

O PAPEL DAS TICS NA MEDIAÇÃO CULTURAL EM MUSEUS: *MUSEOMIX* NO CIRCUITO CULTURAL LIBERDADE¹

E-mail:
fernandavasc@gmail.com
cатиarp1@hotmail.com

Fernanda Miranda de Vasconcellos Motta², Cátia Rodrigues Barbosa³

RESUMO

As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) são cada vez mais orgânicas na vida em sociedade e integram as estratégias de mediação cultural dos museus. Elas democratizam o acesso dos públicos aos acervos, agregam camadas de conteúdo a eles, estimulam experiências sensoriais e ações criativas. Considerando-se esses aspectos, o presente estudo parte do pressuposto que as TICs, ao integrarem as estratégias de mediação dos museus, favorecem a participação dos públicos e a colaboração nas atividades museológicas. A pesquisa envolve a realização de entrevistas com participantes da maratona *Museomix*, voltada ao desenvolvimento de protótipos de mediação cultural para museus. Ela foi realizada no Circuito Cultural Liberdade, em Belo Horizonte, Minas Gerais, congregando diversos equipamentos culturais. Como resultados da pesquisa, foram delimitados alguns indicadores analíticos da mediação cultural em museus. São eles *Paidia*, jogo espontâneo que favorece mediações propositivas e não-lineares, *Poiesis*, ação criativa que estimula releituras e remixagens dos acervos, e *Methexis*, que se refere à articulação de múltiplas vozes e às narrativas compartilhadas, em ambientes museais.

Palavras-chave: Tecnologias de Informação e Comunicação. Mediação Cultural. *Museomix*. Transformação Digital. Museus.

ABSTRACT

Information and Communication Technologies (ICTs) are increasingly organic in life in society and are part of museums' cultural mediation strategies. They democratize public access to collections, add layers of content to them, stimulate sensory experiences and creative actions. Considering these aspects, the present study assumes that ICTs, when integrating the mediation strategies of museums, favor the participation of audiences and collaboration in museological activities. The research involves conducting interviews with participants in the *Museomix* marathon, aimed at developing cultural mediation prototypes for museums. This marathon was held at the Liberdade Cultural Circuit, in Belo Horizonte, Minas Gerais, bringing together various cultural institutions. As a result of the research, some analytical indicators of cultural mediation were defined. They are *Paidia*, spontaneous game that favors purposeful and non-linear mediations, *Poiesis*, creative action that stimulates re-reading and remixing of the collections, and *Methexis*, which refers to the articulation of multiple voices and shared narratives, in the museal environments.

Keywords: Information and Communication Technology. Cultural Mediation. *Museomix*. Digital Transformation. Museums.

¹ Pesquisa vinculada ao Programa de Pós-graduação em Gestão e Organização do Conhecimento – PPG-GOC (nível doutorado). Escola de Ciência da Informação. Universidade Federal de Minas Gerais.

² Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte-MG, Brasil. <http://orcid.org/0000-0001-8666-8906>

³ Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte-MG, Brasil. <http://orcid.org/0000-0002-2684-504X>

1 INTRODUÇÃO

A organicidade tecnológica se manifesta, cada vez mais, na cultura, em função das ecologias conectivas e da programação computacional embutida em ambientes e coisas (SANTAELLA, 2018). Essa dinâmica propõe diálogos entre sujeitos e estimula a interatividade, mediada por dispositivos tecnológicos. A potência do digital instaura possibilidades diversas de produção, circulação e fruição cultural. Rocha (2014), contudo, alerta para a necessidade de se diferenciar deslumbramento de encantamento, no que diz respeito ao uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). O deslumbramento, segundo o autor, é momentâneo e causado pelo brilho excessivo da tecnologia, que maravilha e fascina as pessoas, mas ofusca pelo excesso de informações e pela pobreza de experiências. Já o encantamento é um processo mais duradouro, que leva a transformações, por meio de reconfigurações de forma e conteúdo, que ultrapassam o impacto perceptivo, assentando-se na cultura. Ele favorece a criação de trilhas de conhecimento personalizadas pelos sujeitos, colocando-os como agentes ativos na mediação cultural, como estratégia tecnológica (ROCHA, 2014).

