

**Mediação cultural, no contexto digital, na perspectiva de gestores
de museus do Circuito Liberdade**

*Cultural mediation, in the digital context, from the perspective
of museum managers from the Liberdade Circuit*

Fernanda Miranda de Vasconcellos MOTTA¹
Cátia Rodrigues BARBOSA²

Resumo

A organicidade das tecnologias digitais, no mundo atual, afeta as estratégias de mediação cultural dos museus. Ela instaura formas diferenciadas dos públicos perceberem e se relacionarem com os bens culturais. Considerando esse aspecto, no presente artigo utiliza-se uma abordagem qualitativa relacionada ao estudo de caso dos museus do Circuito Liberdade, em Belo Horizonte, Minas Gerais. Foram realizadas entrevistas com gestores, buscando-se compreender de que forma eles percebem o significado da mediação cultural, no contexto digital, e pensam a respeito das práticas museais. Como resultado, na perspectiva dos entrevistados, tem-se a mediação cultural como atividade estratégica, associada à curadoria das exposições. Ela abarca formas não lineares, experimentais e criativas de interagir com os públicos, e com outros agentes do ambiente dos museus, envolvendo o uso de recursos e tecnologias híbridos.

Palavras-chave: Mediação Cultural. Tecnologias Digitais. Gestão estratégica. Museus. Circuito Liberdade.

Abstract

The organicity of digital technologies in the current world affects museums' cultural mediation strategies. It establishes different ways for audiences to perceive and relate to cultural heritage. Considering this aspect, this article uses a qualitative approach related to the case study of the Circuito Liberdade museums, in Belo Horizonte, Minas Gerais. Interviews were conducted with managers, seeking to understand how they perceive the meaning of cultural mediation, in the digital context, and think about museum practices. As a result, from the perspective of the interviewees, cultural mediation is a strategic activity, associated with the curatorship of the exhibitions. It encompasses non-linear,

¹ Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Gestão e Organização do Conhecimento (PPG-GOC/ECI, UFMG). Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais (FAPEMIG). E-mail: fernandavasc@gmail.com

² Pós-doutora em Museologia pela UQAM, Canadá. PhD em Museologia pela Escola de Doutorado do MNHN de Paris. Coordenadora do Grupo de pesquisas e estudos MUSAETEC. E-mail: catiarbp1@hotmail.com

experimental and creative ways of interacting with audiences, and with other agents of the museum environment, involving the use of hybrid resources and technologies.

Keywords: Cultural Mediation. Digital Technologies. Strategic Management. Museums. Liberdade Circuit.

Introdução

Os museus, com a organicidade do digital, transformam-se em plataformas sociais, inovando quanto à produção, circulação e recepção cultural. Instaura-se uma transformação digital que afeta não apenas os acervos e sua difusão, mas também a gestão institucional e a própria experiência dos públicos.

Há uma penetração massiva do digital no cotidiano e essa penetração é de maneira pervasiva (embrenhada nos objetos do cotidiano) e ubíqua (procurando ser múltipla e imperceptível). Há também uma penetração de elementos do virtual no cotidiano. Há a inserção de objetos da indústria do digital [...] nos museus (GOBIRA, 2018, p. 94/95).

Cury (2011) aborda essa transição pela qual passam os museus, em maior ou menor grau. Tais instituições, nesse contexto, não negam a importância das tradições museográficas, advindas do século XIX, mas revisam seu *modus operandi* e buscam alinhá-lo aos desafios instaurados no mundo contemporâneo.

Gonzalez (2015) pontua que iniciativas de estímulo à participação dos públicos, nos museus, não são novidade, sendo que os pioneiros foram os museus de ciências e de artes. O advento do digital, no entanto, instaura práticas participativas que envolvem a manipulação simbólica automática, o que as diferencia de práticas anteriores. Têm-se, agora, hibridações entre tecnologias analógicas e digitais que desencadeiam processos criativos e simbólicos. Estes são capazes de possibilitar a existência, no mundo, de tudo o que a mente humana for capaz de imaginar (GOBIRA, 2018). A noção de presença se modifica, nos museus, uma vez que o ciberespaço se funde ao espaço geofísico destes. Os públicos transitam, com naturalidade, nesses ambientes expandidos de museu. Paul (2019) esclarece que, no centro da cultura deste século, está a convergência das tecnologias digitais em diferentes materialidades; e estas instauram renovadas possibilidades de relação entre o público e os bens culturais. Gobira (2018, p.89) reforça

essa perspectiva, ao estudar os usos das tecnologias digitais em espaços expográficos, indicando aproximações com as dinâmicas dos fliperamas. Acionam-se dimensões lúdicas, sinestésicas, voltadas à ação, ao movimento.

