

Universidade Federal de Juiz de Fora
Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens
Mestrado em Artes, Cultura e Linguagens

Elisiana Frizzoni Candian

**Uma análise da mediação no FILE:
Artificação e Gamificação**

Juiz de Fora

2015

Elisiana Frizzoni Candian

Uma análise da mediação no FILE: Artificação e Gamificação

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens área de concentração: Teoria e Processos Poéticos Interdisciplinares, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Raquel Rennó Nunes

Co-orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Lúcia Bueno Ramos

Juiz de Fora

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Prizzoni Candian, Elisiana.

Uma análise da mediação no FILE: Artificação e Gamificação / Elisiana Prizzoni Candian. -- 2015. 156 f.

Orientadora: Raquel Rennó Nunes

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2015.

1. Festival de Arte e Tecnologia. 2. Mediação. 3. Interatividade. 4. Artificação. 5. Gamificação. I. Rennó Nunes, Raquel, orient. II. Título.

**TERMO DE APROVAÇÃO DA DISSERTAÇÃO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES,
CULTURA E LINGUAGENS**

Elisiana Frizzoni Candian
Nome do Aluno

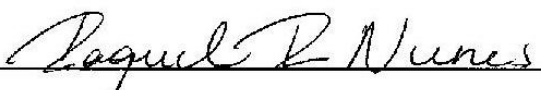
Uma análise da mediação no FILE: Artificação e Gamificação

Raquel Rennó Nunes
Orientadora

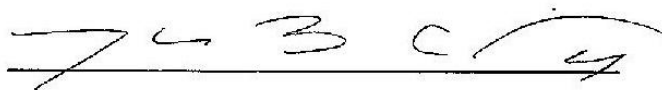
Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, Área de Concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares, Linha de pesquisa: Artes Visuais, Música e Tecnologia, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre.

Aprovada em 17 de março de 2015.

Banca Examinadora:



Orientador – Universidade Federal de Juiz de Fora



Membro UFJF - Universidade Federal de Juiz de Fora



Membro externo – Universidade Federal da Bahia

Agradecimentos

À UFJF pela concessão da bolsa e incentivo ao trabalho.

Ao CNPq, pelo financiamento da viagem a São Paulo, quando pude acompanhar a montagem da 14^a edição do FILE.

Aos funcionários do Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens por toda ajuda burocrática.

Aos meus pais, pelo apoio, amor e compreensão em todos os momentos.

À Professora Raquel Rennó, pela confiança e paciência na orientação deste trabalho e, além disso, por suas orientações tão pertinentes para a vida.

Ao Professor Pau Walder Laso por sua atenção, disponibilidade e por todas as suas dicas preciosas.

À Professora Maria Lúcia Bueno por ter sido a primeira orientadora deste trabalho, por sua generosidade, pela participação na banca de qualificação e por aceitar participar da banca de defesa.

À Professora Karla Brunet pela participação na banca de qualificação, por suas valiosas ponderações e ajudas no encaminhamento da pesquisa e por aceitar compor a banca de defesa.

Aos amigos da caminhada pela companhia e motivação de sempre. E em especial aos amigos, que ao longo da escrita da dissertação, trocaram figurinhas tão importantes: Guilherme Landim, Henrique Reis, Iane Cabral, Juliana Candian, Pedro Félix, Rogério Lourenço e Tiago Rubini.

Aos monitores do FILE, entrevistados durante a pesquisa pelas significativas contribuições.

Aos artistas Isabel Paiva, Jorge Crowe e Karina Smigla-Bobisnk, pelas entrevistas tão importantes para esta pesquisa.

Add the word “art” and you instantly create a problem.

(LOVINK, Geert apud QUARANTA, 2013.)

Resumo

Nesta dissertação buscamos apresentar questões pertinentes à Arte e Tecnologia tomando a 14ª e 15ª edições do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, o FILE, como objeto de estudo. Além de o FILE ser um espaço comprometido em apresentar obras de artistas dedicados a experimentações com linguagens eletrônicas e digitais, é também conhecido por democratizar o acesso à arte, por meio de suas obras interativas. Partindo dessa perspectiva, nosso objetivo com este trabalho é entender como o FILE aproxima o público da tecnologia através da interatividade da maioria das obras que compõe a exposição.

Apresentamos como o FILE media às relações com o público a partir da interatividade das obras, analisando as diversas instâncias de mediação: desde a forma como o festival é organizado institucionalmente, passando por como a imprensa divulga o festival, até a mediação do educativo, responsável por agenciar relações entre o público e as obras.

Consideramos importante no trabalho pontuar características da Arte Interativa, contextualizando-a dentro do digital e destacando suas especificidades. E para a análise do objeto, consideramos pertinentes dois conceitos conhecidos como Gamificação e Artificação, e a partir do seu entendimento e da oposição entre eles, analisamos três obras que estiveram expostas nas edições do festival em questão como estudos de caso, entendendo-as inseridas em um contexto brasileiro de exibição.

Palavras-chave: FILE. Mediação. Interatividade. Gamificação. Artificação.

Abstract

In this dissertation it is aimed to present issues which concerns art and technology, taking as object of study the 14th and 15th editions of the Electronic Language International Festival, the FILE. In addition to be a space committed to present works of artists dedicated to experimentations using digital and electronic language, the FILE is also recognized for making the art access more democratic, through their interactive works. From this perspective, our objective concerning this study is to understand how the FILE draws the audience near to the technology by means of the interactivity of most of the works that take place at the exhibition.

We present how the FILE mediates the relations with the audience using the works interactivity, analyzing the several mediation instances: from the festival setting, passing through the way the press promotes the event, to the educational mediation, responsible for mediating relations between the audience and the works.

It is considered important in this work to highlight characteristics of the Interactive Art, contextualizing it inside the digital and emphasizing its specificities. And to analyze the object, we considered as pertinent two concepts that are known as Gamification and Artification, and from the elucidation of these concepts and the differences between them, we analyze three works that were exhibited at the editions of the FILE as case studies, understood them within a Brazilian context of exhibition.

Keywords: FILE, Mediation, Interactivity, Gamification, and Artification

SUMÁRIO

1 Introdução.....	10
1.1 FILE: PRIMEIRO CONTATO	12
1.2 O INÍCIO DA PESQUISA	31
2 FILE a partir da perspectiva institucional	34
3 Arte Interativa	42
3.1. A ARTE INTERATIVA NO “GUARDA-CHUVA” DA ARTE DIGITAL	42
3.2 A ARTE INTERATIVA	43
3.3 A INTERATIVIDADE NO CONTEXTO TRABALHADO: PARA COMPREENDER O FILE	45
3.4 MEDIAÇÃO PELA INTERATIVIDADE	48
4 Os conceitos de <i>Artificalização</i> e <i>Gamificação</i> discutidos no contexto de exibição do FILE ...	55
4.1 ANÁLISE DE OBRAS	61
4.1.1 <i>Cloud pink</i>	61
4.1.2 <i>ARART</i>	69
4.1.3 <i>Monkey business</i>	85
Adendo: WORKSHOPS E OUTRAS MEDIAÇÕES.....	94
5 Considerações finais.....	97
ANEXO 1: ENTREVISTAS COM MONITORES DO FILE	109
ANEXO 2: ENTREVISTAS COM ARTISTAS QUE EXPUSERAM NO FILE.....	149

1 Introdução

A arte baseada nos meios eletrônicos ou digitais sofreu certa resistência do “mundo da arte tradicional” e, segundo Domenico Quaranta (2013), começou a formar nos anos 60 e 70 e uma espécie de “nicho” de criação, distribuição e crítica. Sendo assim, a disseminação de festivais teve uma grande importância para a arte digital, pois foram eles os principais responsáveis por divulgar a produção feita com as novas mídias (KRAJEWSKY, 2006). Harold S. Becker aponta que na formação de “mundos da arte”, o “ataque organizacional” (1982, p. 305) funciona como um colaborador do aumento das fontes de apoio, das audiências e das instituições. Segundo Becker,

(...) os mundos da arte provocam seus membros a criarem inovações que nem sempre são aceitas. Algumas destas inovações desenvolvem pequenos mundos, alguns permanecem latentes e, em seguida, são aceitos por “mundos maiores” ou por gerações posteriores (...)¹.

Um fenômeno social no mundo da arte baseado em novos meios foi a criação de um circuito de festivais dedicados a abarcar tal tipo de produção. Os festivais, vistos como fenômenos culturais, representaram uma alternativa em relação às instituições de arte tradicionais resistentes à exibição de arte digital (KRAJEWSKY, 2006, p. 233) e, desse modo, foram responsáveis por ajudar a formar o “mundo da arte” baseado nas mídias digitais. Segundo Edward Shanken,

é possível mencionar que, de alguma maneira, durante os anos 70 os meios eletrônicos estiveram algo escondidos. Mas nos anos 80 produziram-se bastante exposições e simpósios importantes na Europa. Em Linz, Áustria: Ars Eletrônica (anual desde 1979); em Paris: Electra (1983) e Les Immatériaux (1985); a Bienal de Veneza (1986); na Holanda: V2 Organization's Manifestation for the Unstable Media ('s Hertogenbosh, anual desde 1986-92); o international Symposium of Eletronic Art (ISEA, lançado em Utrecht, 1988, realizado internacionalmente); e, na Polônia: o WRO Media Arte Bienalle em Varsóvia, desde 1989².

¹ Tradução nossa para: “[...] art worlds provoke some of their members to create innovations they then will not accept. Some of these innovations develop small worlds of their own; some remain dormant and then find acceptance from a larger art world years or generations later (...)” (BECKER, 32 apud QUARANTA, p. 38, 2013).

² Tradução nossa para: “Es posible mencionar que, de alguna manera, durante los 70 los medios electrónicos estuvieron algo escondidos. Pero en los 80 se produjeron exposiciones y simposios importantes en Europa. En Linz, Austria: Ars Electronica (anual desde 1979); en París: Electra (1983) y Les Immatériaux (1985); la Bienal

Conforme apresentado por Shanken (2013), o Ars Eletronica foi o primeiro festival a apresentar a interação entre arte e tecnologia. No Brasil, a primeira grande exposição que trouxe a discussão da arte e tecnologia foi, segundo Walter Zanini, (apud DOMINGUES, 1997, p. 234), a XI Bienal de São Paulo (1971), que teve como tema: “Arte, Ciência, Vida, Tecnologia”. E o primeiro evento totalmente centrado na produção de arte e tecnologia teve lugar na cidade de São Paulo em 2000, quando ocorreu o Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas (conhecido como FILE).

O FILE tornou-se o caso exemplar deste estudo. É importante destacar que tal escolha se justifica por ele ter sido o primeiro evento brasileiro, como já dito, centrado na produção de arte e tecnologia e seguir até hoje causando grande repercussão e atraindo um público muito grande a cada ano. Segundo a organização do evento, o FILE é “o maior festival de arte e tecnologia do Brasil e da América Latina e um dos maiores acontecimentos nesta área, mostra uma grande diversidade de pesquisas e de produções nacionais e internacionais” (FILE, 2013). Guto Nóbrega, professor, pesquisador e artista brasileiro que expôs no FILE durante a 12ª edição do FILE SP (São Paulo, SP), do FILE Rio (Rio de Janeiro, RJ) e do FILE POA (Porto Alegre, RS) em 2011, em resposta à pergunta feita em entrevista por Débora Aita Gasparetto sobre como ele vê o FILE no circuito artístico brasileiro, disse:

O FILE é um festival de abrangência internacional, que reúne em seu escopo um grande número de artistas e instituições com foco nas artes assistidas pelas tecnologias da informação, tem, na minha opinião por mérito, fazer (sic) uma importante amostragem do que vem sendo criado e pensado nesse campo.(...) Tenho participado de vários festivais nacionais e internacionais e posso dizer que as dificuldades curatoriais, de montagem ou mesmo econômicas que um festival do porte do FILE está sujeito é comum a todos os festivais que assumem tarefa dessa ordem (lidar com artistas e trabalhos dentro da diversidade das mídias e das ações, próprias aos diálogos entre arte, ciência e tecnologia, é algo complexo). Diria que o FILE tem assumido esta responsabilidade de forma coerente e com relativa competência (GASPARETTO, 2014, p. 21).

de Venecia (1986); en Holanda: V2 Organization's Manifestation for the Unstable Media ('s Hertogenbosch, anual de 1986-92); el International Symposium of Electronic Art (ISEA, lanzado en Utrecht, 1988; realizado internacionalmente); y, en Polonia: el WRO Media Art Biennale en Wroclaw desde 1989” (2013, p. 102).