Os museus participam da transformação digital, em maior ou menor grau, ao incorporá-la às suas estratégias de funcionamento. Eles investem nas TICs, não apenas para transmitir conteúdos, mas para dinamizar seu desempenho institucional e propor experiências que façam sentido para os públicos. Gobira (2018) aborda as mudanças das paisagens culturais, com base na realidade digital, e mesmo pós-digital. É importante destacar que essa noção de pós-digital, de acordo com o que esclarece o referido autor, não se relaciona com uma superação do digital, e sim com seu amadurecimento, incorporando-se à vida em sociedade. Estabelecem-se noções renovadas de espaço, tempo e materialidade. Não há mais uma separação nítida entre o espaço geofísico e o ciberespaço do museu. Eles se fundem e permitem que os públicos acessem realidades diversas, em várias camadas. Vive-se uma nova ordenação tecnológica “transtemporal” na qual prevalecem hibridações de recursos, linguagens e tecnologias de diferentes épocas, que dão vazão à imaginação humana. Uma concepção renovada de materialidade também ganha corpo, uma vez que tudo o que é imaginado tem o potencial de existir no mundo e todas as coisas do mundo carregam cargas informacionais e simbólicas. Paul (2018) esclarece que, no centro da cultura do século XXI, instaura-se uma dupla operação: primeiro, a confluência e convergência das tecnologias digitais em diferentes materialidades; depois as formas como essa fusão transforma a relação das pessoas com tais materialidades. Com o digital, o museu se transforma em plataforma social e se abre às intervenções, experimentações, ao exercício das sensações humanas (MENDES, 2015). As informações, em fluxo, reticuladas, circulam pelos ambientes de museu e, por meio das tecnologias digitais, são organizadas, acessadas, reutilizadas e compartilhadas, local e globalmente.

Considerando-se tal realidade da cultura digital, o propósito deste artigo é analisar as percepções dos participantes da maratona cultural *Museomix* quanto ao papel das TICs na mediação cultural de museus. A maratona, voltada ao desenvolvimento de projetos colaborativos de mediação cultural para museus, foi realizada no Circuito Cultural Liberdade, em Belo Horizonte, Minas Gerais, em novembro de 2017.

2 MUSEOMIX NO CIRCUITO LIBERDADE

O *Museomix* é um movimento organizado por uma rede de profissionais de museus, e teve início na França, em 2011. Ele envolve a mobilização de um coletivo de pessoas interessadas em pensar os museus como ambientes criativos, abertos, relacionais⁴. O foco está em desenvolver projetos de mediação cultural para museus, com base em princípios de inovação e criatividade, mobilizando comunidades locais e globais dos museus. O projeto de mediação cultural foi proposto, pela primeira vez, no Museu de Artes Decorativas, em Paris, tendo, posteriormente, ganhado alcance global, com a replicação de sua metodologia em instituições culturais de diversos países da Europa e de outros continentes.

Quanto à missão do movimento *Museomix*, destacam-se os seguintes aspectos:

- Promover a colaboração entre pessoas para possibilitar que projetos inovadores de mediação cultural sejam desenvolvidos.
- Fomentar a experimentação cultural. A ênfase está na ação, no fazer museal, nos processos de criação colaborativa e compartilhamento de conhecimentos.
- Investir na cultura da livre distribuição de conhecimento. Isso envolve o compartilhamento dos aspectos técnicos de projetos e tecnologias, e de conteúdos, de forma ampla, com o uso de licenças livres.
- Construir uma comunidade autogerida em que os integrantes se apoiem mutuamente. Aumentar a autonomia, a abrangência e o impacto do sentido de comunidade, em nível global.

Ele propõe a conciliação de atividades *maker* e *hacker*, sendo as primeiras voltadas à produção artesanal e baseadas no conceito “faça você mesmo”, e as segundas relacionadas com programação computacional e comunicação digital. Como dinâmica criativa, a maratona propõe o desenvolvimento de processos de ideação, prototipação e avaliação de protótipos de mediação cultural, em curto espaço de tempo, de forma imersiva. Os participantes desempenham as seguintes funções:

- Mediação: cenografia, experiência do usuário, atividades interativas.
- Comunicação: produção e gestão de mídias digitais.
- Fabricação: arquitetura, engenharia, mecânica, desenho industrial, construção, carpintaria, costura, artesanato, pintura.
- Programação e desenvolvimento para mídias móveis, eletrônicas e *web*.
- Conteúdo: repertórios de história da arte, museologia e ciências da informação.
- Artes gráficas: *design*, ilustração, criação para *web*.