Os museus se integram a uma sociedade de produtores, em que as experiências do jogar, performar, participar e fazer ganham ênfase. Elas se desenvolvem de acordo com uma ordenação tecnológica “transtemporal”, que aciona, simultaneamente, passado, presente e futuro (GOBIRA, 2018). As tecnologias se inserem nos museus e em seus espaços expositivos do mesmo modo se fazem presentes no cotidiano das pessoas. De acordo com Gobira (2018) esta é uma era úmida, em que máquina e seres humanos confluem, entrelaçam-se.

Nesse contexto, a fruição cultural se dá, cada vez mais, por meio de uma contemplação distraída. Em muitas ocasiões, o que o museu oferece aos públicos entretenimento, e não uma experiência significativa em relação aos bens culturais. Rocha (2014) chama atenção para a diferença entre deslumbramento e encantamento, como recepção do uso de tecnologias digitais pelos públicos. Para o autor, o deslumbramento é reação momentânea, causada pelo brilho excessivo e superficial da parafernália tecnológica, que fascina as pessoas, mas também as cegas, pelo excesso de informações e estímulos sensoriais. Já o encantamento é um processo mais duradouro, que conduz a transformações, tanto na forma como no conteúdo, que ultrapassam o impacto perceptivo, assentando-se na cultura. Esse encantamento, construído a partir do parâmetro da relevância, permite que os públicos tenham experiências personalizadas, não lineares, em sua relação com os bens culturais.

Duarte (2018) ressalta que o museu interativo evolui para toques em telas e sensores de movimentos corporais, o que envolve um nível *hands-on* de interatividade. A autora argumenta que é preciso, também, estimular o *minds-on*, ou seja, o engajamento intelectual; e, ainda, o *hearts-on*, que envolve estímulo emocional, para atingir a sensibilidade das pessoas.

Conforme esclarece Martins (2017), busca-se propor experiências capazes de engajar as pessoas em relação ao que ainda não é plenamente conhecido, àquilo que é surpreendente e que instiga os públicos a trilharem caminhos personalizados de conhecimento. Nesse sentido, a simples incorporação de tecnologia digital aos ambientes de museus não assegura a interatividade usuário-máquina. É preciso pensar em termos de propósito, do sentido do uso dessas tecnologias, em relação às estratégias

dos museus e mesmo à garantia dos direitos culturais dos sujeitos (CURY, 2013; BARROS, 2013; ROCHA, 2014; DUARTE, 2017).

Considerando-se tais questões, o propósito deste artigo é compreender, na perspectiva de gestores de museus do Circuito Liberdade, situado em Belo Horizonte, Minas Gerais, o significado da mediação cultural. Tendo em vista a transformação digital que afeta a gestão dos museus, busca-se conhecer formas de mediação cultural em uso nas instituições às quais esses profissionais se vinculam.

Mediação cultural: tornar visível o invisível

Uma questão central consiste em compreender de que forma a mediação cultural é pensada nos museus, atualmente. Martins (2018, p.84) argumenta que “o vocábulo “mediação” nasce do latim *mediatio*, do verbo *mediare* – dividir pela metade, estar no meio, advindo da raiz *med* (meio)”. A autora atualiza-o, mencionando que ele pode ser entendido como a posição de “estar entre”, o que cria uma rede de provocações e relações entre sujeitos, acervos, espaços e contextos.

Assim, considerando o ser humano como um ser histórico e social inserido em sua cultura, a mediação é compreendida como interação e diálogo que valoriza e dá voz ao outro, ampliando horizontes que levam em conta a singularidade dos sujeitos em processos educativos na escola ou fora dela. Podemos denominá-la como “mediação cultural” (MARTINS, 2018, p.85).

Davallon (2007) aborda a mediação cultural como produtora de “alguma coisa a mais”, significando a passagem para um estado mais satisfatório ou de maior completude para as pessoas envolvidas. Nas ações de mediação, o autor destaca o “elemento terceiro”, que pode ser agente humano ou tecnológico, e que faz circular os fluxos informacionais e simbólicos entre sujeitos e bens culturais. Martins (2018) define que formatos contemporâneos de mediação cultural propõem a estesia, como antítese à anestesia. A experiência estética, de acordo com a autora, tem como finalidade lidar com a distração e desarmar o anestesiamento que, muitas vezes, levam os públicos a uma situação de indiferença em relação ao patrimônio cultural. Segundo Martins (2017), o que se quer é impulsionar um “sensível olhar pensante”, olhar este capaz de mergulhar no que vê com todo o corpo, tornando visível o invisível. Busca-se instaurar, na relação entre acervos e sujeitos, experiências nas quais o estranhamento, a surpresa, o

inusitado e o desafiador conduzem a uma postura reflexiva e crítica, por parte dos públicos, em relação aos acervos museológicos (MARTINS, 2017).