Complementando a opinião de Guto Nóbrega sobre a importância do FILE e sobre sua organização, Karina Smigla-Bobinsk³, artista polonesa que expôs nas 11^a e 14^a edições do FILE SP (2011 e 2014, respectivamente) e em 2011 no FILE Rio e no FILE BH (Belo Horizonte, MG), e em 2014 no FILE Curitiba (PR), e entrevistada no decorrer desta pesquisa, “o FILE é um dos melhores festivais para cultura digital no mundo”⁴, além de, segundo ela, ser muito profissional e muito bem organizado. A artista Isabel Paiva⁵, que participou da 14^a edição do FILE SP, disse que a razão para se apresentar nesse evento é porque conhecia o trabalho do festival e, segundo ela, “considero ser de alta qualidade e enviei uma proposta com um trabalho que julguei ser adequado” (PAIVA, 2015). Também disse que sua experiência foi excelente, sendo “altamente enriquecedor pelo ambiente do festival e troca de experiências com outros artistas”. Sobre isso, o artista argentino Jorge Crowe⁶, que expôs na 11^a e na 12^a edições do FILE SP e no FILE Rio 2011 disse:

É um festival muito conhecido na Argentina e se sabe que é um festival muito grande enquanto estrutura e a fluência de público da América Latina. FILE e Transitio no México são como os dois festivais referenciais de arte e tecnologia aqui na América Latina (CROWE, 2014).

1.1 FILE: PRIMEIRO CONTATO

A fim de iniciar minha pesquisa de campo, comecei a frequentar o espaço destinado ao FILE começando pela 14^a edição do evento, que, durante esses anos, tem ajudado a formar o mundo da arte digital no Brasil, tanto por apresentar artistas que se dedicam a tal tipo de produção, quanto por formar um público.

Depois de trocar e-mails com a organização do evento e acertar minha ida, cheguei a São Paulo no dia 18 de julho de 2013 a fim de acompanhar a montagem do que seria a 14^o edição do evento. Após essa visita e esse primeiro contato, fui desenvolvendo métodos para

³ Fizemos uma entrevista com a artista por email, cuja transcrição se encontra na íntegra no anexo desta dissertação.

⁴ Tradução nossa para: “FILE is one of the best festivals for digital culture on the world” (BOBINSK, 2014).

⁵ Fizemos uma entrevista com a artista por email, cuja transcrição se encontra na íntegra no anexo desta dissertação.

⁶ Fizemos uma entrevista com o artista, cuja transcrição encontra-se no anexo desta dissertação.

organizar a pesquisa. Começo apontando algumas impressões neste texto e seguirei com a análise, à medida que for pertinente.

Desde 2004, o prédio da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo, Fiesp, abriga o FILE. O prédio da Fiesp se situa no número 1.313 da Avenida Paulista, em frente à estação de metrô Trianon Masp. Essa avenida é a mais movimentada de São Paulo e, segundo uma pesquisa feita em 2011 pelo Instituto Data Popular⁷, 1,5 milhão de pessoas passam por ela todos os dias. Conforme observei e detalharei abaixo, o evento cria estratégias para se tornar visível a quem passa pela Paulista.

O prédio da Fiesp abriga, entre outros órgãos, o Serviço Social da Indústria do Estado de São Paulo (Sesi-SP). Segundo o site da Fiesp⁸, o edifício “inaugurado em 1979 ainda hoje se sobressai na paisagem com sua fachada predominantemente preta e desenho piramidal. É hoje um marco emblemático da vocação paulista para o desenvolvimento”. Após uma reforma em 1998, o edifício ganhou o Centro Cultural da Fiesp – Ruth Cardoso, espaço que possui três ambientes dedicados a atividades culturais, o Teatro do Sesi, a Galeria de Arte Ruth Cardoso e o Mezanino transparente, que também funciona como uma galeria de arte. O Centro Cultural da Fiesp é um dos principais produtores culturais de São Paulo, conhecido por oferecer entrada gratuita para toda programação. Entre essas atividades gratuitas promovidas pela Fiesp e pelo Sesi, encontra-se o FILE.

Conforme combinado, no dia 19 de junho pela manhã me dirigi à Fiesp. Indo de metrô, já na saída da estação Trianon Masp vi a montagem de uma obra que comporia o chamado “FILE Metrô”, o trabalho de Juliana Cerqueira: uma instalação interativa denominada *Corpo digitalizado*⁹, que, como o nome sugere, digitalizava o corpo do espectador que passava e se deixava fotografar ao entrar em uma câmera escura instalada na estação. Saindo da estação, logo no mezanino pude ver um movimento de pessoas e adesivos colados na vitrine que anunciavam a exposição que estaria aberta à visitação a partir da semana seguinte.

⁷ MOREIRA, Daniela. Quem frequenta a Avenida Paulista? *Exame.com*, 7 dez. 2011.

Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/brasil/noticias/quem-frequenta-a-avenida-paulista>>. Acesso em: 2 jul. 2014.

⁸ Edifício da Fiesp. Disponível em: <www.fiesp.com.br/sobre-a-fiesp-edificiodaFiesp>. Acesso em: 2 jul. 2014.

⁹ FILE Metrô SP 2013. Resumo sobre *Corpo digitalizado*, de Juliana Cerqueira. Disponível em: <http://file.org.br/2013/metro_2013/>. Acesso em: 20 set. 2013.

Após observar esse movimento, me dirigi à Galeria Ruth Cardoso e me apresentei aos organizadores, que permitiram minha permanência na montagem durante os dias 19, 20 e 21 de junho de 2013.

Nesse primeiro dia, pude ver e acompanhar um intenso movimento e circular entre artistas, organizadores, equipe técnica, arquitetos, entre outros profissionais, que estavam na galeria. Ainda havia obras encaixotadas, fios pelo chão, escadas, montadores sendo requisitados aqui e ali. Era um ambiente ainda caótico (Figura 1) dando forma ao festival.



Figura 1: Vista da Galeria Ruth Cardoso durante a montagem da 14ª edição do FILE.
Fonte: Elisiana Candian, 2013.

A exposição era montada em diversos espaços do prédio da Fiesp: nesse ano, a fachada externa do prédio foi destinada ao primeiro FILE LED Show; o Mezanino, que podia ser avistado da estação, era destinado ao FILE Games; a Galeria Ruth Cardoso, à exposição de instalações interativas e, fora do espaço da galeria, conforme já comentado, a estação Trianon Masp se destinava ao FILE Metrô.

O apelo dado ao interativo das obras fica claro assim que se observa o espaço e o entorno do ambiente destinado ao evento. Como já apresentado, um visitante, ao chegar ao FILE de metrô, mesmo antes de chegar à galeria, já encontraria a primeira obra interativa ao se deparar com o trabalho *Corpo digitalizado* (Figura 2), que, instalado na estação, já anunciava ao visitante o que lhe aguardava na exposição. Mas essa experiência estava disponível a qualquer passante da estação, mesmo àquele que nunca tinha ouvido a respeito do evento. As imagens capturadas eram expostas na estação, e as pessoas podiam ver outros corpos digitalizados e se sentirem atraídas para participar da interação com a obra.



Figura 2: *Corpo digitalizado*, Juliana Cerqueira. FILE Metrô 2013.
Fonte: Site do FILE 2013.

Qualquer um, que estivesse na Avenida Paulista à noite, poderia interagir com o *video mapping* projetado na Galeria de Arte Digital Sesi-SP¹⁰ (Figura 3). A galeria serviu de suporte para a obra interativa do grupo francês 1024 Architecture¹¹, que fez parte do primeiro FILE LED Show. Mesmo sem entrar na galeria, o público podia modificar as imagens do painel de LED através de comandos de voz que alteravam o comportamento gráfico das imagens. Assim, mudavam-se as cores, as formas, as texturas, formando novas imagens.

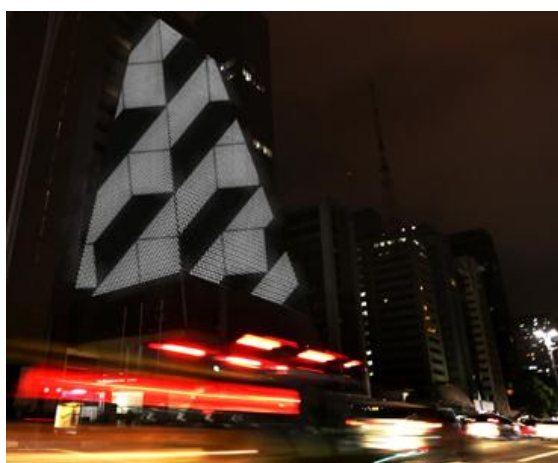


Figura 3: Vista do prédio da Fiesp a partir da Av. Paulista. FILE LED Show 2013, 1024 Architecture.

¹⁰ A galeria do SESI foi a primeira galeria de arte e tecnologia a céu aberto da América Latina, formada por um grande painel de LED (sigla para *light-emitting diode*, ou seja, diodo emissor de luz). Este mesmo painel abriga um festival anual de arte digital que ocorre anualmente, o SP_Urban Digital Festival.

¹¹ FILE *LED Show*, 2013. Ver resumo sobre 1024 Architecture de Pierre Schneider e François Wunshe. Disponível em: <http://file.org.br/led_sp_2013/file-led-show-4/?lang=pt>. Acesso em: 11 maio 2014.

Fonte: Site do FILE 2013.

Além de o espaço externo anunciar a exposição e a interatividade proposta, também o Mezanino (Figura 4), sendo uma galeria transparente, deixava transbordar o conteúdo do FILE Games, e da avenida qualquer transeunte poderia ver outras pessoas jogando nesse espaço.

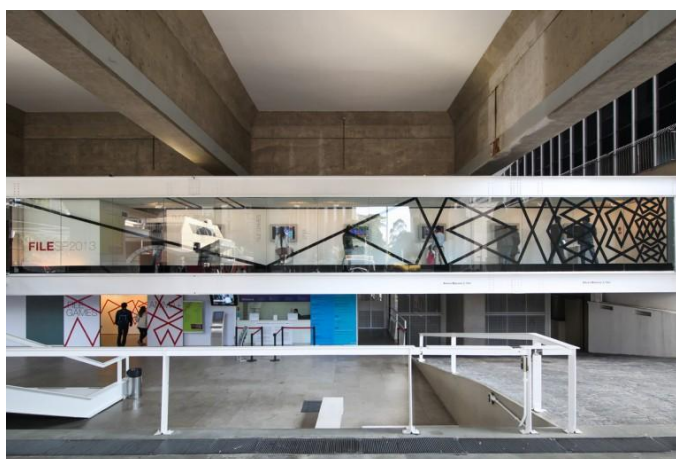


Figura 4: Mezanino da Fiesp visto da Avenida Paulista.
Fonte: Site do FILE 2013.

Em uma entrevista¹² feita aos membros do educativo do FILE, quando perguntei qual era o “tipo de público” que frequentava a exposição, um entrevistado (Entrevistado n° 5) afirmou que é um público bem variado, mas em geral quem “frequenta a Paulista, que tá passando por ali e a maioria acaba indo ver... e o prédio é bastante [bem] localizado”.

Além dessas experiências anteriores à entrada, a Galeria Ruth Cardoso é dedicada às Instalações Interativas. As estratégias que convidam o passante da Paulista talvez se choquem com certa hostilidade do local. Além de vários seguranças na porta, a galeria permanecia escura. Seguranças também guardavam as obras.

¹² Essas informações que foram destacadas se encontram de forma mais detalhada nas entrevistas feitas aos membros do educativo e estão disponibilizadas na íntegra no anexo desta dissertação. As entrevistas aos membros do educativo do FILE que trabalharam na 13^a, 14^a e 15^a edição do festival foram feitas em fevereiro, março e em setembro de 2014 e gravadas em formato MP3 com o consentimento dos entrevistados. É importante destacar que na transcrição das entrevistas procurou-se respeitar ao máximo o modo como os entrevistados falam, contudo, foram feitas algumas edições para tornar o texto mais compreensível, alterando algumas das formas coloquiais.