Em 2017, o *Museomix* aconteceu pela primeira vez na América Latina, no Brasil, sendo sediada pelo Circuito Cultural Liberdade, em Belo Horizonte, Minas Gerais⁵. O referido Circuito, inaugurado em 2010, congrega equipamentos culturais diversos, com gestão tanto pública quanto privada, sendo voltados à promoção do acesso ao patrimônio, à arte e à divulgação do

⁴ As informações apresentadas foram pesquisadas no site institucional do *Museomix* <https://www.museomix.org/>

⁵ As informações foram pesquisadas na publicação “*Museomix 2017 Circuito Liberdade*”, organizada pelo Circuito Liberdade, Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico (IEPHA), Secretaria da Cultura e Governo de Minas Gerais.

conhecimento. Em setembro de 2016, foram iniciadas as primeiras negociações para a realização da maratona *Museomix* no Circuito Liberdade. Por meio da Embaixada da França no Brasil e do Serviço de Cooperação e Ação Cultural da Embaixada da França, em Belo Horizonte, o projeto foi apresentado ao Governo de Minas Gerais, em reunião realizada na sede do Instituto Estadual do Patrimônio Histórico e Artístico (IEPHA). Em março de 2017, o Circuito Liberdade organizou Grupos de Trabalho (GT), em torno de áreas como facilitação, produção, logística, comunicação, técnica e conteúdo. Participaram desses grupos representantes dos equipamentos culturais, da sociedade civil e parceiros institucionais envolvidos na operacionalização da maratona. A partir desse período, encontros periódicos foram agendados, com o propósito de detalhar os desafios do projeto e buscar soluções conjuntas para sua execução. O lançamento oficial da Maratona *Museomix* ocorreu em julho do referido ano, no Museu das Minas e do Metal Gerdau. Em agosto, ocorreu uma capacitação para a comunidade local, no Museu de Artes e Ofícios, em Belo Horizonte, sendo ela ministrada por profissionais franceses, representantes da comunidade global *Museomix*. O evento *Apéromix*, também foi realizado, com propósito de integração e confraternização entre participantes da maratona. O processo de inscrição dos participantes foi feito *online*, tendo sido recebidas 154 inscrições de pessoas da comunidade local para preencher as 38 vagas existentes. Os critérios de seleção se basearam no enquadramento dos inscritos dentro dos seis perfis de habilidades para o desenvolvimento dos protótipos de mediação.

A maratona foi realizada nos dias 10, 11 e 12 de novembro de 2017. Os participantes tiveram contato com recortes de acervos de instituições do Circuito Liberdade, selecionados pelo Grupo de Trabalho de Conteúdo - englobando documentos históricos, mapas cartográficos, fotografias, filmes, obras literárias, publicações diversas e obras de arte. Os participantes contaram com a infraestrutura de um *FabLab*⁶ com máquina de impressão 3D, *plotter* de recorte, máquina de corte a laser e máquina de solda. Foram disponibilizados recursos elétricos, de marcenaria, audiovisual e de comunicação digital, além de ilhas de impressão e estações de trabalho compartilhadas. O pano de fundo para o desenvolvimento dos protótipos de mediação foi o contexto de transformação digital, nos museus, relacionado à criatividade coletiva e à utilização das TICs.

3 TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NOS MUSEUS

As estratégias museais, de acordo com Gobira (2018), não se aplicam apenas ao espaço geofísico dos museus, expandindo-se para espaços digitais. Nesse contexto, os públicos se tornam usuários informacionais e, também, co-criadores das experiências de mediação cultural. Davallon (2007) argumenta que a mediação cultural envolve sempre um acréscimo, um algo a mais, na relação que se estabelece entre os sujeitos e o patrimônio. Com o digital, novos potenciais de ampliação do repertório cultural destes se abrem. Martins (2017) acrescenta que mediar é estar entre muitos. Esses “entre” criam as bases para o desenvolvimento de um “sensível olhar pensante”, capaz de mergulhar no que vê com todo o corpo, tornando visível o invisível.