Formação, educação e mediação, de acordo com Barros (2013) são processos com a mesma natureza sintática, mas com diferença semântica significativa. A formação, segundo o autor, é voltada ao desenvolvimento de competências e habilidades, já a educação prepara o indivíduo para desempenhar papéis socialmente reconhecidos. A mediação cultural, por sua vez, é uma operação simbólica e informacional que se faz presente em processos de educação e formação. Nem toda mediação, contudo, transcorre em contextos de educação e formação. Ela é entendida como “circulação de sentidos nos diferentes sistemas culturais, operando um percurso entre a esfera pública e o espaço singular e individual dos sujeitos” (BARROS, 2013, p. 11). Barros (2013) argumenta que a mediação cultural, nos museus, tem tríplice sentido. Pode ser intercessão (agir por), interposição (colocar-se entre) e intervenção (agir sobre e entre). A mediação, ao ser pensada do ponto de vista dos direitos culturais, significa, também, “agir com e por meio de”.

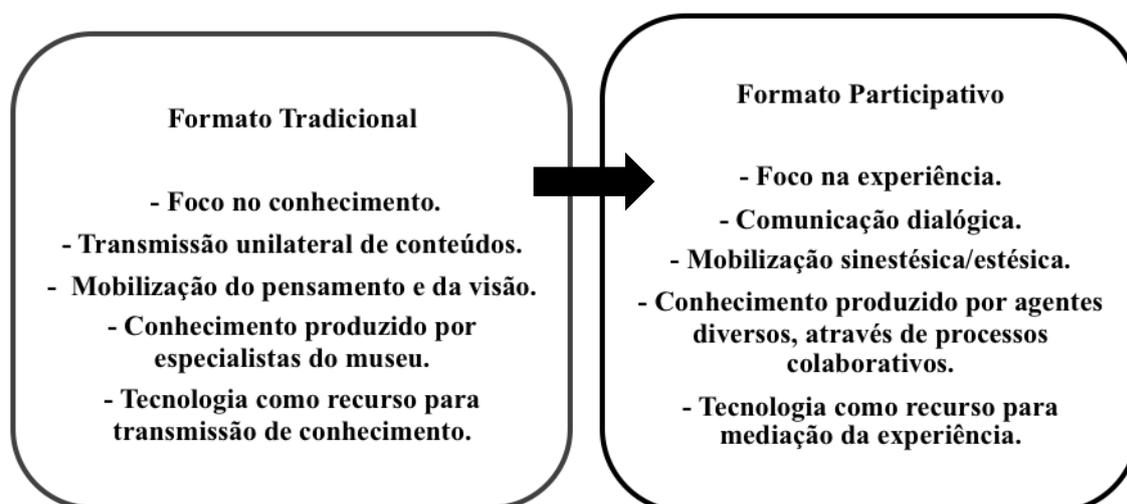
Teixeira (2019) discute a mediação como estratégia dialógica e coletiva, que propõe aos sujeitos uma abertura frente ao que observam e interpretam, a partir de seus próprios referenciais socioculturais. As visões destes sujeitos são ampliadas por meio do diálogo e da multiplicidade de camadas de sentidos que o patrimônio e as manifestações culturais evocam. Lind (2013) aponta como desafio para a mediação, nas instituições de cultura, a superação do didatismo, da ênfase na transmissão de conteúdos pré-fabricados e unidirecionais. Barbosa (2016) complementa, explicando que mediação significa ação, e não medição. A autora defende que uma intensa visitação às exposições, ainda que coloque a instituição em evidência, não assegura sua relevância sociocultural. É justamente a mediação cultural bem planejada, coerente tanto com propósitos de assegurar direitos culturais aos cidadãos que diferencia o museu de um mero espaço de entretenimento. Barros (2013, p.12) esclarece que a cultura, como adjetivo, acrescenta qualidade a outra coisa, à instituição cultural. Já como substantivo, ela é meio e fim, é o centro configurador do desenvolvimento humano.