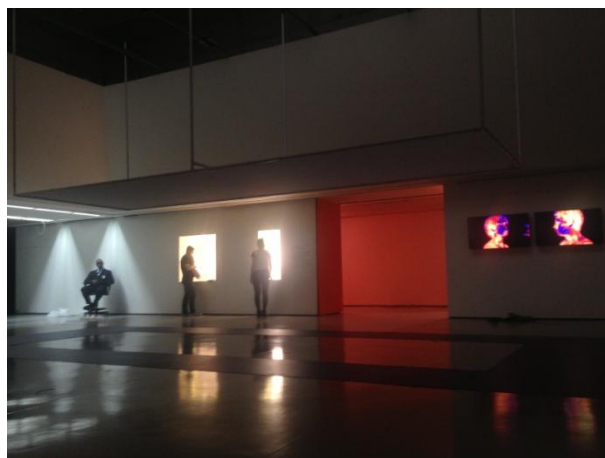


Figura 5: Vista da Galeria Ruth Cardoso. FILE SP 2013.
Fonte: Elisiana Candian, 2013.

A galeria escura foi dividida em partes, ou pequenas galerias, que alojariam as diversas instalações. As pequenas divisões exigiam uma iluminação e uma ambientação próprias à obra que aloca-riam. Mas nesse primeiro dia em que estive presente, a maior parte das galerias ainda estavam vazias à espera das obras e dos artistas.



Figura 6: Vista da Galeria Ruth Cardoso. Galeria anexa à galeria principal à espera de ARART. FILE SP 2013.
Fonte: Elisiana Candian, 2013.

Logo na entrada estaria a obra *Balance from within*¹³, do artista americano Jakob Tonski, um sofá de 170 anos que tentava ser equilibrado com ajuda de uma máquina e de um mecanismo robótico. Uma parte do teto da galeria era ocupada por uma instalação do grupo

¹³ Instalações Interativas FILE SP 2013. Resumo sobre *Balance from within*, de Jakob Tonski. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp/file-2013-interactive-installation-6/>. Acesso em: 20 set. 2014.

Everyware (composto por Hyunwoo Bang e Yunsil Heo). *Cloud pink*¹⁴ simulava o céu, que mudava de cor ao ser manipulado com os dedos. Um espaço à direita de quem entrasse seria ocupado pela instalação *Fala*¹⁵, uma “máquina de falar autônoma e interativa”, de Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti. Diversos *smartphones* dispostos lado a lado em cima de suportes e um microfone compunham a instalação (Figura 7).



Figura 7: Montagem da obra *Fala*, de Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti. FILE SP 2013.
Fonte: Elisiana Candian, 2013.

Além dessas, *Feather tales II*¹⁶ estava sendo instalada logo que cheguei (Figura 8), e os artistas Ricardo O’Nascimento e Ebru Kurbak estavam na galeria ocupando uma pequena área, montando o que seria um ambiente reativo: várias penas de aves eram presas às pilastras e escondiam sensores que captavam ondas eletromagnéticas presentes no ambiente (de celulares, por exemplo).

¹⁴ Essa obra foi analisada no quarto capítulo deste estudo.

¹⁵ Instalações Interativas FILE SP 2013. Resumo sobre *Fala*, de Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp/file-2013-interactive-installation-10/>. Acesso em: 20 set. 2014.

¹⁶ Instalações Interativas FILE SP 2013. Resumo sobre *Feather tales II*, de Ebru Kurbak e Ricardo O’Nascimento. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp/file-2013-interactive-installation-16/>. Acesso em: 20 set. 2014.



Figura 8: Montagem de *Feather tales II*, de Ebru Kurbak e Ricardo O’Nascimento. FILE SP 2013.
Fonte: Elisiana Candian, 2013.

A galeria chamada “galeria de baixo” (Figura 9) era ocupada pelo FILE Anima+ e uma das obras do setor Instalações Interativas estava lá também: *Monkey business*¹⁷.

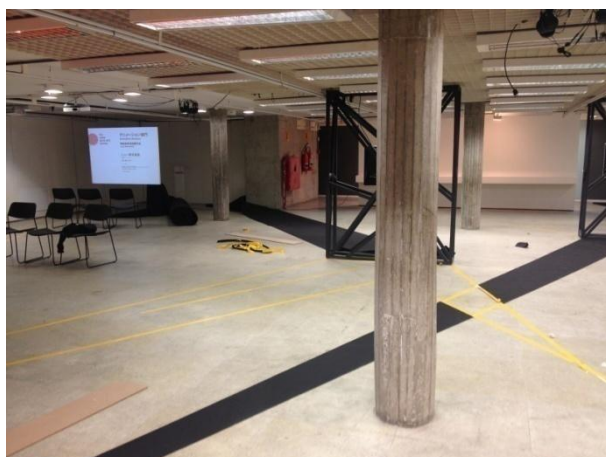


Figura 9: Montagem “Galeria de Baixo”. FILE SP 2013.
Fonte: Elisiana Candian, 2013.

Circulando pelas galerias, pude conversar com diversas pessoas que lá estavam: eram técnicos e montadores que subiam nas escadas a fim de instalar parte da estrutura, iluminar as obras; eram artistas fazendo ligação de fios, outros esperando suas obras chegarem do exterior; eram organizadores dando ordens e circulando de cá para lá. Contudo, durante esse tempo, foi-me recomendado apenas observar, pois todos estavam trabalhando e eu poderia

¹⁷ Essa obra foi analisada no quarto capítulo deste estudo.

desconcentrá-los. Como meu objetivo era absorver o máximo que eu pudesse, esperava as pessoas se desocuparem para me aproximar e perguntar. Um montador, por exemplo, contou que é bem diferente trabalhar em uma exposição em que se pode conversar com os artistas sobre como proceder no processo de montagem e trocar idéias a respeito do trabalho, uma vez que muitos artistas permanecem na galeria durante a montagem do festival.

Nesse primeiro dia à tarde chegaram os membros do chamado “educativo”. O trabalho do educativo iniciou-se com um treinamento feito na semana anterior à abertura da exposição. Durante esse treinamento discutia-se a respeito de arte e tecnologia, de arte contemporânea, e eles receberam a visita de alguns artistas que falaram sobre o que exporiam no FILE. Segundo uma entrevista a um mediador, neste treinamento, foram feitos

debates, primeiro sobre a ideia geral da exposição (tentando “linkar” uma obra com a outra) e depois de cada obra. Sobre algumas obras, contamos com a presença do próprio artista explicando tanto conceito quanto funcionamento. Na semana de treinamento foi Anna Barros (*Nanocriogênio*¹⁸), Eric Marke (*Motor-HD Phone*¹⁹) e a Maria Hsu e o Ricardo Barreto (*Martela*²⁰). Fora a apresentação dos destaques do Anima+ e FILE Games. No último dia de treinamento dentro de sala de aula, participamos da montagem (mas era opcional a participação), eu fui porque teríamos contato com os artistas e veríamos como funcionavam as obras, depois tivemos um treinamento *in loco*, e então falamos com o restante dos artistas (Entrevistado n° 2).

No dia 20 de junho acompanhei o educativo, que fez um circuito por todas as obras, ouvindo explicações dos artistas que se dispunham a informar tanto acerca das questões teóricas e conceituais quanto a respeito das questões técnicas de suas obras. Segundo um membro do educativo, houve

um encontro no domingo antes do FILE começar (...) passamos de artista em artista, falando com cada um deles durante 15 minutos mais ou menos. Eles apresentaram a obra, e era aberto pra gente perguntar, se tivéssemos dúvidas a respeito da parte técnica ou conceitual (...). E era também possível auxiliar na montagem das obras por dois dias... (Entrevistado n° 5).

¹⁸ Instalações Interativas FILE SP 2013. Resumo sobre *Nanocriogênio*, de Anna Barros e Alberto Blumenschein. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp/file-2013-interactive-installation-12/?lang=pt>. Acesso em: 20 set. 2014.

¹⁹ Instalações Interativas FILE SP 2013. Resumo sobre *Motor-HD Phone*, de Eric Marke. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp/file-2013-installation-12/>. Acesso em: 20 set. 2014.

²⁰ Instalações Interativas FILE SP 2013. Resumo sobre *Martela*, de Ricardo Barreto e Maria Hsu. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp/file-2013-installation/>. Acesso em: 20 set. 2014.

Nesse percurso de visita, ouvi, por exemplo, a explicação a respeito de *Feather Tales* II. O artista explicou que as penas da instalação deveriam se levantar ao acaso, e os mediadores não deveriam incentivar que as pessoas aproximassem seus celulares. Em entrevista, ouvi que,

(...) no caso das penas da obra *Feather Tales*, da Ebru Kurbak e Ricardo O’Nascimento, tínhamos que explicar que o celular não funcionava como controle remoto, e que elas interagiam com as ondas presentes no ambiente. Se não explicássemos aos visitantes, eles saíam bem frustrados (...). E no caso da *Feather Tales*, por exemplo, se nós não explicássemos como funcionava a interação e o porquê da obra, eles acreditavam que não funcionava direito. Pois eles colocavam o celular perto e “nada acontecia” (Entrevistado nº 2).

Terminada a montagem, foi preparada a estreia do evento. Uma festa abriu a exposição para a cidade de São Paulo com uma performance do grupo francês 1024 Architecture, que ocupava a parede exterior do prédio da Fiesp com o *video mapping* interativo.

Uma reportagem²¹ feita no dia de abertura pelo Sesi apresenta o festival: “Estão abertas as portas para a 14º edição do FILE, o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica.” É dito que umas das “sensações deste ano está no gigantesco painel de LED instalado na fachada do prédio da Fiesp”, e o repórter comenta que, quem passa pela Avenida Paulista poderá alterar as formas projetadas na fachada através da voz. Durante a reportagem, um transeunte da Paulista aproveita para fazer uma declaração de amor para sua esposa e outro comenta quão interessante o trabalho é.

Dentro da galeria, é mostrada a obra *Fala*, já citada, dizendo que quarenta aparelhos celulares dialogam com os visitantes através de similaridade fonética. Leonardo Crescenti, um dos autores da obra, explica o seu funcionamento: “Eu chego no microfone e falo uma palavra e aí eu gero uma conversa” (CRESCENTI, 2013). Rejane Cantoni, a outra autora da obra, afirma: “Você chega aqui e de repente está programando 40 celulares que falam 40 idiomas com a sua conversa. É tudo muito natural e muito fácil” (CANTONI, 2013). Sobre a obra *Feather Tales*, a repórter diz que “plumas percebem a proximidade de aparelhos sonoros” e,

²¹ FILE – 14ª edição do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Sesi-SP. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=RqI0nXQ7e8o>>. Acesso em: 2 jun 2014. (A reportagem, com 2’30”, foi postada no dia 24 de julho de 2013.)

então, uma visitante diz que elas captam as ondas eletromagnéticas do celular e “quando você passa o celular perto, a peninha fica feliz e se mexe”.

As pessoas, muito felizes e animadas com o clima descontraído da exposição, comentam sobre as obras e refletem o caráter interativo da exposição. Um homem diz: “Eu acho que é essa coisa da interatividade, né? A arte como uma forma de interação. Você deixa de ser um observador passivo e passa a ser um observador ativo.” Um garotinho de aproximadamente oito anos diz, surpreso: “Nunca vi uma exposição em que você podia interagir com as coisas que tem nela.” Ao final da reportagem, é dito até quando o FILE ficaria em cartaz e que a entrada é franca.

No dia seguinte, as portas do FILE foram abertas para a visita. Do dia 23 de junho ao dia 1º de setembro o FILE estaria aberto ao público. Na primeira semana, ocorreu também o FILE Symposium, que já faz parte da programação do festival desde a 3ª edição. É o momento em que artistas e pesquisadores da área de arte e tecnologia falam a respeito de seus trabalhos, tanto práticos quanto acadêmicos. Além do FILE Symposium, nessa primeira semana ocorreu também o FILE Workshop, uma parte do FILE que permite ao público realizar trabalhos práticos mediados pelos próprios artistas. Os *workshops* realizados nessa edição ocorreram entre 23 e 26 de junho. As oficinas dessa edição foram: Conservação de Arte através da Experiência do Interator, com o grupo brasileiro Botaniq; PaperBots, *workshop* com a artista portuguesa Isabel Paiva; e a Oficina de Percussão Atari Punk com o artista brasileiro Víctor Mateo Carabajal. As vagas das oficinas são limitadas e preenchidas por meio de inscrição no site do evento.