Instauram-se, nos museus, práticas criativas que envolvem a manipulação simbólica automática, diferenciando-se de manifestações culturais anteriores. Gonzalez (2015) argumenta que os museus, ao se conectarem às tecnologias digitais, tornam-se, cada vez mais, ambientes colaborativos e abertos à intervenção humana, favorecendo o acesso e a interpretação de acervos,

⁶ Laboratório experimental com equipamentos analógicos e digitais para fabricação de prototipagem e fabricação.

de forma criativa. Schiemer (2018) esclarece que as coletividades, vêm se organizando em arranjos temporários, centrados no fazer criativo ou na solução de problemas de ordem prática. Pessoas que não se conhecem previamente, com repertórios e formações heterogêneas, mobilizam-se, utilizando diferentes recursos e tecnologias, em torno de projetos específicos. Desse modo, muitas comunidades de hoje tendem a não serem entidades completamente ordenadas, estáveis, mas sim construtos fluidos, podendo sofrer mutações e até mesmo se dissolver a qualquer momento. De acordo com Schiemer (2018), esse padrão de incompletude inerente a elas é o que alavanca o fator criatividade.

Duarte (2018, p.11) estabelece que “recursos tecnológicos permitem então que sujeitos plurais possam participar de diversas etapas do processo de musealização”. Rocha (2014) ressalta, no entanto, que nem sempre o uso das TICs resulta em experiências inovadoras. Muitas vezes, apenas modifica-se o contexto em que estas se dão, introduzindo-se como novidade algo que não é. Muitas tecnologias que são propostas como “novidade” não contemplam novas funções ou mesmo um princípio estético mais elaborado. Do ponto de vista dos discursos, Duarte (2018) argumenta que os museus estão mais cientes de que são arenas para dar voz a parcelas diversas da população. A autora defende a necessidade de um reencontro desta com as coleções dos museus, resistindo à sedução do imediatismo e do uso esvaziado das tecnologias. Os museus devem rever o investimento em projetos participativos, mas desconectados dos acervos que abrigam. Eles não podem ser considerados meros locais de reunião de pessoas, salões para eventos, ou ainda como mais uma opção de lazer.

O museu interativo, que se antes propunha um sucessivo apertar de botões, agora evolui para toques em telas e sensores de movimentos corporais. Duarte (2018) menciona que isso envolve um nível básico de interatividade, operativo, o *hands-on*. É preciso, também, estimular o *minds-on*, ou seja, o engajamento intelectual; e, ainda, o *hearts-on*, que envolve estímulo emocional, para acionar a sensibilidade das pessoas. A autora propõe uma reflexão para nortear a adoção de tecnologias na mediação cultural dos museus:

Mas como espaço de conhecimento, de formação, o que ganham os museus quando se deixam dominar pelo império do efêmero, do espetacular, do reflexo, e não da reflexão? (DUARTE, 2018, p. 18).

Mendes (2015) complementa, argumentando que o digital torna possível colocar a criatividade coletiva no centro da ação, incentivando uma cultura informacional aberta, capaz de estimular estratégias colaborativas de produção e compartilhamento de conhecimento. De acordo com Simon (2015), a relevância é o parâmetro para os museus. É preciso assegurar que as coleções, conteúdos e experiências a elas associados façam sentido tanto para o museu como para a sociedade.

4 METODOLOGIA

Durante a maratona *Museomix*, no Circuito Cultural Liberdade, foi conduzida uma pesquisa com os participantes da comunidade, com o intuito de compreender a percepção destes em relação ao papel das TICs na mediação cultural de museus. A abordagem metodológica da pesquisa foi qualitativa, tendo sido utilizada a técnica de entrevistas semi-estruturadas com uma amostra. Esta técnica é adequada quando o que se busca é um aprofundamento no entendimento de determinados conceitos e vivências, mais do que sua quantificação (CRESWELL, 2014).