A noção de mediação cultural, nos museus, tende a se desvincular, cada vez mais, de uma abordagem excessivamente didática e persuasiva, buscando o engajamento ativo dos públicos e o respeito à diversidade de repertórios culturais destes. Teixeira (2019) argumenta que a homogeneidade de discursos e vivências não

tem lugar na forma contemporânea de se enxergar a mediação. Esta diz respeito à convivência com pontos de vista conflituosos, abrindo-se a diálogos inesperados e explorando formas de “fazer junto” as experiências nos museus. “Um fazer junto que se revela em atividades de apreciação, crítica, criação, expressão e também de acesso aos conhecimentos disponibilizados pelas instituições culturais” (TEIXEIRA, 2019, p.45). Barros (2013) argumenta que a mediação cultural envolve um conjunto de ações que põe em questão o eu e o outro, o conhecido e o desconhecido, o que é semelhante e o que é diferente. Para o autor, ela se refere a atividades de produção de sentidos que possibilita a transição do sensível ao inteligível. A mediação viabiliza a situação de trânsito, de circulação informacional e simbólica que é fundamental para pensar o museu como espaço sociocultural. Ela se aplica tanto às estratégias de significação personalizada quanto aos sentidos socialmente construídos.

A mediação digital, no contexto dos museus, amplia os pontos de contato entre sujeitos e acervos. Cury (2013) menciona que as tecnologias não devem se sobrepor aos objetos museológicos genuínos, nem aos programas de mediação desenvolvidos pelas equipes do museu. É preciso que a mediação cultural, acionando tecnologias e linguagens do digital, seja pensada em equilíbrio com os projetos expográficos e com a curadoria das exposições. O conceito de interatividade descreve, em um primeiro nível, um processo de comunicação baseado em uma linguagem linear de programação de máquina. Em um segundo nível, instaura-se a possibilidade de transformação desse modelo linear de comunicação.

Figura 1 - Museus em transição



Fonte: adaptado de Cury (2011)

O dispositivo digital pode ser programado para favorecer formas não lineares, propositivas e dialógicas de interatividade impulsionadas pela criatividade humana (NAVARRO; RENAUD, 2019). Essa interatividade, no contexto dos museus, “supõe contemplar e tratar o museu com outros olhos; com olhos de usuários que gostam de participar das coisas e aprender” (MESTRE E PINÕL, 2010, p.16).

Metodologia

Com o propósito de compreender como a mediação cultural em museus é pensada, considerando-se as transformações desencadeadas pelo digital, foi conduzida uma pesquisa qualitativa. A técnica utilizada foi o estudo de caso, tendo como objeto o Circuito Cultural Liberdade, em Belo Horizonte, Minas Gerais. O procedimento de coleta de dados foi o de entrevistas semi-estruturadas. Desenvolveu-se um roteiro com questões abertas, flexíveis, para orientar o processo. Ele contemplou três questões centrais. A primeira questão, mais ampla, foi a respeito do significado da mediação cultural, no contexto dos museus. A segunda se referiu a como a mediação cultural é afetada pelas transformações digitais em curso. A terceira abordou as formas de mediação cultural adotadas nos museus em que os gestores atuam. A técnica de entrevistas é adequada quando o que se busca é um aprofundamento em relação ao entendimento de determinados conceitos e experiências empíricas, mais do que a quantificação da ocorrência destas.

Creswell (2014) argumenta que, ao propor a análise das dimensões de um fenômeno que se manifesta em determinada dinâmica social, é importante que o pesquisador interaja e obtenha informações diretamente com os sujeitos envolvidos. Para o referido autor, os estudos qualitativos envolvem um raciocínio complexo e multifacetado, por parte dos pesquisadores, na análise dos dados.

O procedimento de amostragem foi por critério das pesquisadoras, de acordo com os interesses temáticos delimitados, a facilidade de acesso aos participantes e o interesse deles em contribuir para a pesquisa. Foram entrevistados sete profissionais à frente de atividades de gestão, em cinco museus que integram o Circuito Liberdade. Ao todo, o referido circuito conta com 16 equipamentos culturais, abarcando instituições como museus, centros culturais, arquivo e biblioteca. As entrevistas foram realizadas no período entre novembro de 2019 e janeiro de 2020, nos ambientes de trabalho dos

pesquisados, e foram registradas em áudio. Uma das entrevistas foi realizada *online*, via *Skype*, pelo fato da pessoa entrevistada, gestora nacional do educativo de um dos museus, não residir em Belo Horizonte. Na discussão dos resultados, consta uma breve descrição do perfil de cada entrevistado, seguindo-se da apresentação dos dados e de sua análise interpretativa. De acordo com requisitos éticos da pesquisa em ciências sociais aplicadas, o anonimato dos entrevistados foi preservado, adotando-se a sigla GM (Gestor de Museu), diferenciada numericamente, para representar cada um deles.

