-163.

ECO, Umberto. **A definição de arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1981, p. 305.

FERNANDES, Cleudemar Alves. **Discurso e sujeito em Michel Foucault**. São Paulo: Intermeios, 2012. 106 p.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio**: o dicionário da língua portuguesa. São Paulo: Positivo, 2010. 895 p.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. 12. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1996. 295 p.

GUTIÉRREZ, Bernardo. Do comum às redes. **Observatório Itaú Cultural**, n. 20, p. 117-127, 2016.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & Realidade**, v. 22, n. 2, p. 15-46, 1997.

HEPP, Andreas. As configurações comunicativas de mundos mediatizados: pesquisa da mediação na era da “mediação de tudo”. **Matrizes**, v. 8, n. 1, p. 45-64, 2014. doi: 10.11606/issn.1982-8160.v8i1p45-64.

HJARVARD, Stig. Mediação: conceituando a mudança social e cultural. **Matrizes**, v. 8, n. 1, p. 21-44, 2014. doi: 10.11606/issn.1982-8160.v8i1p21-44.

HONORATO, Cayo. Mediação extrainstitucional. **Museologia & Interdisciplinaridade**, v. 3, n. 6, p. 205-220, 2015.

JEANNERET, Yves. A relação entre mediação e uso no campo de pesquisa em informação e comunicação na França. **Revista Eletrônica de Comunicação, Informação & Inovação em Saúde**, v. 3, n. 3, p. 25-34. 2009.

JENKINS, Henry. O que aconteceu antes do YouTube? In: BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade**. São Paulo: Aleph, 2009. p. 143-164.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. São Paulo: Aleph, 2009, 432 p.

JORENTE, Maria José Vicentini. **Ciência da informação: mídias e convergência de linguagens na Web**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. 168 p.

KAPLAN, Andreas Marcus; HAENLEIN, Michael. Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. **Business Horizons**, v. 53, n. 1, p. 59-68, 2010. doi: 10.1016/j.bushor.2009.09.003.

KLEIN, Otavio José. A gênese do conceito de dispositivo e sua utilização nos estudos midiáticos. **Estudos em Comunicação**, n. 1, p. 215-231, 2007.

LAFORTUNE, Jean-Marie. Da mediação à mediação: o jogo duplo do poder cultural em animação. **Periódico Permanente**, v. 4, n. 6, p. 1-15, 2016.

LAMIZET, Bernard. **La médiation culturelle**. Paris: Éditions De L'Harmattan, 1999. 447 p. Collection Communication et Civilisation.

LAMIZET, Bernard; SILEM, Ahmed. **Dictionnaire encyclopédique des sciences de l'information et de la communication**. Paris: Éd. Ellipse, 1997.

LARA FILHO, Durval. O museu no século XXI ou o museu do século XXI? **Periódico Permanente**, v. 1, n. 1, 2012.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the Social**. An introduction to Actor-Network Theory. Oxford: University Press, NY, 2005.

LATOUR, Bruno; VENN, Couze. Morality and technology. **Theory, Culture & Society**, v. 19, n. 5-6, p. 247-260, 2002. doi: 10.1177/026327602761899246.

LEMOS, André. **Anjos interativos e retribalização do mundo**. Sobre interatividade e interfaces digitais. 1997. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interac.html>>. Acesso em: 15 jul de 2017, às 11h35.

LEMOS, André. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. **Razón y Palabra**, v. 9, n. 41, 2004.

LE MOS, André. **Ciber-flânerie**. In: SILVA, Dinorá Fraga da; Fragoso, Suely. **Comunicação na Ciber cultura**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2001. p. 45-60.

LÉVY, Pierre. **Ciber cultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. 264 p.

LÉVY, Pierre. **Inteligência coletiva**: para uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2007. 212 p.

LIMA, Luciana Piazzon Barbosa; VILUTIS, Luana; CORÁ, Maria Amélia Jundurian (Org.). **Plano Municipal de Cultura de São Paulo**. São Paulo: Secretaria Municipal de Cultura, 2016. 240 p.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. A obra de arte musealizada: de objeto de contemplação à fonte de informação. In: PINHEIRO, Lena Vânia Ribeiro; GÓMEZ, Nélida Gonzáles de (Org.). **Interdiscursos da ciência da informação**: arte, museu e imagem. Rio de Janeiro: IBICT/DEP/DDI, 2000. p. 105-126.

MACHADO, Jorge Alberto Silva. Ativismo em rede e conexões identitárias: novas perspectivas para os movimentos sociais. **Sociologias**, v. 9, n. 18, p. 248-285, 2007.

MACHADO, Jorge; RIBEIRO, Márcio Moretto; ORTELLADO, Pablo. Apresentação: privacidade e vigilância nos meios digitais. **Liinc em Revista**, v. 12, n. 2, p. 201-202, 2016. doi: 10.18617/liinc.v12i2.923.

MALDONADO, Alberto Efendy. Reflexões sobre a pesquisa teórica em comunicação na América Latina. **Rastros**: Revista do Núcleo de Estudos em Comunicação, v. 9, n. 10, p. 9-24, 1999.

MARCELLO, Fabiana de Amorim. Sobre os modos de produzir sujeitos e práticas na cultura: o conceito de dispositivo em questão. **Currículo sem Fronteiras**, v. 9, n. 2, p. 226-241, 2009.

MARTELETO, Regina Maria. Redes sociais, mediação e apropriação de informações: situando campos, objetos e conceitos na pesquisa em Ciência da Informação. **Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia**, v. 3, n. 1, p. 27-46, 2010.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009. 356 p.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Hacia el habla social ampliada. In: AMADO, Adriana; RINCÓN, Omar (Ed.). **La comunicación en mutación**: remix de discursos. Bogotá: Friedrich-Ebert-Stiftung, 2015. p. 137-156.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding media**: the extensions of man. Berkeley: Gingko Press, 2003. 640 p.

