

Processos de Gamificação e Artificação mediados no contexto de exibição do FILE

Elisiana Frizzoni Candian¹

RESUMO: Esta proposta pretende elucidar como os conceitos de Gamificação e Artificação se referem a processos que podem ser tratados no contexto de exibição do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE). A proposta é discutir os dois termos e a partir de uma pesquisa feita *in loco*, da análise do discurso da mídia, da análise do discurso da organização do evento a respeito do FILE e da análise de entrevistas feitas aos monitores do festival. Os resultados permitem entender como o discurso mediador do Festival tende a focar a gamificação em detrimento da artificação, embora festival exponha obras de artistas dedicados a discutir suas obras dentro de uma perspectiva da arte digital.

PALAVRAS-CHAVE: FILE; Artificação; Gamificação; Mediação.

O Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, o FILE, se define como “uma organização cultural sem fins lucrativos que, desde 2000, tem promovido pontos de encontro para a disseminação e a discussão da produção artística e cultural realizada com diversas ferramentas tecnológicas”, e a partir do festival é possível balizar como a arte digital tem sido produzida não só no Brasil, mas também em outros países, uma vez que o FILE expõe trabalhos de artistas de diversos lugares do mundo.

A exposição anual do FILE acontece desde 2000 na cidade de São Paulo e se expandiu para outras capitais: em 2001 teve sua primeira edição em Curitiba, em 2006 sua primeira edição no Rio de Janeiro, esteve algumas vezes em Porto Alegre (2010, 2011) e, em 2013, pela primeira vez em Belo Horizonte. Desde 2004, o prédio da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo, a FIESP, abriga o FILE. Além disso, a FIESP e o SESI (Serviço Social da Indústria) são os realizadores do evento.

Além de o FILE ser um festival comprometido em apresentar obras de artistas dedicados a experimentações com linguagens eletrônicas e digitais, se torna também um espaço conhecido por democratizar o acesso à arte baseada no digital, por meio de suas obras interativas. Tendo em vista isto, no ano de 2013 pude acompanhar a montagem e os primeiros dias de exposição do que foi a 14ª edição do festival em São Paulo e neste artigo aponto algumas observações.

¹ Mestranda no Programa de Pós Graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).

email: elisfrizzoni@gmail.com

Telefone de contato: 32-9142-8804

Análise *in loco*: 14ª edição

O apelo dado ao interativo das obras fica claro só de observar o espaço e o entorno do ambiente destinado ao evento que é construído de um modo atrativo, como pude observar na da pesquisa feita *in loco*.

Sobre a montagem do evento ser construída de modo atrativo, posso citar como exemplo, um visitante, que ao chegar ao FILE de metrô, possivelmente mesmo antes de chegar à galeria, já encontraria a primeira obra interativa ao se deparar com o trabalho "Corpo Digitalizado" de Juliana Cerqueira, que como o nome sugere, digitalizava o corpo do espectador. Instalado na estação, esse trabalho anunciava ao visitante o que lhe aguardava na exposição, mas essa experiência estava disponível a qualquer passageiro da estação, mesmo àquele que nunca tinha ouvido a respeito do evento.

E mais, à noite, qualquer um que estivesse na Avenida Paulista poderia interagir com o *video mapping* projetado no edifício da FIESP. O prédio serviu de suporte para a obra interativa do grupo francês *1024 Architecture* que fez parte do primeiro *FILE Led Show*ⁱⁱ. Mesmo sem entrar na galeria, o público poderia modificar as imagens do painel de *led* através de comandos de voz que alteravam o comportamento gráfico e o que era visível se modificava: mudavam-se as cores, as formas, as texturas, formando assim novas imagens.

Além de o espaço externo anunciar a exposição e a interatividade possível, também o mezanino, sendo em uma galeria transparente, deixava transbordar o conteúdo do FILE Games, e da avenida qualquer transeunte poderia ver outras pessoas jogando nesse espaço.

Já a galeria Ruth Cardoso, principal galeria de arte do prédio, foi dedicada ao setor "Instalações Interativas". Na porta de entrada da galeria, estava *Balance from within*, uma escultura mecatrônica desenvolvida por Jacob Tonski na Universidade de Miami. A obra era composta por um sofá antigo, que tentava o equilíbrio sozinho. Segundo Tonski: "A peça é uma meditação sobre a natureza das relações humanas e as coisas que construímos para apoiá-las".ⁱⁱⁱ

No teto da galeria estava *Clound Pink*, um trabalho, dos integrantes do grupo *Everyware*, HyunwooBang e YunsilHeo. A obra simulava o céu, que mudava de cor ao ser manipulado com os dedos. Segundo o site do FILE^{iv}: "A instalação convida os participantes a 'tocar as nuvens cor de rosa' à deriva em uma tela gigante de tecido suspenso no ar".