De um universo de 38 pessoas, foram feitas entrevistas com 16. A técnica de amostragem foi por conveniência, relacionada ao acesso aos participantes e ao interesse deles em contribuir para a pesquisa. Creswell (2014) argumenta que, ao se 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. Ele recomenda o estudo bem definido de grupos que compartilham determinada vivência social, fazendo observações e entrevistas até que a análise esteja clara o suficiente. Nos resultados, os entrevistados tiveram seu anonimato preservado, sendo indentificados pela sigla MX.

5 OS RESULTADOS DA PESQUISA

Em linhas gerais, o público pesquisado era, predominantemente, feminino, residente em Belo Horizonte, com faixa etária entre 19 e 29 anos. A maioria tinha ensino superior, em curso ou completo. As áreas de formação acadêmica eram diversificadas, destacando-se comunicação, *design*, história, arquitetura e museologia. A seguir, são discutidos os resultados da pesquisa.

Considerando-se o uso das TICs na mediação cultural dos museus, veio à tona uma preocupação inicial, por parte dos entrevistados, no sentido destas sobressaírem, em relação ao acervo, ou estarem desconectadas dele. Manifestou-se uma dualidade de sentimentos, em que percepções positivas e negativas se mesclaram. A ideia de museu interativo foi valorizada, por instaurar novas possibilidades de acesso e de apropriação do acervo pelos públicos. No entanto, ficou evidente o receio quanto à adoção de uma parafernália tecnológica esvaziada de conteúdo, mais ligada ao entretenimento do que à cultura.

Quadro 1 – TICs e a relação com o acervo

MX 1 – “A tecnologia é complemento ao museu *off-line*. Creio que a tecnologia agrega valor e não substitui essa relação entre visitante e espaço físico. A tecnologia deve vir para ampliar o acesso da população aos museus”.

MX 2 – “Não vamos perder a questão do patrimônio, mas a tecnologia como instrumento e como ponte para o conhecimento facilita muito, pois desconheço alguém que vive isolado da tecnologia”.

MX 3 – “Eu acho que é algo que tem que tomar cuidado, porque a tecnologia pode ser prejudicial e o objetivo principal do museu é provocar a reflexão. Então essa tecnologia precisa pensar no conteúdo, na acessibilidade, nas linguagens. Já vi muitos casos de colocarem *tablets* ou criarem espaços com tecnologia, mas essa tecnologia não fazer sentido. O uso pelo uso”.

MX 4 – “É positivo, mas está cansativo, corre o risco de perder o foco, distanciar do que é patrimônio, memória, preservação. Perigo dos espaços virarem videogame, lúdico, e ficarem superficiais. Clicar em telas, não lêem, não analisam detalhes de imagem. O museu tem papel educativo”.

Fonte: desenvolvido pelas pesquisadoras

Esse resultado é coerente com o pressuposto da pesquisa de que as TICs, ao integrarem as estratégias de mediação cultural dos museus, despertam nos públicos o interesse em participar e em colaborar nas atividades museológicas. Há o reconhecimento de que a interatividade usuário-máquina provê a possibilidade de se construir relações não-lineares que conduzam à reflexão, problematização, ao desafio da descoberta sobre os acervos.

Quadro 2 – TICs e a experiência de museu

MX 5 - “Penso que a tendência de uso da tecnologia é real, acho que talvez as peças não estejam mais lá e a gente toque numa tela. Tudo vai ter realidade aumentada e vou poder viver experiências em outros lugares, estou aqui, mas visitando um museu em Paris. Tudo vai ser muito realista”.

MX 6 – “Eu penso muito na questão da realidade aumentada e da realidade virtual. Hoje temos a limitação do espaço físico, que limita o que eu posso ter ali [...]. E usando a tecnologia eu posso imergir na obra. Uma expansão do museu de modo com que a gente possa fazer parte da obra e não só contemplar”.

MX 7 – “Cada visitante vai ter sua experiência própria, não vai se apropriar de uma experiência pré-definida”.

MX 8 – “A possibilidade do visitante encontrar sentido na experiência de visitação, que faça ele se interessar com mais vivacidade pelo conteúdo disponível no museu”.