Durante os dias subsequentes, permaneci algum tempo na exposição a fim de acompanhar os primeiros dias de visita. Ao contrário do que presenciei na montagem, nessa primeira semana estava tudo em completa ordem, e várias pessoas transitavam pela galeria, interagiam com as obras. Além da escuridão já observada, a galeria possuía um barulho muito grande, pois muitas obras produziam som ao serem manipuladas. As obras possuíam legendas com um pequeno resumo da obra e com dados referentes aos artistas (como nome e de onde vinham). Os mediadores, uniformizados, permaneciam no espaço, observando, acompanhando visitantes e às vezes tomando conta das obras. Na entrevista, um mediador me disse que a ordem, presenciada nos primeiros dias, não se manteve até o final, pois

na metade do período da exposição algumas obras começaram a apresentar problemas. As que mais paravam de funcionar era *Chalk cars*²², *Cloud pink Vincent and Emily*²³. De todas conseguíamos resolver, só o *Vincent and Emily* que ficou um bom tempo sem funcionar (o Vincent), mas voltou a funcionar sozinho depois de um tempo. O problema maior era com os visitantes que não gostavam de ouvir “esse não está funcionando” (Entrevistado nº 2).

Em 2014 acompanhei a 15ª edição do evento, frequentando a penúltima semana do festival. Assim como em 2013, as obras interativas expostas em espaços acessíveis ao público convidavam as pessoas a visitarem o FILE. No mezanino transparente do prédio da Fiesp, um adesivo estava colado apresentando o nome da 15ª edição: “No rastro do digital” (Figura 10). Nesse ano, o mezanino foi ocupado pela exposição do FILE Anima+.



Figura 10: Vista do Mezanino da Fiesp. FILE SP 2014 “No rastro do digital”.
Fonte: Elisiana Candian, 2014.

Pelo segundo ano, o painel de LED do prédio recebeu o FILE LED Show. Nesse ano houve a projeção do chamado *Rozendaal project*²⁴, um projeto de animação interativa do artista Rafaël Rozendaal, que funcionou do dia 25 de agosto até o dia 7 de setembro, das 20 às 22 horas. Portanto, quem passasse pela Paulista durante esses dias poderia interagir, sem

²² Instalações Interativas FILE SP 2013. Resumo sobre *Chalk cars*, de Espadaysantacruz Studio. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp/file-2013-installation-13/>. Acesso em: 20 set. 2013.

²³ Instalações Interativas FILE SP 2013. Resumo sobre *Vicent and Emily*, de Carolin Liebl e Nikolas Schmid-Pfähler. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp/file-2013-interactive-installation-4/?lang=pt>. Acesso em: 20 set. 2013.

²⁴ FILE LED Show 2014. Resumo sobre *Rozendaal Project*, de Raphaël Rozendaal. Disponível em: <http://file.org.br/led_sp_2014/file-led-show-2014-2/?lang=pt>. Acesso em: 20 out. 2014.

entrar na galeria, com as obras do artista que foram adaptadas para serem projetadas no painel de LED digital.

Uma novidade do ano foi que o FILE Metrô chamou FILE Metrô – Performances Pós-Selfie²⁵ (Figura 11) e contou com três instalações interativas: *Yamadata Project* (Japão), *Touch* (China) e *Eysect* (Alemanha). Todos os projetos eram mediados pelos próprios artistas, que estiveram nas estações de Metrô Trianon Masp e Consolação entre os dias 26 de agosto e 31 de agosto de 2014 (das 12 às 21 horas) para interagir com transeuntes da Paulista. Os projetos relacionavam a tecnologia com o *selfie*²⁶, e qualquer pessoa poderia interagir, não só com obras, mas também com artistas. A interação na rua servia ao mesmo tempo de convite para visitar o FILE. Quem quisesse poderia interagir durante aqueles dias com os artistas e suas obras, mas poderia ter também seu interesse despertado para visitar a Galeria Ruth Cardoso. Em conversa com um mediador, foi dito que, quando as performances acabaram, algumas pessoas iam à galeria perguntando por elas.



Figura 11: FILE SP 2014. FILE Metrô – Performance Pós-Selfie.
Fonte: Site do FILE 2014.

A Galeria Ruth Cardoso (Figura 12), mais uma vez, alocou o FILE Instalações Interativas. Nesse ano, o FILE inaugurou a galeria, após ela ter passado por uma reforma. Tal reforma alterou o espaço, permitindo que mais obras ficassem expostas no salão principal.

²⁵ FILE Metrô – Performances Pós-Selfie. Resumo sobre o FILE Metrô. Disponível em: <http://file.org.br/metro_sp_2014/file-sp-2014-metro-12/?lang=pt>. Acesso em: 20 out. 2014.

²⁶ *Selfies* são fotos feitas de si mesmo para serem compartilhadas em redes sociais.

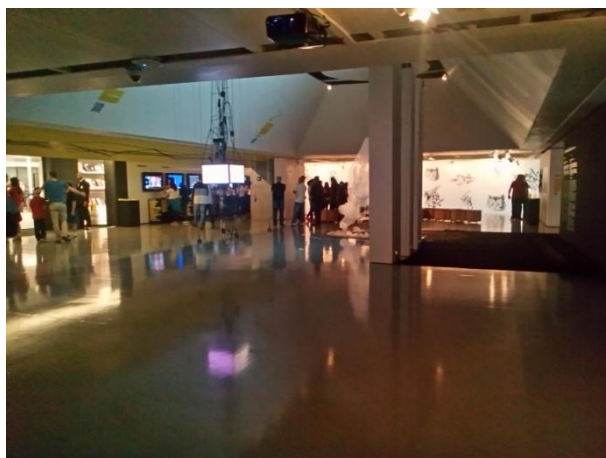


Figura 12: Vista da Galeria Ruth Cardoso. FILE SP 2014.

Fonte: Elisiana Candian, 2014.

Como no outro ano, as obras estavam legendadas. Além do nome do artista e seu país de origem e um pequeno resumo da obra, a legenda trazia um QR-code²⁷, que, ao ser acessado por um dispositivo móvel, apresentava um resumo da obra disponível no site do evento.

Outra característica que se repetia na 15ª edição do festival é que havia uma sobreposição de sons, obras barulhentas funcionando ao mesmo tempo. Nesse ano estiveram presentes vinte instalações e mais outras oito advindas da parceria do FILE com o Japan Media Art²⁸ (Figura 13). A parceria dos dois festivais acontece desde 2005, mas até então só vinham para o Brasil animações ganhadoras do festival japonês. Nesse ano (2014), vieram instalações selecionadas por uma curadoria japonesa.

²⁷ Código de barras em 2D para ser escaneado por aparelhos celulares que têm câmera fotográfica.

²⁸ Site do evento: <<http://j-mediaarts.jp/?locale=en>>. Acesso em: 20 out. 2014.



Figura 13: Algumas obras do Japan Media Art Festival. FILE SP 2014.
Fonte: Elisiana Candian, 2014

Lado a lado na galeria principal estavam obras pertencentes à curadoria do Japan Media Arts: *Toki Ori Ori Nasu – Falling records*²⁹, disposta sobre um totem com fitas de um gravador analógico, e *The blank to overcome*³⁰ (Figura 14), uma obra que formava uma escultura de espuma. Na galeria principal também estavam *Simulacra*³¹ (Figura 15), composta por telas polarizadas e lentes de aumento penduradas, que deveriam ser usadas para visualizar imagens que se formavam dentro dele e *Levitate*³² (Figura 16), uma obra formada por bolinhas que se levantavam ao serem estimuladas por quem passasse ao lado.

²⁹ FILE SP 2014 – Japan Media Arts Festival. Resumo de *Toki Ori Ori Nasu – Falling records*, de Ei Wada. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp_2014/file-sp-2014-japan-media-arts-festival-6/?lang=pt>. Acesso em: 20 out. 2014.

³⁰ FILE SP 2014 – Japan Media Arts Festival. Resumo de *The blank to overcome*, de Soichiro Mihara. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp_2014/file-sp-2014-japan-media-arts-festival-5/?lang=pt>. Acesso em: 20 out. 2014.

³¹ A artista comentou sobre essa obra em entrevista, que se encontra no anexo desta dissertação. FILE SP 2014 – Instalação. Resumo de *Simulacra*, de Karina Smigla-Bobinski. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp_2014/file-sp-2014-installation-12/?lang=pt>. Acesso em: 20 out. 2014.

³² FILE SP 2014 – Instalação. Resumo de *Levitate*, de Everywhere. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp_2014/file-sp-2014-installation-16/?lang=pt>. Acesso em: 20 out. 2014.



Figura 14: Vista de *The blank to overcome*, de Sochiro Mihara. FILE SP 2014.
Fonte: Elisiana Candian, 2014.



Figura 15: *Simulacra*, de Karina Smigla Bobinski. FILE SP 2014.
Fonte: Elisiana Candian, 2014.

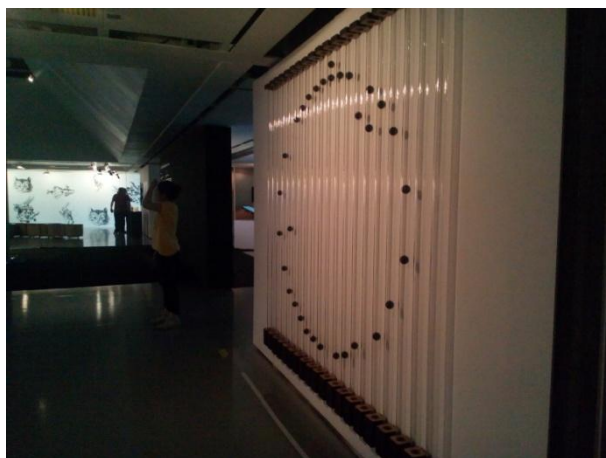


Figura 16: *Levitate, everywhere*. FILE SP 2014.
Fonte: Elisiana Candian, 2014.

Nas primeiras semanas, como no ano anterior, ocorreu o FILE Symposium e o FILE Workshop. Os simpósios, dedicados a trabalhos acadêmicos, e os *workshops* oferecidos contaram “com grupos de educadores da ciência da computação e artistas que buscam através da Computação e das Artes uma imersão experimental na essência da linguagem binária” (FILE 2014).

Os *workshops* ocorreram gratuitamente do dia 26 a 29 de agosto e foram: Programação Criativa em Processing, com Gabriel Camelo, Animação *Light Painting*, com Fábio Yamaji, Composição de Trilhas Sonoras para Games e Aplicativos, com Marcos Vieira Lobo, Direção de Arte para Animação, com Bernardo França, Design de Personagens para Animação, com André Aguiar, Modelagem Tridimensional para Impressão 3D, com Eduardo Lopes, Prototipagem de Games em Processing, com Andrei Thomaz, Redimensionando o Tamanho da Terra, com Takayoshi Tsuchiya e Soichiro Mihara.

Como nesse segundo ano cheguei mais tarde ao festival, não pude acompanhar nem o FILE Symposium, nem os *workshops* e nem a montagem. No entanto, me dediquei à observação do que acontecia na Galeria Ruth Cardoso. O FILE começou no dia 28 de agosto, seguindo até 5 de outubro, e eu frequentei o festival entre os dias 27, 28 e 29 de setembro, a fim de observar o funcionamento dos últimos dias do evento. Uma estratégia usada para ver como as visitas são feitas foi observando algumas mediações feitas com grupos e conversando com algumas pessoas que visitavam a exposição.

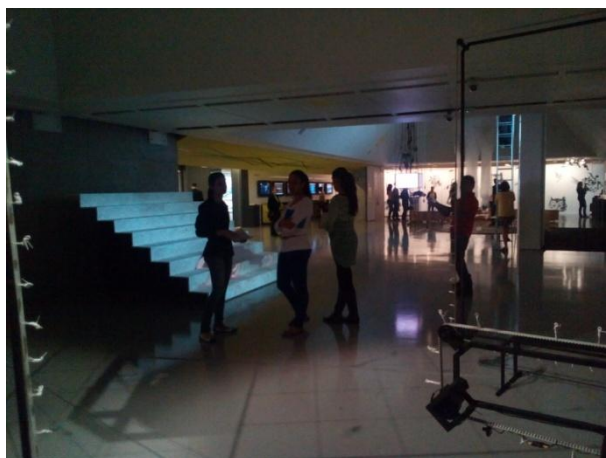


Figura 17: Pessoas visitando a exposição (ao fundo, *Escada a dentro*, de Thembi Rosa e Lucas Sander).
FILE SP 2014.
Fonte: Elisiana Candian, 2014.