Além dessas duas obras, e de diversas expostas na Galeria Ruth Cardoso, destaco mais duas:

1) *Interactive Chalks*^v

Desenvolvido pelo estúdio espanhol *Espada y Santacruz Studio Interactive Chalks*, é assim descrito pelo site do FILE:

(...) circuito de giz é digitalizado constantemente por um sistema de visão computacional. O computador faz uma cópia virtual do circuito e o projeta de volta no mundo físico usando técnicas de mapeamento de projeção. Os usuários podem jogar um game parecido com o *Scalextric*, no qual carros virtuais interagem com um circuito real.

A instalação é formada por um quadro negro, onde é projetada uma pista de corrida que pode ter seu trajeto alterado pelo público (ele desenha e redesenha pistas com giz em um quadro-negro e muda o trajeto digital da projeção que é alterada pelas modificações do espectador-jogador). Além de poder modificar a pista, as pessoas podem jogar e disputar corrida. Neste trabalho, o usuário interage com a máquina ao desenhar a pista, essa capta a mensagem e digitaliza um novo traçado.

2) *Monkey business*^{vi}

Dos artistas Ralph Kistler e Jam M. Sieber, da Espanha e da Alemanha, respectivamente, *Monkey business* é um trabalho composto por um macaquinho de pelúcia pendurado na parede. Sensores no interior do macaco, os quais não podiam ser vistos na exposição do FILE, captam a presença do usuário e o macaco começa a repetir seus movimentos. Em um segundo momento, o macaco passa a fazer movimentos que induzem a ação do participante, que se vê repetindo seus movimentos.

Mediação em torno do FILE

É importante destacar que ao falar de mediação, me referimo ao processo, que segundo Darras (DARRAS, 37, 2009), envolve um acompanhamento semiótico “que intervém ao longo das operações de difusão e propagação de objetos culturais. Segundo Dubouis (DUBOIS apud SIGNATES, 1998) “o significado mais corrente de *mediação* vincula-se à idéia do intermediário (...) como “elos intermediários” entre o estímulo inicial e a resposta, gerando “ao mesmo tempo, as respostas aos estímulos que os precedem e, por sua vez, estímulos para os elos que seguem” (op cit).

A construção atrativa da exposição do FILE faz parte do modo como o festival media as relações entre as obras expostas e o público do evento. Além da mediação *in loco*, há uma mediação que acontece pelos meios de comunicação de massa (televisão, internet etc) que é uma espécie de mediação institucional^{vii}, feita pela e a organização do evento e pela imprensa, que destaca a interatividade das obras. Por exemplo, a chamada de 2006 do FILE disponível no site do evento:

O presencial, o virtual e o público convivem no espaço das instalações interativas do FILE 2006. Ali travam inesperadas inter-relações, recombinações nada programadas. Sensores eletrônicos unem seres humanos às máquinas criativas: é

amor ou curto-circuito? Entre para saber mais sobre o resultado destes casamentos interambientais.^{viii}

Segundo uma reportagem do programa "E i+", da Globo News^{ix}, disponível no Youtube : "14ª edição do FILE reúne instalações interativas em São Paulo" e apresentadora do programa acrescenta: "São projetos de diversos países que reúne instalações interativas e muito divertidas.", a repórter Daniela Araújo dentro da Galeria Ruth Cardoso mostrou algumas obras, interagiu com algumas delas e ressaltou que a programação do FILE é gratuita e um ótimo programa para o final de semana.

A reportagem do "Guia Folha^x" postada no dia 22 de junho de 2013 trouxe a seguinte chamada: "Festival FILE leva instalações interativas à Avenida Paulista" e apresenta destaques. *Monkey Bussines*, por exemplo, é chamado na reportagem de o "Mímico Perfeito" e esclarece que por meio de um sensor o macaco de pelúcia "imita fielmente os movimentos dos visitantes" e anuncia o "céu ao alcance", ao se referir à *Cloud Pink*.

Outro tipo de mediação que ocorre e se torna indispensável ao Festival que lida com um público numeroso é a chamada de "mediação cultural". Os monitores do chamado "educativo" trabalham como mediadores culturais e segundo a coordenadora do educativo, Eliane Weizmann (2012):

Em 2012 tivemos em 35 dias de exposição um total de 43.519 pessoas. O fluxo de público manipulando as obras e circulando pelo espaço é muito grande e a exigência de uma mediação ativa e fluida é vital, não só para preservar as obras como também para mostrar aos visitantes as possibilidades de se relacionar com estas obras de arte.