O Circuito Liberdade

O Circuito Liberdade, situado em Belo Horizonte, Minas Gerais, foi inaugurado em 2010 e abrange um conjunto de 16 equipamentos culturais voltados à promoção do patrimônio histórico, artístico, cultural e natural, aos cidadãos mineiros e globais³. É atribuído a ele valor cultural relativo ao conjunto arquitetônico e paisagístico da Praça da Liberdade, do qual fazem parte os jardins, alamedas, lagos, fontes, monumentos e edifícios históricos. Dentre os equipamentos culturais, alguns estão geridos diretamente pelo Governo do Estado de Minas Gerais e outros são geridos por meio de parcerias público-privadas. A gestão do Projeto Circuito Liberdade, como um todo, compete ao Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico (IEPHA), mas cada equipamento cultural tem estrutura de funcionamento e gestão autônomos.

³ As informações sobre o Circuito Liberdade foram obtidas no site do www.circuitoliberalde.mg.gov.br

Quadro 1 - Equipamentos culturais do Circuito Liberdade

1. Arquivo Público
2. Biblioteca Pública
3. Museu Mineiro
4. Palácio da Liberdade
5. Centro de Arte Popular Cemig
6. BDMG Cultural
7. Academia Mineira de Letras
8. Espaço cultural Minas Tênis Clube
9. Cerfat Liberdade
10. Centro Cultural Banco do Brasil
11. Espaço do Conhecimento UFMG
12. Memorial das Minas Gerais Vale
13. Museu das Minas e do Metal Gerdau
14. Espaço cultural UEMG
15. Casa Fiat de Cultura
16. Casa do Patrimônio Cultural

Fonte: Circuito Liberdade (*online*)

Discussão dos resultados da pesquisa

O quadro apresentado a seguir apresenta uma breve descrição a respeito do perfil de cada profissional entrevistado.

Quadro 2 – Perfil dos gestores entrevistados

GM 1 – mulher, entre 40 e 45 anos, historiadora, pós-graduada, coordenadora do educativo.

GM 2 – mulher, entre 25 e 30 anos, economista, assessora do educativo.

GM 3 – mulher, entre 45 e 50 anos, pós-graduada em economia, coordenadora geral.

GM 4 – mulher, entre 25 e 30 anos, pós-graduada em artes (com ênfase em mediação cultural), coordenadora local do educativo.

GM 5 – homem, entre 35 e 40 anos, pós-graduado em comunicação social, coordenador de programação.

GM 6 – homem, entre 35 e 40 anos, historiador, coordenador do educativo.

GM 7 – mulher, entre 40 e 45 anos, pós-graduada em educação, coordenadora nacional do educativo.

Fonte: desenvolvido pelas pesquisadoras

A respeito do significado da mediação cultural, na atualidade, entrevistados associam-na com atividades de pesquisa com públicos e experimentação criativa.

GM 1 - Nós gostamos de pensar a mediação como campo de pesquisa. E a gente gosta de pensar esse caminho como um caminho criativo.

GM 7 - O mediador é um agente de criação por excelência, um pesquisador, ele tem que lidar com práticas artísticas e pedagógicas.

Também é mencionada a transição de um modelo unilateral para um modelo dialógico, aberto de mediação.

GM 1 - Se pudesse eleger um grande desafio é construir esse dialogo com o público e conseguir que o público realmente se perceba como personagem ativo, como peça fundamental desse processo de construção do espaço.

GM 2 - Não só através daquela clássica apresentação das exposições. Na verdade, quase não existe mais esse modelo, mas através de atividades, oficinas, de algumas formas de diálogo.

GM 6 - Eu vejo a mediação cultural como algo saindo de um universo de espaços e pessoas preocupadas em dar acesso e apenas informar para um processo realmente de mediação, no sentido da troca, de estabelecer contato efetivo com o público.

A mediação cultural é associada, de forma metafórica, a uma membrana permeável, que tanto afeta quanto é afetada por aquilo que a circunda. Tem-se a noção de mediação expandida, cujas atividades se dão em ambientes *online* e *off-line*, mobilizando a cadeia de valor do museu, as indústrias criativas, o universo artístico, o campo científico.