Ao acompanhar visitas mediadas, com autorização dos supervisores do educativo, registrei algumas conversas em torno das obras. Por exemplo, na mediação da obra *ARART*³³, a mediadora sugeriu como o grupo deveria proceder diante dela. O grupo achou incrível a “possibilidade de animar imagens na parede”, mas um garoto achou estranho o aplicativo não funcionar em aparelhos com sistema operacional Android³⁴ e ser exclusivo ao iOS³⁵.

Quando um grupo de crianças mostrava seus *tablets* uns aos outros, a mediadora disse que eles poderiam guardá-los naquele momento, pois havia muitos outros *tablets* com jogos na exposição. Animadas, as crianças perguntaram se havia o jogo Pou³⁶. Sobre a obra *Escada a dentro*³⁷ (Figura 17), a mediadora comentou que os artistas gravaram uma dança e “colocaram” nessa escada de mentira, e que, apesar de parecer que a moça caía, era só uma dança. As crianças comentaram que a obra despertava uma sensação estranha e que a menina parecia uma personagem de filme de terror. Um garoto perguntou à mediadora se aquilo tudo que havia no FILE era uma ciência, e ela rebateu: “Que ciência? É tudo pegadinha.”

³³ Essa obra esteve exposta na 14ª e na 15ª edição. Conforme já dito, sua análise foi feita no capítulo 4 deste trabalho.

³⁴ Sistema operacional para *smartphones* criado pela Google.

³⁵ Sistema operacional para iPhone ou iPad da Apple.

³⁶ Pou é um jogo gratuito para Android e iOS. Seu objetivo consiste em criar um animal de estimação virtual, dando comida, limpando e brincando com ele para que ele cresça.

³⁷ FILE SP 2014. Resumo de *Escada a dentro*, de Thembi Rosa e Lucas Sander. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp_2014/file-sp-2014-installation-37/>. Acesso em: 20. set. 2014.

No meu segundo dia no FILE, a obra *Murmur*³⁸ estava temporariamente quebrada, e a mediadora apenas descreveu aos visitantes o que acontece, causando muita expectativa, pois eles queriam ver a obra em funcionamento. A instalação simulava o movimento de ondas sonoras e um grito de uma pessoa disparava a interação, criando efeitos luminosos em um painel fixado na parede.

Conversando com as pessoas que saíam da galeria do FILE, uma jovem me disse que achou o FILE muito legal, porque deu para interagir com as obras e não apenas assistir, e assim tirar suas próprias conclusões sobre o que o autor queria mostrar. Em outras conversas que tive, foi narrado que o mais interessante da exposição era poder interagir com as obras e foi dito que era muito interessante por ser diferente de coisas expostas em outros museus, que só exibem quadros, por exemplo. Para a maioria das pessoas com quem conversei, ir ao FILE foi uma experiência nova. Uma jovem de aproximadamente 18 anos me disse que viu várias coisas que nem sabia que existiam. E citou como exemplo a parede que se mexe, se referindo ao aplicativo ARART. Um rapaz me disse que gosta muito de exposição interativa, que convida o público a participar da obra, dando uma sensação de poder. Outra pessoa disse ter gostado, mas sem entender o que acontecia. Uma professora de artes com de cerca de 50 anos disse ter gostado, mas acredita que é uma exposição para jovens com mais acesso, tanto à Paulista, quanto às tecnologias mais modernas. A exposição causou certo estranhamento a ela, que disse que não levaria seus alunos, uma vez que eles são de uma escola da periferia de São Paulo³⁹.

Nessa edição, entrevistei também pessoas do educativo que trabalhavam na mediação das obras. Quando perguntei a um mediador se o público em geral sabia que se tratava de uma exposição de arte e tecnologia e que a maioria das obras eram interativas, o entrevistado me disse que sim, e que às vezes as pessoas até mexiam onde não havia interação. Segundo o

³⁸ FILE SP 2014. Resumo de *Murmur*, de Chevalvert, 2Roqs, Polygraphik e Splank. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp_2014/file-sp-2014-installation-8/?lang=pt>. Acesso em: 20 set. 2014.

³⁹ Esta colocação da professora de artes talvez possa ser mais bem trabalhada em outro estudo. Mas consideramos importante destacar que a entrada do festival é livre a todos, e a professora de artes poderia ir com seus alunos de periferia, que não estão excluídos do mundo por estarem na periferia de São Paulo. Seria talvez, interessante e caberia a ela mediar a visita dos alunos à exposição, de modo que eles compreendessem o conteúdo do festival. Além disso, o FILE possui um setor chamado “educativo” responsável por mediar às visitas no evento. Sendo assim, através desse setor é possível que escolas agendem vistas à exposição (inclusive, relatamos o acompanhamento feito a uma visita agendada), e talvez a professora pudesse agendar uma visita.

entrevistado (Entrevistado nº 8), “eles já chegam procurando interatividade e querendo fazer alguma coisa. Mas não são todas as obras que dá pra fazer isso”.

Sendo assim, a partir dessas duas visitas, tracei métodos para desenvolver a pesquisa desta dissertação. Conforme já apresentado, e segundo diversas conversas, a interatividade das obras expostas no FILE se torna um atrativo para muitas pessoas visitarem a exposição.

1.2 O INÍCIO DA PESQUISA

Simondon (2008, p. 31-32) compreende que a maior causa de alienação no mundo contemporâneo reside no desconhecimento da máquina, e essa alienação, segundo o autor, “não é causada pela máquina, se não pelo não-conhecimento de sua natureza e de sua essência”, e isso tem como causa, de acordo com ele, “a sua ausência no mundo das significações, a sua omissão nas tabelas de valores e conceitos que formam parte da cultura”.

A partir dessa perspectiva, o objetivo do presente estudo é refletir sobre como o FILE – Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas –, apresentado na parte 1.1 desta introdução, inserido em um contexto cultural importante, explora a interatividade; se ele estabelece uma relação de proximidade entre o público e a tecnologia que compõe as obras, e se ele poderia despertar relações diferentes e talvez ajudar na “desalienação” quanto ao funcionamento da máquina, uma vez que o festival em estudo possui uma grande visibilidade no país e também no exterior, expondo obras de artistas que trabalham questões da arte digital.

O recorte deste estudo se centrou em duas edições do FILE. Escolhi estudar as edições do evento que aconteceram durante o período de duração do mestrado, ou seja, a 14ª edição, que ocorreu em 2013, e a 15ª edição, que ocorreu em 2014.

No capítulo “FILE a partir da perspectiva institucional” trato das questões institucionais e históricas do FILE, desde seu início (em 2000) até o modo como ele se mantém nos dias de hoje. Discuto questões sobre como o festival trata suas categorias de exposição (Maquinema, Anima+, Exposição de Instalações Interativas, dentre outras) e sobre

como a interatividade é abordada pelos organizadores do festival e como ela é uma característica importante e que permeia a grande maioria das obras expostas.

No capítulo “A Arte Interativa” abordo algumas características da Arte Digital, apresentando algumas discussões de autores da área (PAUL, 2003; QUARANTA, 2013, SHANKEN, 2013). Na sequência, trato da Arte Interativa como uma categoria de obras dentro da Arte Digital, abordando algumas das suas especificidades, que ajudam a compreender a ideia geral da dissertação e, por fim, apresento algumas características técnicas da interatividade. Para isso, trouxe a discussão de Joshua Noble (2012), a fim de ajudar a entender o funcionamento dessas obras designadas como interativas e, no caso desta dissertação, para entender o funcionamento das obras interativas analisadas na quarta parte. Por fim, nesse capítulo analiso como o FILE media as relações com o público a partir da interatividade, desde a forma como a imprensa divulga o festival até a mediação do educativo. Faço uma passagem pelo “tipo de público” que frequenta o festival. Trouxe alguns relatos de mediadores do educativo do FILE, que contaram em entrevista sobre a experiência no festival, uma vez que os mediadores são responsáveis por agenciar relações entre o público e as obras, enquanto há a exposição do FILE e ajudam a entender como a interatividade é explorada pelo festival e como o público se relaciona com as obras.

No capítulo “Os conceitos de Artificação e Gamificação discutidos no contexto de exibição do FILE” discuto primeiramente as principais características da Artificação, apresentando a discussão das sociólogas da arte Nathalie Heinich e Daniela Shapiró. Apresento ainda outro conceito oposto a este, o conceito discutido também pelas autoras citadas, a “des-artificação” e trato porque no contexto de exibição do FILE é possível entender que a des-artificação acontece por meio da gamificação, apresentando suas características. Na sequência, analiso três obras interativas expostas na 14ª e na 15ª edição do evento (*Cloud pink*, *Monkey business* e *ARART*), a fim de evidenciar distintos modos de mediação: o discurso dos artistas, o da instituição que expôs a obra e a cobertura da mídia.

Apresento por fim, no adendo intitulado: “*Workshops* e outras mediações”, como o próprio FILE cria espaços de troca-aprendizagem por meio de *workshops*, espaços que permitem que o público se aproxime do “artista” e crie em conjunto. Apresento ainda, outros lugares que se propõem a integrar arte e tecnologia, sem, no entanto, criar um ambiente

restritivo, contribuindo de maneira mais efetiva, conforme dito por Simondon, para “desalienar” as pessoas quanto ao uso consciente da tecnologia.

2 FILE a partir da perspectiva institucional

Segundo o presidente do Sesi-SP, Paulo Skaf (FILE SP2012), “uma das principais missões do Sesi-SP é levar mais cultura até as pessoas”, e, segundo ele, “o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica é exemplo disso, ao apresentar a diversidade de cultura digital por meio de instalações interativas, *games*, animações, *maquinemas* e música 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” (FILE, 2007), 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 e visa “disseminar e desenvolver cultura, novas formas de expressão artística, tecnologia e pesquisa científica” (FILE SP, 2014).

O evento acontece anualmente, e desde 2000 na cidade de São Paulo. Além de São Paulo, versões menores do festival estiveram em outras capitais: em 2001 houve a primeira edição em Curitiba, em 2006 no Rio de Janeiro, esteve algumas vezes em Porto Alegre (2010, 2011) e, em 2013, pela primeira vez em Belo Horizonte. Esta pesquisa, contudo, centra-se no FILE SP, por ser a maior edição. As outras são espécies de recortes curatoriais feitos a partir de obras que já estiveram na edição de São Paulo.

Além da exposição que ocorre anualmente, o FILE mantém um ambiente virtual⁴⁰, que funciona como um arquivo de todas as obras expostas ao longo dos anos. Sobre essas formas de arquivo, Gabriela Orth e Marilda de Lara (2013) ressaltam que

(...) o foco documental do Festival são as suas exibições *in loco* e é desta dinâmica que o FILE Arquivo segue se estruturando. Foi a partir de anos de organização de dados sob forma orgânica que o festival passou a trabalhar sistematicamente nas bases estruturais de seu ambiente de informação. A iniciativa de documentação de trabalhos em arte digital acontece desde a primeira edição do evento (2000), mantendo-se um acervo físico, com cópias off-line de trabalhos em DVDs e HDs externos. Em sua plataforma *online* prioriza os *links* para os trabalhos a partir de uma catalogação mínima da obra e, quando possível, a disponibilização de sua versão *online*, mantida pelos próprios realizadores.

⁴⁰ Além das exposições em ambiente físico, o FILE mantém um arquivo digital com acesso para as obras que já estiveram em exposição no festival. Consultar arquivo em: http://filefestival.org/site_2007/pagina_trabalhos_arquivo.asp?a1=330&a2=334&id=2.