Segundo uma entrevista feita a um dos monitores do FILE^{xi}:

As obras de interação são mais interessantes. Tanto que quando a obra não era de interação as pessoas "metiam a mão" e dava problema, quebrava. Porque você espera que vai conseguir interagir com tudo que tem no FILE porque o que é mostrado é que tem interação, entendeu? Então é complicado, porque se tinha alguma obra que era mais de contemplação e não de interação é difícil explicar pro público que vai lá, porque ele está esperando poder mexer. (ENTREVISTADO N°04)

E segundo este outro monitor sobre *Balance From Within*:

Uma (obra) que causou frisson foi o sofá que ficava pendurado. Todo mundo se impressionou quando a viu, inclusive os monitores. Acho que era a obra mais fotografada. As pessoas gostavam de ficar do lado fotografando. E teve o caso de uma pessoa que derrubou o sofá. Porque as pessoas querem tocar e apesar dos

mediadores, dos monitores e do segurança na frente, a pessoa foi com tudo e acabou derrubando. E acho que essa era uma das mais fotografada, as pessoas iam lá tirar foto com ela. (ENTREVISTADO Nº 05)

Sobre a interatividade atrair o público, um dos monitores entrevistados destaca que os trabalhos mais explorados pela imprensa eram em geral mais procurados. A gente via isso nas crianças que comentavam: "Olha lá 'o' dá televisão". (Entrevistado nº02). Sobre a minha pergunta: "Existia alguma instalação ou obra específica procurada pelo público? os entrevistados da 14ª edição responderam:" Sim, Monkey Business (...) e foi a obra que a imprensa mais explorou e que prometia a maior interatividade. "(Entrevistado nº01). Outro disse: "(...) eles foram mais pra ver a obra do macaco." (Entrevistado nº05).

Pensando a exposição como um todo e para dar prosseguimento, o que posso notar com essa primeira análise do espaço expositivo é que apesar de o FILE apresentar obras de artistas dedicados ao desenvolvimento da arte baseada em tecnologias digitais, a exposição se torna *a priori* um lugar divertido e a mediação do evento se centra na interatividade das obras.

Os processos de Gamificação x Artificação no contexto expositivo

Segundo Eliane Weizmann (2012) sobre a exposição do FILE: "(...) criou-se um ambiente expositivo propício, onde o visitante tem, à sua disposição, equipamentos adequados com tecnologia de ponta que possibilita interagir com as obras expostas", assim, penso que para analisar o FILE, um conceito importante seja o de Gamificação.

A Gamificação é um termo que se refere a um processo capaz de transformar ações cotidianas em jogos (ESCRIBANO, 2013). O termo se originou no setor de mídia digital e a primeira utilização remonta a 2008 (DETERDING; DIXON; KHALED e NACKE, 2011), mas ganhou grande repercussão no setor empresarial, onde se refere ao processo utilizado, como estratégias de vendas e disseminação de produtos, por exemplo, o site da revista Exame^{xii} traz o seguinte conceito para gamificação:

Gamificação é a estratégia de interação entre pessoas e empresas com base no oferecimento de incentivos que estimulem o engajamento do público com as marcas de maneira lúdica. Na prática, as empresas oferecem recompensas a participantes que realizam tarefas pré-determinadas, voltadas para a recomendação, a divulgação, a avaliação ou a captação de novos clientes para a marca.

Escribano traz ainda o olhar de Zchermann (ZCHERMANN apud ESCRIBANO, 2013) para definir o processo, segundo ele "em termos táticos, a gamificação pode ser entendida como o uso de elementos dos

sistemas de jogos com objetivos mercantis (...)” dessa forma a gamificação está sendo usada para criar experiências que se referem aos videogames em diversos campos, como saúde, finanças, governo, educação e etc. Ou seja, presenciamos um processo de “gamificação cultural” e cada vez mais nossa vida se torna mediada por jogos. Mas segundo o autor citado, os jogos desde sempre fizeram parte da história da humanidade. Podemos citar o emprego da palavra “jogo” referente aos diversos comportamentos cotidianos em um sentido metafórico (“fazer jogo”, “jogar limpo”, “entrar no jogo”...), mas graças às tecnologias digitais da informação e comunicação o processo se perpetua. Escribano (op. Cit), esclarece que desde o final dos anos 70 e início dos 80, “todos os espaços da vida (ócio, educação, trabalho e militarização) se digitalizaram progressivamente e todos começaram a compartilhar da mediação do computador (...)”^{xiii}

Olga Beza (BEZA, 2011), destaca que os videogames estão entre os meios de entretenimento mais populares do mundo e que há uma forte mudança de mentalidade em relação aos jogos. Segundo Beza^{xiv}:

Por muitos anos, jogar jogos foi considerado um desperdício de tempo (...). Hoje em dia, jogos ou aspecto de jogos, (...) vão invadir nossa vida cotidiana, de modo a orientar nossa interação com os serviços e produtos trazendo experiências mais envolventes. Os indivíduos estarão mais motivados, mais eficientes e mais felizes com muito pouco esforço e custo.