Fonte: desenvolvido pelas pesquisadoras

Os museus procuram, cada vez mais, desenvolver a capacidade ativa dos sujeitos quanto à participação cultural. Eles são vistos, pelos entrevistados, como espaços flexíveis, capazes de reunir diferentes pessoas, práticas e tecnologias para favorecer a expressão cultural e a interpretação de acervos. A mediação cultural é pensada como forma de ação e experimentação, sendo que as pessoas consultadas reconhecem o valor das estratégias voltadas ao sentido de apropriação cultural dos acervos e das atividades colaborativas para a construção de conhecimento. Os acervos ganham vida e sentido, por meio da ação criativa.

Quadro 3 – TICs e a ação criativa

MX 9 - “Museu participativo é o que as pessoas estão cotidianamente criando, não apenas observando, mas agindo, em oficinas, intervenções, em um espaço mais horizontal e democrático, com tecnologias digitais ou não”.

MX 10 – “Não é só esse meio que aproxima o público dos museus. Aliar práticas manuais com tecnológicas seria uma opção”.

MX 11 - “Museu que as pessoas constroem juntas, com diversos perfis, origens, culturas, posições sociais, contribuindo para a diversidade. Lugar de mil possibilidades”.

MX 12 – “Tecnologia é ferramenta, é como o pincel para pintar o quadro, o uso é para personalização e para criar experiências mais relevantes”.

Fonte: desenvolvido pelas pesquisadoras

As pessoas consultadas posicionam as TICs, na mediação cultural, como recursos que dão voz a narrativas que não são dominantes nos museus. Por meio das tecnologias, os públicos podem se tornar agentes ativos, articular suas narrativas, expressar a memória coletiva.

Quadro 4 – TICs e a diversidade social

MX 13 – “Acho que é uma questão de conseguir quebrar essa ideia de hierarquia do museu, ampliar a sensação de pertencimento e ter essa integração de narrativas. De conseguir ver sua própria história dentro do museu”.

MX 14 - “Acho importante, porém é necessário um alerta. A tecnologia deve ser pensada num processo de diálogo, de mediação, de abertura ao público, para não ser excludente”.

MX 15 “Eu imagino um museu com mais inclusão, com um espaço de debate, ocupado por mais pessoas, mais acessível às diversas necessidades. E um local que tanto exponha o acervo como também produza reflexões sobre esse acervo”.

MX 16 – “O museu é um espaço importante de integração, vai ser um espaço de troca, não vai ter uma coisa pronta simplesmente, vai ser uma construção coletiva”.

Fonte: desenvolvido pelas pesquisadoras

Tendo em vista os aspectos desenvolvidos na introdução desse artigo e as análises apresentadas, foram delineados indicadores que se relacionam com a utilização das TICs na mediação cultural de museus. Esses indicadores serão utilizados na continuidade da pesquisa, que se aplica aos ambientes digitais dos museus do Circuito Liberdade. Os indicadores são *Paidia* – jogo espontâneo; *Poiesis* – ação criativa e *Methexis* – compartilhamento de narrativas. Eles são detalhados no quadro-síntese apresentado a seguir.

Quadro 5 – Quadro-síntese dos indicadores analíticos

<p><i>Paidia</i> Jogo espontâneo</p>	<p>Relaciona-se com o desenvolvimento de modelos de realidade baseados na interatividade, na ação cultural que favorece múltiplas possibilidades de escolha e de intervenção humana.</p>
<p><i>Poiesis</i> Ação criativa</p>	<p>Manifesta-se com a hibridização cultural, a articulação de diferentes tempos, espaços, tecnologias e linguagens para a expressão cultural. Insere-se no cenário de convergência entre práticas das culturas <i>hacker</i> e <i>maker</i>, centrando-se no protagonismo dos sujeitos, nas ações criativas.</p>
<p><i>Methexis</i> Compartilhamento de narrativas</p>	<p>Aciona-se um campo de forças em que diferentes visões de mundo se manifestam e são compartilhadas. As noções de inclusão, diversidade e cidadania se entrelaçam. Têm-se dinâmicas de construção de memória coletiva, por meio de narrativas diversas compartilhadas.</p>