O festival é organizado, desde o princípio, por Paula Perissinoto e Ricardo Barreto e apresenta obras que têm em comum o fato de serem baseadas no digital, mas o evento se diz ausente de curadoria. Ricardo Barreto, em seu texto “Cultura da imanência” publicado no livro *Teoria digital: 10 anos do FILE*, fala sobre o período de transformações e mudanças de paradigma. De acordo com ele, “até as instituições mais sólidas, segundo o peso da tradição histórica, poderão desaparecer”. Barreto afirma que:

Ao invés de curadorias e curadores a cultura da imanência opera com organizadores estratégicos que trabalham não com uma axiomática, mas com uma rede de performances, uma rede de problemáticas que incrementam a potencialização dos interagentes e do grande público (...) (2010, p. 25).

A escolha de obras para o festival em São Paulo é feita por uma comissão após os artistas inscreverem seus trabalhos pela internet, na categoria à qual sua obra se insere⁴¹. Por exemplo, as modalidades possíveis para o FILE SP 2014 foram: Sonoridade Eletrônica, Arte Interativa, e Linguagem Digital. Da 14ª edição, como mapeamos no catálogo do evento, entre artistas e coletivos, estiveram no FILE trabalhos de 19 países. A respeito da 15ª edição, Paula Perissinoto comenta na entrevista ao Sesi-SP⁴²: “É um evento internacional, temos uma média de 30 a 32 países participantes por ano, selecionados por meio de edital, observando especialmente o uso criativo ou inédito da ferramenta digital”. Na reportagem, Paula comenta ainda que em 2014 o FILE recebeu a inscrição de 900 projetos (PERISSINOTO, 2014).

Desde o início, o FILE apresenta obras que são criadas tendo como base as tecnologias eletrônicas, e as relações entre as obras se estabelecem pelo fato de usarem o suporte digital. No entanto, ao longo dos anos o nome das categorias de obras é mudado. Nos primeiros anos, por exemplo, o FILE se dedicava prioritariamente à “net arte” e hoje apresenta uma produção mais diversa. Segundo Débora Aita Gasparetto,

Paula Perissinoto(...) relembra que quando o evento inicia, a proposta é apresentar trabalhos relacionados à internet, mas com o passar do tempo, outros desafios vão tomando proporções maiores, enquanto a internet torna-se mais “familiar”. Então, aponta que a montagem das exposições começa a ganhar novas dimensões. Paula relata uma atualização constante em busca de modos diferenciados de exibição, devido à diversidade de pesquisas envolvendo arte, ciência, tecnologia e comunicação (GASPARETTO, 2012, p. 200).

⁴¹ No entanto, outra forma de participar do festival é por meio de convite, conforme dito pelos artistas entrevistados. Karina Smigla-Bobinsk disse ter sido convidada pelos organizadores, e Jorge Crowe disse ter se inscrito em uma das vezes e ter sido convidado a dar *workshop* na outra.

⁴² São Paulo celebra 15 anos de FILE em agosto. 15 ago. 2014. Disponível em: <<http://www.sesisp.org.br/noticias/sao-paulo-celebra-15-anos-de-file-em-agosto>>. Acesso em: 15 nov. 2014.

Desse modo, ao longo dos anos, novidades tecnológicas ajudam a direcionar as modalidades de exibição no FILE. Por exemplo, em 2011 adotou-se a modalidade “FILE Tablet” e o folder do festival apresentava uma justificativa:

Em sua edição de 2011 o FILE inaugura o FILE Tablet. O tablet – com suas duas características fundamentais, *touch* e pessoal – tem potencial para tomar lugar de *laptops*, de instrumentos musicais ou da TV, tanto quanto coexistir com todas as mídias devido o seu tamanho intermediário. O que está claro no horizonte da inovação tecnológica é a permanência do Tablet como o computador mais prático de se carregar por aí e que oferece as mais variadas formas de interação e utilização que o humano já viu num único aparelho (FILE 2011).

O FILE 2013 subdividiu as exposições em: FILE Anima+, Media Art, Maquinema, Tablet, Hypersonica e Instalações, e a novidade do ano foi o FILE LED Show. Em várias edições, o festival criou uma nova categoria. Como já apresentado na introdução, em 2014 a novidade foi que o FILE Metrô passou a se chamar FILE Metrô – Performances Pós-Selfie. Além disso, em 2014 o FILE Tablet fez parte do FILE Games, sem organizações separadas, como havia sido em outros anos.

Sobre essa alternância de categorias de acordo com tendências e dispositivos tecnológicos ou termos da moda, Piotr Krajewski comenta que uma alternativa dos festivais tem sido a adoção de termos mais gerais para abrir espaço para submissão de obras pelos artistas e para se referir às obras em exposição. O autor cita como exemplo a WRO Biennale (Varsóvia, Polónia) e o Transmediale Festival (Berlim, Alemanha), que dispensaram suas categorias de inscrição, deixando todos os trabalhos a serem avaliados e expostos no mesmo conjunto. Krajewski acredita que “quanto mais rígidas as categorias, mais parece que ocorrem fendas entre as coisas mais importantes”.⁴³

Uma tendência comum a festivais é a premiação de artistas segundo inscrição, ou seja, os artistas inscrevem seus trabalhos para concorrer a prêmios. Krajewski (2006, p. 227) esclarece que o Ars Eletrônica adotou o “Prix Ars Electronica” pela primeira vez em 1987, organizado em colaboração com a televisão austríaca ORF – o prêmio existe até hoje e é considerado um dos mais importantes no meio. Em 2010 o FILE adotou uma premiação concedendo o “File Prix Lux⁴⁴”, que premiava em dinheiro sete artistas inscritos.

⁴³ Tradução nossa para: “(...) the more rigid the categories, the more it seems that the most important things always take place in cracks between them” (2006, p. 231).

⁴⁴ Disponível em: <<http://www.filepai.org/FILE-PAI-2011.aspx>>. Acesso em: 20 mar. 2014.

Segundo informações obtidas no site, para conceder o prêmio, uma comissão julgadora internacional elegeu os dois primeiros colocados de cada uma das três categorias (Arte Interativa, Linguagem Digital e Sonoridade Eletrônica) e menções honrosas, ficando a cargo de um júri popular escolher o sétimo premiado. A escolha era feita pela internet e o público escolhia dentre 90 nomes indicados. Podemos ver nessa iniciativa de júri popular uma tentativa de inserção do público, que podia interagir *on-line* com o evento. Essa ideia é vista como uma forma de democratizar a arte vinculada ao FILE por uma avaliação popular descentralizada (GASPARETTO, 2014), no entanto, júri popular é uma prática recorrente aos festivais em geral.

O prêmio foi financiado pelo Santander Cultural. O site do FILE⁴⁵ faz alusão às inscrições para o FILE Prix Lux 2011, acrescentando que, por ser uma organização sem fins lucrativos e dependentes de Leis Nacionais de Incentivo à Cultura, o processo de concessão do 2º Prêmio FILE Prix Lux poderia acontecer em 2011 ou 2012, no entanto, não aconteceu. Acreditamos que, por falta de investimentos, a iniciativa tenha sido abandonada nos anos seguintes.

Em 2005 o FILE começou a extrapolar o espaço da galeria, “indo para pontos alternativos da urbe” (GASPARETTO, 2014, p. 204) e chegando mais perto do público com o início do FILE Metrô. Em 2010, foi lançado o FILE PAI (Paulista Avenida Interativa), projeto de arte pública digital que ocupou vários espaços⁴⁶ da Avenida Paulista com obras de arte interativas. Segundo o site do evento, “um público de mais de 800 mil pessoas estiveram envolvidas direta e indiretamente com o festival” (FILE, 2010). O FILE PAI, a fim de ressaltar a arte pública interativa, “buscou constituir estratégias que pudessem se interligar com novos comportamentos de massa”. A maneira de “interligar-se com novos comportamentos de massa” encontrado pelo FILE, foi colocando obras interativas na Avenida, estimulando os passantes da Paulista a interagir com elas. No entanto, interagimos o tempo todo com nossos celulares e podemos dizer, como comenta Beiguelman⁴⁷ (2010), que eles

⁴⁵ Disponível em: <http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=762&a2=762&id=1>. Acesso em: 20 mar. 2014.

⁴⁶ Os lugares ocupados pelo FILE foram: estações de metrô (Brigadeiro, Paraíso, Trianon-Masp, Consolação) e alguns ônibus traziam sonoridade eletrônica, Livraria Fnac, Galeria Ruth Cardoso no Centro Cultural FIESP, Conjunto Nacional, Instituto Cervantes e o Museu de Arte de São Paulo.

⁴⁷ Segundo Beiguelman (apud CARRAPATOSO, 2010, p. 42), “(...) de certa maneira, esses indícios de ciborguização já estão em nosso cotidiano. O que a realidade aumentada tem de muito interessante é que se até pouco tempo atrás o celular tinha se transformado em uma espécie de controle remoto do nosso cotidiano, que gerencia tudo – é nossa agenda, nossa plataforma de contato, SMS, voz, câmera fotográfica –, ele passou a ser, com as tecnologias de realidade aumentada, uma lente de expansão do nosso cotidiano. Eu aponto o celular e

chegaram ao ponto de nos *ciborguizar*, à medida em que se tornaram uma espécie de extensão conectada aos nossos corpos 24 horas por dia. Desse modo, acreditamos que a experiência do FILE, ao levar obras para a rua, poderia, em certa medida, exacerbar essa *ciborguização* e se alimenta do que é cotidiano na vida das pessoas, retirando elementos que fazem parte do cotidiano tecnológico.

Como já apresentado na introdução, em 2013 a intersecção com o espaço urbano se deu por meio do FILE LED Show, e uma obra da artista Juliana Cerqueira esteve exposta na estação Trianon-Masp. Em 2014 aconteceu a segunda edição do FILE LED Show e o FILE Metrô passou a se chamar FILE Metrô – Performances Pós-Selfie. As performances proporcionavam, além da interação com a máquina, uma interação com os artistas das obras, questionando nossa introspecção quando permanecemos cotidianamente interagindo com os nossos celulares, por exemplo.

O FILE é conhecido por atrair um número muito grande de pessoas a cada ano e, segundo a coordenadora do educativo, Eliane Weizmann, em 2012, 43.519 pessoas estiveram visitando o FILE ao longo de 35 dias de exposição. Débora Aita Gasparetto (2012, p. 106) apresenta um histórico referente ao público presente no FILE, disponibilizado, segundo ela, por Paula Perissinotto: “No 1º ano o MIS SP⁴⁸ (Museu da Imagem e do Som) recebe 2.502 visitas, no 12º ano, o público, apenas da galeria do Sesi, chega a 55.000 pessoas. E, analisando a circulação de pessoas pelo FILE PAI, o número chega a 3.137.098, em 10 dias.”

Na exposição de obras, cria-se um ambiente propício, onde, segundo a coordenadora do educativo (WEIZMANN, 2012), “o visitante tem, à sua disposição, equipamentos adequados com tecnologia de ponta que possibilita interagir com as obras expostas”. Comprometido em exibir obras que aproximam arte e tecnologia, a exposição do FILE torna-se um ambiente divertido e conhecido pela interatividade das obras e, por isso, reconhecido por democratizar o acesso à arte. Além de ter sua programação completamente gratuita, muitas obras expostas são interativas e solicitam a participação do espectador. É difícil dizer o que não é interativo no FILE, mesmo entre as obras que não estão expostas no setor dedicado às obras interativas (chamado Instalações Interativas). Segundo uma reportagem do canal online *O Grito*, diferentemente dos museus tradicionais, no FILE se pode interagir com tudo:

retiro elementos simbólicos que estão embutidos nas coisas. E isso é algo que na escala de popularização que se tem feito é inédito no mundo, e na cultura contemporânea também”.

⁴⁸ Desde 2004 o FILE ocupa o prédio da FIESP, mas a primeira edição aconteceu no Museu da Imagem e do Som de São Paulo, e as duas seguintes tiveram lugar no Paço das Artes (Universidade de São Paulo).

(...) há um caráter único na dinâmica do FILE: tornar parte da produção artística contemporânea acessível. E diferentemente de tantas obras em museus e espaços expositivos legitimadores, onde o público está habituado a apenas “admirá-las”, aqui, as obras são convidativas ao toque, à participação, à interatividade. Uma exposição, cujo resultado maior é a democratização e popularização da arte... Muito além do saber quanto às técnicas, procedimentos ou conceitos, no FILE, o participante se relaciona diretamente com a obra, trabalhando seu sentir e agir, independente de sua idade, classe social ou condição cultural (CASIMIRO, 2013⁴⁹).