GM 4 - A mediação cultural tenta dinamizar um pouco as densidades de experiência que a instituição museal oferece. Mostrar que outras experiências são possíveis e que adensamentos são possíveis para que haja troca, partilha, diálogo. A mediação como espaço de crítica institucional, de crítica do próprio fazer. Não só estar entre, não só como uma ponte, mas como algo que tem uma membrana permeável, que se afeta, que influencia e é influenciado, e que permite que os sujeitos interactuem com a instituição e com os espaços possíveis.

Há narrativas em disputa e tensionamentos entre os agentes. No âmbito dos museus, a mediação não visa eliminar conflitos, e sim adensar experiências, torná-las relevantes para os envolvidos. Abrem-se perspectivas de análise sobre o acervo, criam-se camadas de sentidos.

GM 5 - A mediação tem passado por transformações grandes. A prática que se fazia antes era uma visita guiada, com discurso muito explicativo. Hoje a gente trabalha com o conceito de mediação, que é muito mais você instigar o visitante, instigar o olhar, fazendo com que ele interprete as exposições por ele mesmo.

GM 7 - O exercício da mediação cultural é o ponto de encontro com os públicos e com essa multiplicidade de vozes, de choques de visões de mundo, de cosmovisões. Quando a gente fala de construção de sentido, ampliação de sentido, é nesse lugar que as instituições culturais se propõem a ter contato com essas visões de mundo e alargar a visão de mundo que chega, o repertório que cada pessoa carrega quando visita uma exposição.

Os entrevistados trazem à tona influências do digital na forma como os públicos percebem as coleções e se relacionam elas. Busca-se um equilíbrio entre o uso de recursos analógicos e digitais, entre o humano e a máquina. Destacam-se ponderações dos profissionais consultados a respeito dos tempos de contemplação e construção de diálogos, em relação ao tempo instantâneo e efêmero da tecnologia.

GM 1 - O que a gente tenta é fazer uma relação de equilíbrio entre o analógico e o digital. Temos vários recursos digitais, mas a gente

ainda preza muito a materialidade, poder estar diante de uma obra. Uma das coisas que a gente tenta valorizar aqui é esse tempo de contemplação. Você precisa de um tempo para que seu olho amadureça a percepção daquilo ali e para que seu cérebro possa pensar a respeito, para que seu corpo possa reagir.

GM 4 - Tem relação com o tempo de experiência do sujeito com o digital, e eu acredito que esse tempo de experiência impactado pelo dispositivo tecnológico influencia diretamente as experiências das relações humanas. Isso no contexto de uma mediação que deseja que essa conversação, essa roda se abra para um contexto de diálogo, de aproximação de ideias. E notável uma agitação com o tempo das experiências e uma dificuldade com o adensamento dessa experiência.

A forma pela qual os aparatos digitais são incorporados às exposições e às mediações é entendida como desafio.

GM 3 - É preciso pensar em quais objetivos você quer alcançar com essa mediação, e a partir disso quais os instrumentos, as ferramentas. E a tecnologia é uma delas. A mediação é uma ação, mas qual é objetivo?

GM 6 - Um desafio é o fetiche da interatividade. Tem alguns museus totalmente voltados para essa questão tecnológica, em que há o dispositivo tecnológico por ele mesmo. Você não tem ali um conteúdo relevante, o conteúdo em si fica em segundo plano.

GM 7 - A tecnologia pra mim entra nessa crise do acesso à informação, nos grandes desafios do que a gente faz com tanta informação, para organizar nossa visão de mundo. Dentro dessa crise do que fazer com tanta informação, eu entendo que a gente ainda usa muito pouco dessa potência dos aparatos tecnológicos. Eu acho que tem muita gente tentando incluir esses dispositivos dentro das atividades de mediação cultural, tentando tomar partido da potência desses aparatos, e tentando fazer, inclusive, uma reflexão sobre o que podemos fazer com eles em termos estéticos, políticos.

Quanto às práticas de mediação, nos museus, acionam-se recursos híbridos, tanto analógicos como digitais, que favorecem a manifestação da criatividade coletiva, o fazer cultural colaborativo.

GM 1 - Agora nós somos um mundo analógico-digital, é uma coisa híbrida. E você consegue utilizar essas tecnologias dentro dos espaços como elementos provocativos. Eu acho que a cultura digital coloca pra gente que o que é pensado, existe. Qualquer coisa que é imaginada, ela pode se materializar, seja digitalmente, seja analogicamente.