Fonte: desenvolvido pelas autoras

CONCLUSÃO

O uso das TICs, a partir das análises das entrevistas, possibilita que a mediação cultural se distancie de relações apenas reprodutoras de conteúdos, pautadas em um discurso meramente explicativo. As pessoas consultadas manifestam que a mediação cultural precisa ser pensada como situação de jogo, desafiadora, como forma de experimentação criativa, abrindo-se para a livre manifestação do pensamento e para o exercício sensorial. Observa-se o reconhecimento, no âmbito desta pesquisa, de que as tecnologias democratizam o acesso ao museu e ao seu acervo. Elas têm o potencial de dar voz a grupos sociais que não são dominantes nesse ambiente e fazer com que os públicos vivenciem experiências não lineares, surpreendentes, imprevisíveis. É percebido como problemático, no entanto, o uso da tecnologia como um fim em si mesma, e não como meio, sem as necessárias conexões com a estratégia do museu e com os acervos. A ideia da inserção de uma parafernália digital no museu, que remeta ao entretenimento esvaziado de conteúdo, coloca em risco, na visão das pessoas consultadas, a função educativa e de difusão cultural deste.

Considerando-se os resultados da pesquisa, delimitaram-se alguns indicadores analíticos para a mediação cultural, no contexto da transformação digital de museus. São eles: *Paidia* - jogo espontâneo; *Poiesis* - ação criativa; *Methexis* – compartilhamento de narrativas. Por meio do adequado estudo desses indicadores, tem-se um arcabouço para subsidiar a melhor compreensão das transformações instauradas pelas TICs nas formas de mediação cultural adotadas em museus. Torna-se relevante, portanto, que pesquisas adicionais sejam conduzidas, investigando-se a aplicabilidade de tais indicadores analíticos à gestão e as estratégias de mediação dos museus.

*Agradecimento à Fundação de Amparo à Pesquisa de Minas Gerais (FAPEMIG), pela concessão de bolsa de estudos de Pós-Graduação que contribuiu para viabilizar esta pesquisa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

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.º. 4, 2007. Disponível em: <http://ojs.letras.up.pt/index.php/prismacom/article/view/2100> Acesso em: 12/02/2020.

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. Disponível em: http://eduemg.uemg.br/images/livros-pdf/catalogo-2018/2018_PercursosContemporaneos.pdf Acesso em: 10/03/2020.

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: 10/03/2020.

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. Disponível em: http://uvalimao.com.br/ebooks/med_cult.pdf Acesso em: 10/01/2020.

MENDES, Luís Marcelo. *Reprograme: tecnologia, marca e cultura numa nova era de museus (e-book)*. Rio de Janeiro: Livros de Criação - Ímã Editorial, 2015. Disponível em: <http://www.luismarcelomendes.com.br/portofolio/reprograme/> Acesso em: 08/03/2020.

MUSEOMIX CIRCUITO LIBERDADE. Publicação conjunta do Circuito Liberdade, IEPHA, Secretaria de Cultura, Governo de Minas Gerais, 2017.

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. Disponível em: <http://eduemg.uemg.br/component/k2/item/161-a-memoria-do-digital-e-outras-questoes-das-artes-e-museologia> Acesso em: 30/01/2020.

SANTAELLA, Lúcia. Arte, ciência e tecnologia: um campo em expansão. In: GOBIRA, Pablo (org.) *Percursos contemporâneos. Realidades da arte, ciência e tecnologia*. Belo Horizonte: EdUEMG, 2018. Disponível em: http://eduemg.uemg.br/images/livros-pdf/catalogo-2018/2018_PercursosContemporaneos.pdf Acesso em: 10/03/2020.

SCHIEMER, Benjamin. Problematizing communities in creative processes: what they are, what they do, and how they are practiced. *Organized creativity discussion paper*. N. 18/2, New York, October, 2018. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/328478459> Acesso em: 20/01/2020.

SIMON, Nina. *The art of relevance*. Santa Cruz: Museum 2.0, 2016. Disponível em: <http://www.artofrelevance.org/read-online/> Acesso em: 05/05/2020.

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

WEBSITE MUSEOMIX. Disponível em: <https://www.museomix.org/pt-br/> Acesso em: 10/04/2020.