Desse modo, acredito que outro conceito digno de ser tratado para se contrapor ao conceito de “Gamificação” no contexto de exibição do FILE seja o de Artificação. Advindo da Sociologia da Arte, esse outro termo se refere ao processo, segundo Nathalie Heinich e Roberta Shapiró (HEINICH e SHAPIRÓ, 2012) que envolve mudanças sociais, o surgimento de novos objetos e novas práticas. A artificação transforma a “não arte” em arte e além de modificar o *corpus* do objeto, as ações sociais envolvidas, são também modificadas.

Buscando na história da arte e tecnologia, é possível entender o processo de artificação sofrido por ela. Alguns autores (PAUL, C, 2003; KRAJEWSKY, Piotr, 2006; LIESER, W, 2009) apontam que com a evolução tecnológica, o surgimento dos computadores e da Internet, a arte desenvolveu-se utilizando o aparato tecnológico disponível: net art, browser art, software art, *internet art*, arte interativa dentre outros recursos utilizados pelos artistas.

Heinich e Shapiró elencaram itens pelos quais algo passa para se tornar arte, dentre eles destaco alguns que podem ser vistos no processo da arte e tecnologia:

- O deslocamento ou extração da produção do seu contexto inicial de produção, ou seja, a tecnologia próxima à arte e a arte próxima à tecnologia;

- A recategorização e o surgimento de formas de classificações: video-art, game-art, internet-art, arte interativa;
- Disseminação, por meio dos festivais; patrocínio, por exemplo, de empresas privadas que apóiam e realizam festivais, (e só para me restringir ao Brasil) como a FIESP que realiza o FILE;
- A intelectualização, ou seja, o surgimento de estudos acadêmicos referentes à área.

Possíveis conclusões:

O festival em estudo abarca a produção "artificada", e apresenta obras que exploram tecnologias digitais, contudo a mediação do FILE é trabalhada de modo a resistir ao processo de artificação. Esta questão foi prevista por Heinich e Shapiró. Segundo as autoras, é comum no processo de artificação que "atores institucionais" se preocupem em resistir à artificação e trabalharem pela "des-artificação", em nome, muitas vezes, da qualidade e da conformidade, a fim de manter normas e defender interesses do grupo, mantendo os marginais de fora.

A partir das características apontadas anteriormente para o processo de Gamificação, no caso estudado, o que ocorre pode ser entendido como um processo de "des-artificação", uma vez que o discurso e a mediação feitos em torno do evento, e por diversas instâncias, tendem a resistir ao processo de artificação em detrimento do processo de "gamificação".

Desse modo, não que tais obras não possam ter o caráter lúdico e tenderem ao entretenimento permitindo que o interator se divirta, contudo, o que trato aqui é que o discurso mediador do FILE tende a enfocar a gamificação em detrimento da artificação e, embora o FILE exponha obras de artistas dedicados a discutirem suas obras dentro de uma perspectiva da arte digital, o discurso das mesmas se perde em razão da atratividade possibilitada pelas obras interativas.

Referências bibliográficas

BEZA, Olga. Gamification- How games can level up our everyday life? VU University Amsterdam, 2011. Disponível em: <http://www.cs.vu.nl/~eliens/create/local/material/gamification.pdf> (Acesso em Junho/2014)

DARRAS, Bernard. As várias concepções da cultura e seus efeitos sobre os processos de mediação cultural. In: BARBOSA, Ana Mae. COUTINHO; Rejane Galvão (org) Arte educação como mediação cultural e social. São Paulo: Editora Unesp. 2009

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification" Ney York,

NY: 2011. Disponível em:

<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2181037.2181040> (Acesso em Junho/2014)

ESCRIBANO, Flavio. Gamification versus Ludictatorship. Revistas Digitals. Univ.cat, 2013. Disponível em:

<http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/22> (Acesso em Junho/2014)

HEINICH, Nathalie; SHAPIRÓ, Roberta. Quando há artificação? In: Revista Sociedade e Estado. Volume 28. Número 01, 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/se/v28n1/02.pdf> (Acesso em Maio/2014)

KRAJEWSKY, Piotr. An inventory of Media Art Festivals. Autonomedia. In: DATA Browser 03, 2006

LIESER, Wolf. Arte Digital. Innovative Logistics Llc: 2009.