Os gestores argumentam que investem em práticas de mediação com linguagens não lineares, dimensões lúdicas, resultados imprevisíveis, capazes de provocar mais estranhamentos e questionamentos do que certezas.

GM 2 - O desafio é que o museu não pode ter uma linguagem linear mais. Mesmo que não seja digital, no sentido da tecnologia em si. O contexto tecnológico está afetando a nossa linguagem. A gente consegue construir essas possibilidades de percursos, de caminhos diferentes, para o público ter essa liberdade de construir e consumir a informação, na medida e no ritmo que ele demanda, e não como uma coisa linear.

GM 3 - Estamos usando linguagem mais lúdica e plural para conseguir mostrar os diversos saberes e fazer com que o público reflita sobre isso, não apenas de forma linear, mas causando estranhamento, para gerar reflexão. É parte do conhecimento fazer perguntas, ter incertezas que nos levam a querer saber mais, não entregar algo fechado.

A respeito das estratégias de mediação como forma de assegurar a inclusão social e a acessibilidade, um entrevistado comenta:

GM 1 - Ainda é um desafio para os equipamentos culturais a questão da inclusão, porque não basta você chamar as pessoas, as pessoas têm que se sentir à vontade, elas têm que se reconhecer nesses equipamentos. Em nossas pesquisas, observamos que o foco da acessibilidade é muito direcionado para o acesso ao espaço ou à informação. Nós estamos construindo um espaço para tornar acessível a experimentação. Eu acredito muito em oferecer escolhas para as pessoas. Os equipamentos estão muito preocupados em oferecer recursos.

Por fim, há a noção de que há muito que desenvolver, nesse campo da mediação cultural que tanto afeta como é afetado pelo digital. Um dos gestores entrevistados argumenta:

GM 7 - A presença mediadora dos aparatos tecnológicos é delicada, a gente lida com isso “um dia de cada vez”. Não há metodologia estruturada. A gente trabalha mais com protocolos de uso do que com metodologia. Enquanto a gente vai trabalhando com protocolos, uma metodologia vai se estruturando, e a gente vai vendo entendendo, isso deu certo, isso não deu certo.

De acordo com o que foi discutido, infere-se que a mediação, na análise dos entrevistados, é repensada a partir do entendimento de como as tecnologias digitais podem contribuir para a autonomia dos sujeitos. A busca é por personalizar experiências e, simultaneamente, incorporá-las a um espírito do tempo que é coletivo.

Considerações finais

Com o advento das tecnologias digitais, há reconfigurações importantes na gestão dos museus. Uma nova noção de materialidade se apresenta e abre caminhos imaginativos. O digital propõe dinâmicas dialógicas entre os sujeitos, e interativas, entre estes e os dispositivos tecnológicos. Nesse contexto, desafios se impõem em termos dos fluxos informacionais rápidos e efêmeros, das camadas de sentidos que se acumulam, dos tensionamentos entre as diferentes visões de mundo que coexistem nos espaços museais. Os museus multiplicam e interligam conteúdos, atuando em rede e se interconectando com outros museus e bases de dados.

A mediação cultural, nesse contexto digital, é associada a ações diversas, de pesquisa, experimentação, gestão informacional, crítica cultural, provocação intelectual, criação e exercício sensorial. Ela tem importância estratégica, sendo integrada à cadeia de valor do museu, que envolve agentes diversos, tais como públicos *off-line* e *online*, curadores expográficos, comunicadores, artistas, representantes da sociedade civil e profissionais das indústrias criativas, dentre outros. Tem-se, no panorama do museu expandido, a ampliação da própria noção de mediação cultural, que transcende as atividades de formação e educação. A intenção é planejar experiências estéticas, baseadas na pedagogia crítica como base para a construção dos saberes. Elas provocam estranhamento, surpresa, curiosidade, e demandam que os públicos saiam do estado de anestesiamiento para tomar parte, agir sobre o todo e, de algum modo, transformá-lo.

Como limitação deste estudo, há o fato de não possibilitar generalizações, uma vez que os resultados refletem o ponto de vista dos entrevistados. Ele contribui, no entanto, para o aprofundamento do conhecimento quanto à temática da mediação cultural, tendo em vista a transformação digital que afeta os museus e suas estratégias. Torna-se relevante que pesquisas adicionais sejam conduzidas, avançando-se para os estudos de mediação cultural institucional, em ambientes digitais.