MELUCCI, Alberto. **Challenging codes**: collective action in the information age. Cambridge: Cambridge University Press, 1996. 441 p.

MELUCCI, Alberto. **A invenção do presente**: movimentos sociais nas sociedades complexas. Petrópolis: Vozes, 2001.

MOROZOV, Evgeny. **The net desilusion**: the dark side of internet freedom. Reino Unido: Penguin, 2011. 428 p.

MOROZOV, Evgeny. **To save everything, click here**: the folly of technological solutionism. Nova Iorque: Public Affairs, 2013. 413 p.

MOSTAFA, Solange Puntel. Conhecimento, informação e meios de transmissão cultural. **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 22, n. 3, p. 95-100, 2012.

NASCIMENTO, Liliane da Costa. Vigilância nos sites de rede social: apontamentos para o contexto latino-americano a partir do estudo do Facebook.com. **Vigilância, Segurança e Controle Social na América Latina**. Curitiba: PUCPR, 2009. p. 564-584.

O'REILLY, Tim. **What is Web 2.0**: design patterns and business models for the next generation of software. 30 set. 2005. Disponível em: <<http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>>. Acesso em: 18 jul. 2017, às 23h35.

ODDONE, Nancy. O profissional da informação e a mediação de processos cognitivos: a nova face de um antigo personagem. **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 8, n. 1, p. 1-11, 1998.

OLIVEIRA, Lúcia Maciel Barbosa de. Ação e experimentação: o caso da Fundação Casa Grande. **Políticas Culturais em Revista**, v. 2, n. 2, p. 60-71, 2009. doi: 10.9771/1983-3717pcr.v2i2.4279.

OLIVEIRA, Lúcia Maciel Barbosa de. Participação: para pensar políticas culturais no século XXI. **Políticas Culturais em Revista**, v. 3, n. 1, p. 93-101, 2010. doi: 10.9771/1983-3717pcr.v3i1.4766.

PARIKKA, Jussi. FCJ-116 Media ecologies and imaginary media: transversal expansions, contractions, and foldings. **Fibreculture**, n. 17, p. 34-50, 2011.

PARRA, Henrique Zoqui Martins; ABDO, Alexandre Hannud. Tendências democráticas e autoritárias, arquiteturas distribuídas e centralizadas. **Liinc em Revista**, v. 12, n. 2, p. 334-349, 2016. doi: 10.18617/liinc.v12i2.918.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. A mediação cultural como categoria autônoma. **Informação & Informação**, v. 19, n. 2, p. 1-22, 2014. doi: 10.5433/1981-8920.2014v19n2p01.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. Infoeducação: saberes e fazeres da contemporaneidade. In: LARA, Marilda Lopes Ginez de; FUJINO, Asa; NORONHA, Daisy Pires (Org.). **Informação e contemporaneidade: perspectivas**. Recife: Néctar, 2007. p. 47-98.

PIERUCCINI, Ivete. Ordem informacional dialógica: mediação como apropriação da informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 8., 2007, Salvador. **Anais...** Salvador: UFBA, 2007. Disponível em: <<http://www.enancib.ppgci.ufba.br/artigos/GT3--159.pdf>>. Acesso em: 23 jun. 2017.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. **Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia**, v. 7, n. 12, p. 81-92, 2000. doi: 10.15448/1980-3729.2000.12.3068.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. O que há de social nas mídias sociais? Reflexões a partir da teoria ator-rede. **Contemporânea: Revista de Comunicação e Cultura**, v. 10, n. 3, p. 618-641, 2012. doi: 10.9771/1809-9386contemporanea.v10i3.6800.

PROENZA, Francisco. e-Para todos. In: SILVEIRA, Sergio Amadeu da; CASSINO, João (Org.). **Software livre e inclusão digital**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003. p. 133-185.

RAINIE, Lee; WELLMAN, Barry. **Networked: the new social operating**. Cambridge: The MIT Press, 2012. 376 p.

RAMONET, Ignacio. **Geopolítica do caos**. Petrópolis: Vozes, 1998. 155 p.

RIBEIRO, Fernanda. Da mediação passiva à mediação pós-custodial: o papel da Ciência da Informação na sociedade em rede. **Informação & Sociedade: Estudos**, v. 20, n. 1, p. 63-70, 2010.

RODRIGUES, Bruno César; CRIPPA, Giulia. A recuperação da informação e o conceito de informação: o que é relevante em mediação cultural? **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 16, n. 1, p. 45-64, 2011. doi: 10.1590/S1413-99362011000100004.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003. 357 p.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem**: cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2008. 222 p.

SILVA, Marco. Que é interatividade. **Boletim Técnico do Senac**, v. 24, n. 2, p. 27-35, 1998.

TURKLE, Sherry. **Alone together**: why we expect more from technology and less from each other. Basic Books, 2012.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço**: de Dante à internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001. 238 p.

WILLIAMS, Raymond. **Cultura e materialismo**. Tradução André Glaser. São Paulo: Editora Unesp, 2011. 380 p.

WINNER, Langdon. Do artifacts have politics? In: _____. **The whale and the reactor**: a search for limits in an age of high technology. Chicago: University of Chicago Press, 1986. p. 19-39.

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois?** Uma teoria crítica das novas mídias. Porto Alegre: Sulina, 2003. 232 p.

YÚDICE, George. **A conveniência da cultura**: usos da cultura na era global. Belo Horizonte: UFMG, 2006. 615 p.