SIGNATES, Luiz. Estudo sobre o conceito de mediação. São Paulo: Revista de estudos sobre práticas de recepção a produtos mediáticos, 1998.

Disponível em:

<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/novosolhares/article/viewFile/8431/7765> (Acesso em Janeiro/ 2014)

WEIZMANN, Eliane. Mediação cultural em exposições interativas: FILE uma experiência. In: XXII CONFAEB Arte/Educação: Corpos em Trânsito. Unesp. São Paulo: 2012. Disponível em:

<http://faeb.com.br/livro03/Arquivos/comunicacoes/108.pdf> (Acesso em Maio/ 2014)

Entrevistas:

ENTREVISTADO 01 [fevereiro/ 2014] Entrevistador: Elisiana Candian. Juiz de Fora: 2014. Arquivo MP3 (25'03'')

ENTREVISTADO 02 [março/ 2014] Entrevistador: Elisiana Candian. Entrevista realizada por bate-papo do Skype. (2h16)

ENTREVISTADO 04 [março/ 2014] Entrevistador: Elisiana Candian. Entrevista realizada por Skype. Arquivo MP3 (24'08'').

ENTREVISTADO 05 [março/ 2014] Entrevistador: Elisiana Candian. Entrevista realizada por Skype. Arquivo MP3 (22'33'')

NOTAS:

ⁱ Disponível em:

http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=761&a2=761&id=1 (Acesso em: 18/03/2014)

-
- ii Disponível em: http://file.org.br/led_sp_2013/file-led-show-4/?lang=pt (Acesso em: 11/03/2014)
- iii Tradução minha para: "The piece is a meditation on the nature of human relations and the things we build to support them," Tonski said. Disponível em: Disponível em: <http://miamioh.edu/news/top-stories/2014/06/tonski-thingworld.html>> (Acesso em Agosto/2014)
- iv Disponível em: <<http://everyware.kr/home/portfolio/cloud-pink-exhibitions/>> (acesso em Agosto/ 2014)
- v Disponível em: http://file.org.br/file_sp/file-2013-interactive-installation-5/?lang=pt (acesso 13/03/2014)
- vi Disponível em: http://file.org.br/file_sp/file-2013-interactive-installation-7/?lang=pt (acesso em 11/03/2014)
- vii "As instituições utilizam diversos recursos para implementar sua mediação, como o poder, as regras, os procedimentos de negociação, as condições materiais e espaciais, a autoridade moral e acadêmica, e, principalmente, a construção de identidades e o desenvolvimento de classificações que outorguem sentido ao mundo (...)" (SIGNATES, 1998)
- viii Texto disponível no site do evento: http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=308&a2=308&id=2 (Acesso em 20/01/2014)
- ix A notícia (com duração de 5'17") foi postada no Youtube no dia 26/07/2013, mas não há registro de quando foi ao ar. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=uB0U-jezmk0> (Acesso em: 11/03/2013)
- x O "Guia Folha" é o setor da Folha de São Paulo que apresenta o roteiro cultural de São Paulo. Disponível em: <<http://guia.folha.uol.com.br/exposicoes/2013/07/1313619-festival-file-leva-instalacoes-interativas-a-av-paulista-veja-os-destaques.shtml>>
- xi As entrevistas com monitores do FILE que trabalharam na 13ª e 14ª edição do Festival foram feitas por mim entre Fevereiro e Março de 2014 e se encontram gravadas em formato MP3. É importante destacar que na transcrição das entrevistas, procurei respeitar ao máximo o modo como os entrevistados falam, mas fiz algumas edições para tornar o texto mais compreensível (decidi alterar maneirismos próprios da fala).
- xii Disponível em: <http://exame.abril.com.br/pme/noticias/o-que-e-gamification/> (Acesso em 14/07/2014)
- xiii Tradução para o trecho: "A finales de los 70 y principios de los 80 del siglo pasado todos os espacios de la vida (ocio, educación, trabajo y militarización) se digitalizaram progressivamente, todos comiezan a compartir de la mediación de la computadora (...)"
- xiv Tradução para o trecho: "A finales de los 70 y principios de los 80 del siglo pasado todos os espacios de la vida (ocio, educación, trabajo y militarización) se digitalizaram progressivamente, todos comiezan a compartir de la mediación de la computadora (...)"