Essa visão trazida pelo *blog* propõe que nos museus e espaços expositivos chamados “legitimadores”, o público está habituado a apenas admirar as obras. Mas essa visão é um tanto limitadora e questionável, uma vez que sabemos existirem outras formas de interação nos espaços de arte, que não sejam físicas. Além disso, o *blog* traz a ideia de que no FILE muitas vezes o conceito da obra é deixado de lado em detrimento da interatividade proposta e que a técnica não parece interessar, desde que a obra seja interativa. Ainda sobre isso, destacamos o que disse Ricardo Barreto em uma entrevista dada à Jovem Pan durante a 15ª edição do evento. Ele diz que foi feito o treinamento de vários monitores e deste modo, segundo ele,

(...) a pessoa não precisa conhecer de tecnologia, não precisa conhecer nada disso. Ela vem aqui, as pessoas vão estar informando e mostrando como os trabalhos funcionam. Então é facilímo. Vem muitas vezes vovozinha com seus netinhos aqui e a vovozinha começa a aprender que é interessante também⁵⁰.

Como já dito anteriormente, a interatividade é uma característica comum a diversas obras expostas no FILE ao longo de todas as suas edições. Centraremos a pesquisa no setor Instalações Interativas para dar prosseguimento ao trabalho.

A 7ª edição do FILE SP realizada em 2006 tinha assim, segundo consta no site do evento, sua chamada pública para a exposição “Instalações Interativas”:

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

⁴⁹ CASIMIRO, Giovana. **Arte Contemporânea assusta muita gente**. *O Grito*, 29 jul. 2013. Disponível em: <<http://revistaogrito.ne10.uol.com.br/page/blog/2013/07/29/arte-contemporanea-assusta-muita-gente-um-passeio-pelo-file-em-sao-paulo/>>. Acesso em: 2 jan 2014.

⁵⁰ JOVEM PAN. FILE SP 2014 reúne arte e tecnologia em exposição interativa em São Paulo. 9 set. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=bcphCQyS4bM>>. Acesso em: 2 ago. 2014. (5'14")

às máquinas criativas: é amor ou curto-circuito? Entre para saber mais sobre o resultado destes casamentos interambientais (FILE 2006).⁵¹

E em 2007, na 8ª edição:

Ambientar um espaço é um trabalho nada simples. Mais complexo ainda é criar um meio ambiente que reage às ações dos indivíduos que povoam o lugar. O artista que cria instalações interativas formula uma natureza com dinâmica própria e original, reconfigurando nossos hábitos de movimentação no espaço, de ouvir o mundo, de presenciar a arquitetura, de nos relacionarmos com outros indivíduos. Descubra novos meios ambientes e suas características nas instalações do FILE 2007 (FILE 2007).⁵²

A partir do modo como o FILE se apresenta, podemos notar que a interatividade é mostrada como instrumento capaz de aproximar o espectador das obras baseadas em tecnologias digitais, e fica claro como o FILE convida o público a se relacionar com as máquinas no espaço expositivo e algumas vezes em espaços da cidade (como foi no FILE PAI, e como acontece no FILE Metrô e no FILE LED Show), prometendo novidades, surpresas, “inesperadas inter-relações” e “recombinações nada programadas”. Contudo, nos parece um pouco inocente pensar que a simples interação gere inesperadas inter-relações, uma vez que dentro do digital nada acontece sem que o artista-programador da obra queira. Complementando esta discussão, Kajia Kwastek, apresenta que

o processo de produção é guiado por visões ou representações mentais de possíveis interações, ou por suposições sobre como o destinatário vai perceber a possibilidade de interação (...). Como autor da obra, o(s) artista(s) cria(m) a proposição de interação através da concepção, programação, ou implementação do sistema subjacente, através da construção, seleção, ou reunião de seus ativos digitais e componentes materiais, e muitas vezes também configurando ajustes necessários. Nesse contexto, os meios digitais proporcionam uma possibilidade para a estruturação da interatividade, no sentido de que processos podem ser potencialmente ativados.⁵³

⁵¹ Texto disponível no site do evento:

<http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.aspa1=309&a2=421&id=1>. Acesso em: 2 jan. 2014.

⁵² Texto disponível no site do evento:

<http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.aspa1=309&a2=421&id=1>. Acesso em: 2 jan. 2014.

⁵³ Tradução nossa para: “The production process is guided by visions or mental representations of possible interactions, or by assumptions about how the recipient will realize the interaction proposition. Many artists, however, also emphasizes the need for openness or willingness to relinquish total control (...). As author of the work, the artist(s) create(s) the interaction proposition by designing, programming, or implementing the underlying system, by constructing, selecting, or assembling its digital assets and material components, and often also by selecting or configuring the required setting. In this context, digital media provide a means for structuring interactivity, in the sense of process that can potentially be activated” (KWASTEK, 2014, p. 91-92).

Paula Perissinoto (2007) destaca a importância da interatividade para o momento artístico em que estamos vivendo. Para ela,

as mídias contemporâneas ampliaram a função da comunicação entre o artista e o espectador criando uma relação de interação que não pode ser desconsiderada. O modo como esta comunicação interativa vem transformando a essência e a função da arte e da cultura são questões que ainda criam uma inquietude típica do mundo artístico contemporâneo que busca analisar a situação presente com o objetivo de formatar visões daquilo que será o futuro das artes. Entende-se por interatividade a dinâmica de participação do espectador em sua relação com a obra, tanto quanto a dinâmica de sistemas criados por artistas capazes de gerar uma interação da obra com ela mesma (PERISSINOTO, 2007).

Ricardo Barreto, em uma entrevista ao programa de TV “Hoje Tem” da *TV Gazeta* destaca a proposta principal do evento em trazer o encontro entre arte e tecnologia e que “a cada dia as pessoas gostam mais dessa relação”. Ele destaca que as pessoas podem ir ao FILE “mexer, modificar e transformar” as obras de forma diferente do que ocorria antigamente, e diz acreditar que isso faz com que as pessoas sejam mais “autônomas” e “se relacionem diferentemente do modo como veem o mundo e elas se tornam um pouco mais inteligentes”⁵⁴.

A interatividade em feiras de arte digital e em festivais é sem dúvida um dos atrativos para o público e uma forma de expor a produção envolvendo arte e tecnologia. Por exemplo, na feira de arte digital Unpainted, que aconteceu em Munique em janeiro de 2014, um texto de apresentação do ZKM⁵⁵, uma das instituições apoiadoras do evento, era: “Todos os anos, as instalações interativas convidam os visitantes para participarem e atraem um grande número de, especialmente, jovens visitantes.”⁵⁶

No próximo capítulo, falaremos um pouco sobre conceitos de interatividade na arte digital, para depois apresentar as principais características dessa categoria a fim de pensar o objetivo que norteia este trabalho.

⁵⁴ Prestígio o maior encontro do país sobre arte digital. *TV Gazeta*. 8 ago. 2013.

Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=vmO5sosj_aY>. Acesso em: 2 fev. 2014. (5’37’’)

⁵⁵ Zentrum für Kunst und Medientechnologie – Centro de Arte, Mídia e Tecnologia de Karlsruhe.

⁵⁶ Tradução nossa para: “Each year, the interactive installations inviting visitors to participate attract a great number of especially young visitors.” UNPAINTED Media Art Fair. Catálogo de exposição. Munique, 17-20 de janeiro de 2014. Disponível em: <<http://www.unpainted.net/>>. Acesso em: 26. mar. 2014.

3 Arte Interativa

3.1. A ARTE INTERATIVA NO “GUARDA-CHUVA” DA ARTE DIGITAL

Segundo Roy Ascott, “enquanto a arte foi tradicionalmente centrada na aparência das coisas e na sua representação as artes digitais estão preocupadas com sistemas interativos, com a transformação, o emergente, o trazer a ser” (ASCOTT, 1996 apud BRAGANÇA, 1998, p. 194). As obras expostas no FILE fazem uso de ferramentas digitais, por isso, apresentaremos a seguir uma breve introdução sobre a arte interativa.

As artes digitais, ou “novas mídias”, como apresentado por Lev Manovich em seu texto “La vanguardia como software” (2002), se referem aos suportes ou mídias que começaram a depender do computador e dos meios digitais para serem distribuídas (CD, DVD, sites, jogos, etc.). Além de se referirem “ao material” de que a obra é feita, o termo se relaciona a uma radical renovação cultural iniciada quando computadores começaram a ser usados não apenas para produção, mas também para distribuição de conteúdos de maneira mais livre. Domenico Quaranta (2013, p. 31) aponta que as novas mídias são definidas pelo meio que utilizam e coloca em questão as implicações sociais, políticas e culturais dessas mídias.

Christiane Paul apresenta na introdução de seu livro *Digital Art* (2003) uma discussão sobre o que podemos considerar como novo no meio digital, se muitos conceitos da arte digital exploram as mesmas questões da chamada por ela da “arte tradicional”. Edward Shanken (2013) também discute essa questão e pergunta o que há de novo nas experiências com as tecnologias digitais empregadas na arte, uma vez que a própria arte contemporânea está em diálogo com novidades tecnológicas e se utilizam de termos-chave da cultura digital, como interação, participação, programação e *networks*.

Consideramos importante apresentar a distinção assinalada por Christiane Paul (2003) entre as obras que se utilizam das tecnologias digitais como ferramentas (por exemplo, as que utilizam a fotografia ou programas de computador, como o Photoshop) e aquelas que fazem do digital propriamente seus trabalhos. A autora aponta que as tecnologias digitais reconsideram as noções tradicionais e a arquitetura do espaço expositivo e se esforçam para

traduzir características do objeto virtual (sendo que tal objeto é formado por códigos binários) para o espaço expositivo e físico e conexões estabelecidas entre virtual e físico afetam o trabalho esteticamente (PAUL, 2008). Segundo Katja Kwastek (2014), os trabalhos digitais requerem que o observador se engaje com as atividades propostas pelas obras, em detrimento da pura recepção mental, e isto é designado como “arte interativa”. Na esteira dessa discussão, é ainda mais importante centrar nas características da interatividade, pois a maioria das obras do FILE possuem essa propriedade, por isso direcionamos o nosso estudo para o setor Instalações Interativas. Na sequência, apresentaremos algumas características da chamada arte interativa.

3.2 A ARTE INTERATIVA

Sobre a interatividade na arte, Katja Kwastek comenta:

A incorporação consciente da interatividade como um componente de obras de arte, ocorreu inicialmente mais ou menos em paralelo com a sua exploração científica nas ciências sociais. Embora as primeiras tentativas artísticas de envolver o público começaram início do século XX, a descoberta desses novos conceitos no contexto da arte não ocorreu até depois da Segunda Guerra Mundial. Desde então, a análise das inter-relações entre artista, obra e público estabeleceram-se como um tema básico da prática artística e teoria da arte. No entanto, trabalhos de arte que envolvem ativamente o público sem a utilização de tecnologia moderna muitas vezes não são definidos como “interativos”, mas como “participantes” ou “colaborativos”. Inicialmente, o conceito de arte interativa era conscientemente evitado de modo a distinguir essas obras de projetos que utilizam a tecnologia digital⁵⁷.

Wolf Lieser (2009) refere-se ao século XX como o momento auge para a arte interativa, elencando uma série de novidades, “como a implantação de computadores na vida

⁵⁷ Tradução nossa para: “The conscious incorporation of interactivity as a component of artwork initially took place more or less in parallel with its scientific exploration in the social sciences. Although the first artistic attempts to actively involve the public go back to the beginning of the twentieth century, the breakthrough of these new concepts in the context of action art did not occur until after World War II. Since then, the analysis of interrelations between artist, artwork, and the public has become established as a basic theme of artistic practice and art theory. However, artworks that actively involve the public-without the use of modern technological are often not denoted as “interactive”, but as “participatory” or “collaborative” works. Initially, the concept of interactive art often consciously avoided so as distinguishing these works from projects that use digital technology” (2014, p. 7).

cotidiana, ou o aparecimento dos telefones celulares e gravadores digitais⁵⁸”. Como consequência, aponta, essas novidades não só influenciaram a vida diária das pessoas no campo do trabalho e da comunicação, mas também deram origem a tipos de arte, como *net art* e a arte interativa. A arte interativa era considerada, segundo Lieser (2009), como um dos “pilares essenciais da arte midiática”. A interatividade na arte foi vista como capaz de mudar o lugar do espectador: de passivo ele se tornou ativo e passou a ser considerado um operador, ao invés de um simples espectador, uma vez que as obras interativas propõem experiências ativas com elas mesmas.