Referências

BARBOSA, Ana Mae. Mediação, medição, ação. **Revista Digital Art&**. Ano XIII, No. 17, Julho 2016. Disponível em: <http://www.revista.art.br/site-numero-17/01.pdf>. Acesso em: 12/102/2020.

BARROS, José Márcio. Mediação, formação, educação: duas aproximações e algumas proposições. **Revista do Observatório Itaú Cultural**, n. 15, dez 2013 – mai 2014. São Paulo: Itaú Cultural, 2013. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/revista-observatorio-ic-n-15> Acesso em: 20/03/2020.

CIRCUITO LIBERDADE (*online*). História. Disponível em: <http://circuitoliberalde.mg.gov.br/pt-br/>. Acesso em: 20/04/2020.

CRESWELL, John W. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa**. Escolhendo entre cinco abordagens. Porto Alegre: Penso, 2014.

CURY, Marília Xavier. Museus em transição. In: SISEM-SP (Org.). **Museus: o que são, para que servem?** Governo do Estado de São Paulo. Secretaria de Cultura. São Paulo: Brodowski, 2011.

CURY, Marília Xavier. Educação em museus: panorama, dilemas e algumas ponderações. **Ensino em Re-Vista** (Dossiê Educação em Museus). V. 20, n.1, jan-jun., 2013. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/emrevista/article/view/23204> Acesso em: 18/01/2020.

DAVALLON, Jean. A mediação: a comunicação em processo? **PRISMA - Revista de Ciências e Tecnologias de Informação e Comunicação**. Faculdade de Letras. Universidade do Porto, N°. 4, 2007. Disponível em: <http://ojs.letras.up.pt/index.php/prismacom/article/view/2100> Acesso em: 20/02/2020.

DUARTE, Manuelina. Gestão de museus: o museu no século XXI. In: VILELA, Sheila Elias (org.). **O museu e seus saberes**. Goiânia, Secretaria de Estado de Educação, Cultura e Esporte de Goiás (SEDUCE), 2018.

GOBIRA, Pablo. Museus e paisagens culturais pós-digitais. In: GOBIRA, Pablo (org.) **Percursos contemporâneos**. Realidades da arte, ciência e tecnologia (*e-book*). Belo Horizonte: EdUEMG, 2018.

GONZALEZ, Desi. **Museum making: creating with new technologies in art museums**. Master Thesis of the Program in Comparative Media Studies. Massachusetts Institute of Technology - MIT, 2015. Disponível em: <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/97995>. Acesso em: 31/01/2020.

LIND, Maria. Why mediate art, today? In: HOFFMAN, Jens. **Ten fundamental questions on curating**. Milão: Mousse, 2013.

MARTINS, Mirian Celeste. A disciplina mediação cultural e formação de educadores e os “entres” provocadores In: MARTINS, Mirian Celeste (org.) **Mediação cultural: olhares interdisciplinares** (*e-book*). São Paulo: Uva Limão, 2017.

MARTINS, Mirian Celeste. Mediação. In: IBRAM. **Caderno da Política Nacional de Educação Museal (PNEM)**. Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), 2018.

Disponível em: <https://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2018/06/Caderno-da-PNEM.pdf>. Acesso em: 25/04/2020.

MESTRE, Joan Santacana I; PIÑOL, Carolina Martín. **Manual de museografia interactiva**. Gijon: Ediciones Trea, 2010.

NAVARRO, Nicolas; RENAUD, Lise. La médiation numérique au musée en procès. In: La médiation muséale au prisme du numérique (dossier). **Revue français des sciences de l'information et de la communication**. N. 16/2019. Disponível em: <http://journals.openedition.org/rfsic/5566>. Acesso em: 08/04/2020.

PAUL, Christiane. Os museus no passado e no futuro do pós-digital: materiais, mediação, modelos. In: GOBIRA, Pablo (Org.). **A memória do digital e outras questões das artes e museologia**. Belo Horizonte: EdUEMG, 2019.

ROCHA, Cleomar. Deslumbramentos e encantamentos: estratégias tecnológicas das interfaces computacionais. In: COSTA, Cristiane; HOLLANDA, Heloísa Buarque de. **Zona Digital (e-book)**. Rio de Janeiro: Aeroplano editora, 2014.

TEIXEIRA, Valquíria Prates Pereira. Como fazer junto: a arte e a educação na mediação cultural. **Tese de doutorado apresentada ao Programa de Pós-graduação do Instituto de Artes**. Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNEP). São Paulo, 2019. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/183127>. Acesso em: 10/05/2020.