A história da arte interativa, conforme apresentado por diversos autores (DINKLA, 1992; LIESER, 2007; SHANKEN, 2013, KWASTEK, 2014), não começa com a arte digital. Erkki Huhtamo (2004) apontou que as mídias interativas são resultantes da relação homem-máquina e se refere à Revolução Industrial da segunda metade do século XVIII como responsável por estreitar esses laços. Uma crítica comum à arte interativa como exclusiva ou inaugurada com o advento das artes digitais, é que, independentemente do período artístico em que se encontre, o receptor sempre precisou ser um sujeito ativo para completar a obra. Sobre isso, aponta Edward Shanken:

De maneira implícita, a arte sempre foi interativa, no sentido que exige atos de percepção e cognição por parte do espectador. Ao enfatizar os aspectos temporais da percepção e, assim, explicitando o modo de enfrentamento com as obras de arte, os artistas se puseram a desafiar e perturbar as ideias tradicionais acerca da relação com o espectador e obra. (...) Marcel Duchamp disse, em 1957, que “o ato criativo não é realizado unicamente pelo artista, o espectador é quem põe a obra em contato com o mundo, assim dá sua contribuição ao ato criativo”⁵⁹.

Nesse mesmo sentido, apresenta Lieser,

A princípio, toda ativação de um processo mental que tem lugar durante a observação de uma obra artística pode ser considerada uma interação, ou seja, com cada obra artística percebida se produz algum tipo de reação interativa. Se se elege uma definição mais refinada, baseada em uma

⁵⁸ Tradução nossa do trecho: “(...) como la implantación de ordenadores en la vida cotidiana, a aparición del teléfono móvil y los medios de grabación digitales.” (LIESER, 2009, p. 246).

⁵⁹ Tradução nossa para: “De manera implícita, el arte siempre ha sido interactivo, en el sentido en que exige actos de percepción y cognición por parte del espectador. Mediante el énfasis en los aspectos temporales de la percepción, y por lo tanto haciendo explícito el proceso de enfrentarse a las obras de arte, los artistas empezaron a desafiar y alterar las ideas tradicionales acerca de la relación entre espectador y obra. (...) Marcel Duchamp dijo en 1957 que “el acto creativo no es realizado únicamente por el artista; el espectador es quien pone la obra en contacto con el mundo. así, añade su contribución al acto creativo”. (SHANKEN, 2013, p. 44).

interação técnica, uma obra é considerada interativa quando a interação conta com uma participação tangível do espectador⁶⁰.

Um importante estudo sobre arte interativa desenvolvido por Söke Dinkla, “The history of the interface in Interactive Art” (1994), nos ajuda a situar historicamente essa produção. Dinkla se reporta ao trabalho de Umberto Eco, a *Obra aberta* (1962), como um importante estudo teórico sobre a abertura de obras de arte através da participação do espectador. Dinkla se refere também aos primeiros movimentos artísticos preocupados com a ação do público, destacando a participação de artistas das primeiras vanguardas no século XX, como os movimentos Happening, Performance, Dadaísmo e Arte Cinética.

Nosso interesse, contudo, não é fazer um histórico dessa produção, nem defini-la a ponto de chegar a um consenso sobre o que é arte interativa. Aqui pra frente, nos interessa pontuar características desse tipo de arte, que nos ajudem a entender o que é explorado pelo festival em estudo, e quais as relações estabelecidas com o público.

3.3 A INTERATIVIDADE NO CONTEXTO TRABALHADO: PARA COMPREENDER O FILE

Quando falamos sobre interatividade, nos referimos a um sistema (computador, máquina) operado por um usuário (pessoa). Havendo correspondência entre as partes, a comunicação se torna possível. Em se tratando de arte interativa, nos referimos a uma relação dialógica criada entre espectador e obra, ou seja, quando há comunicação a obra acontece, neste caso, sem o *iterator*, a obra só existe em sua potencialidade e, segundo Joshua Noble (2012), a arte interativa é muito diferente da não interativa, uma vez que o objeto da arte interativa é a “situação gerada pelo sistema”, e o da arte não interativa é a obra finalizada. Assim, pontua o autor:

Em pintura, o objeto artístico é a própria pintura; em escultura, o objeto é ela mesma e o espaço ao redor dela; em vídeo, o objeto é a projeção. Em trabalhos interativos, o objeto de arte é realmente a interação entre o espectador e o sistema criado pelo artista. O sistema pode ser muito

⁶⁰ Tradução nossa para: “En principio toda activación de un proceso mental que tiene lugar durante la observación de una obra artística puede ser considerada una interacción, es decir, con cada obra artística percibida se produce algún tipo de reacción interactiva. Si se elige una definición más aliada, basada en una interacción técnica, una obra es considerada interactiva cuando la interacción cuenta con una participación tangible del receptor” (2009, p. 225).

elaborado tecnologicamente, possuir apenas um simples elemento tecnológico, ou nenhum.⁶¹

O sistema, segundo Noble, é pensado para o usuário, e a interação acontece via mensagens dadas por ele ao sistema. O meio entre sistema e usuário é a interface programada pelo *designer/artista*.

Em sua dissertação, *Arte interactivo: nuevas estrategias em la relación dialógica entre el espectador y la obra de arte* (2008), Pau Waelder nos ajuda a entender o que acontece na relação entre *interator* e obra. Repetimos a seguir o esquema de um sistema interativo segundo a proposta do autor (2008, p. 31-32):

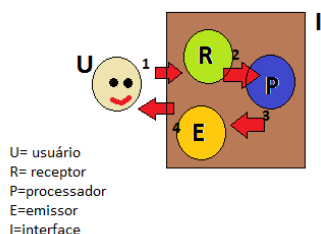


Figura 18: Esquema: interação com a interface.
Fonte: Elisiana Candian, 2014 baseado em Pau Waelder (2008).

- O usuário produz a ação sob a interface, que pode ser: manipulação de objetos, falar, cantar, dançar, apertar botões, utilizar o *mouse*, e assim transmite a mensagem.
- Receptor age registrando as mensagens por meio de sensores, microfones, câmeras.
- O processador interpreta os dados e transmite ao emissor que transmite novamente ao usuário por meio de sinais visuais ou sonoros ou por meio de movimentos, como choques, por exemplo.
- O usuário poderá receber as ações e reinterpretá-las, respondendo com outros estímulos.

Como já foi dito, a interface construída por meios digitais ou eletrônicos é o que torna possível o diálogo entre usuário ou *interator* e a máquina e, para ela, o código de programação se torna material artístico. A interface é o meio de comunicação entre usuário e

⁶¹ Tradução nossa para: “In painting the object is the painting itself; in sculpture, it is the object and the space around it; in video piece, the object is the video projection. In an interactive artwork, the object of the art is really the interaction between the viewer and the system that the artist has created. That system can be very technologically complex, it can have a single simple technical element, or it can have none at all” (NOBLE, 2012, p. 16).

sistema, ela direciona o que é ou não possível e como o usuário deverá agir (se ele deve cantar ou falar, por exemplo) e qual o caráter da interação (por exemplo, se a obra vai responder acendendo luzes, levantando-se, dando choques, etc). Alessandra Bochio (2010, p. 11) apresenta a interface como sendo dispositivos tanto de entrada quanto de saída, que funcionam como pontes entre as ações humanas e os códigos do computador: sua base numérica. A esse respeito, comenta Simanowski (2011, p. 106) que o código é um elemento indispensável em todas as discussões das artes digitais, porque tudo o que acontece é parte de um assunto mais importante para a “gramática e a política do código” e, segundo ele, em muitos casos, é importante entender o que foi feito e o que pode ser feito ao nível do código para entender e avaliar a semântica de um artefato digital.

Ao programar o código e criar uma interface, segundo Noble, a parte mais difícil é fazer com que o sistema responda a uma mensagem do usuário. Para o autor, atratividade e funcionalidade são partes importantes para o usuário:

A atratividade de uma interface é uma parte importante para tornar agradável a interação com o usuário: cores, textos, simetria, sons e gráficos são elementos importantes de comunicação que moldam como o usuário interage com o sistema (...) a funcionalidade de uma interface é parte do que torna o sistema apto para uma tarefa e o que faz com que o usuário seja capaz de interagir com o sistema. Mesmo se o que esse sistema fizer for algo um pouco opaco, o usuário ainda precisa de uma interface funcional que lhe mostre o que pode fazer e lhe dê um *feedback*⁶².

Pau Waelder, em sua dissertação (2008), enumera as características da arte interativa:

- a) A arte interativa cria uma relação dialógica com o espectador;
- b) o diálogo se faz possível através da interface construída por meios digitais ou eletrônicos, ou seja, o código de programação é material artístico, e a interface direciona a interação da obra;
- c) o espectador adota uma postura ativa (torna-se operador, usuário);
- d) a relação estabelecida entre operador e obra necessita de uma ação do operador (uma espécie de performance);
- e) a obra não existe potencialmente sem o operador;

⁶² Tradução nossa para: “The attractiveness of a interface is an important part to making an interaction pleasant to a user: the colors, text, symmetry, sounds and graphic are important and are communicative elements that shape a great deal about what a user thinks about your system (...) The functionality of an interface is part of what makes as system good for a task and what makes a user able to use your system. Even if what that system does is rather opaque, the user still needs a functional interface that shows him what his input does and gives him feedback” (NOBLE, 2012, p. 7).

- f) há dois tipos de interação: a interna (máquina direciona as ações da máquina) e a externa (máquina que direciona as ações da pessoa e vice-versa e entre as pessoas que se relacionam a partir da obra);
- g) uma vez que a obra se completa no espectador, não havendo um autor último, o conceito de produção e recepção da obra e também de autoria é questionado⁶³.

Noble (2012, p. 9-10), em um sentido mais técnico, detalha os modos de interação externa em: manipulação física; uso de comandos para controlar os códigos de entrada (como por exemplo, ctrl + c, ctrl + v); manipulação do mouse; captação de presença, localização e imagem; manipulação tátil, interfaces e *multitouch*; gestos; reconhecimento de fala. Para Noble, são importantes essas categorizações, pois ele destaca quais as partes devem ser compreendidas e controladas pelo *designer* na hora de programar a interface.

No item seguinte, apresentaremos de que forma a interatividade, como fenômeno, é mediada no festival em estudo.

3.4 MEDIAÇÃO PELA INTERATIVIDADE

Uma vez que o presente trabalho visa compreender como a interatividade é utilizada pelo festival em estudo e se ela estabelece uma relação de proximidade entre o público e a tecnologia que compõe as obras expostas, uma maneira de entender como a interatividade é explorada é fazendo a análise dos diversos discursos que mediam o festival. É importante destacar que, segundo Dubouis, “o significado mais corrente de *mediação* vincula-se à ideia 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” (1997 apud SIGNATES, 1998).

Já vimos na primeira parte deste estudo que o festival apresenta a interatividade como forma de o público se relacionar com a tecnologia através de “inesperadas inter-relações”, além de o festival se valer da interatividade para aproximar-se do público, a imprensa noticia o evento destacando também essa característica. Para demonstrar isso, escolhemos alguns

⁶³ Esses elementos são muito importantes por se referirem ao conceito da obra pensada pelo artista, por isso trataremos deles quando fizermos as análises das obras.

exemplos de manchetes⁶⁴ de jornais e sites que se referiram ao FILE durante algumas exposições: “Arte interativa na Avenida Paulista” (*O Estado de São Paulo*, 2010⁶⁵), “Começou hoje a maior exposição interativa de arte digital do Brasil” (*Catraca Livre*, 2013⁶⁶), “14ª edição do FILE reúne instalações interativas em São Paulo” (*Globo News*, 2013⁶⁷), “Festival FILE leva instalações interativas à Avenida Paulista” (“Guia Folha”⁶⁸, 2013), “Interatividade atrai o público no primeiro dia do FILE” (Sesi-SP, 2013⁶⁹), “FILE une arte, tecnologia e games; vídeo mostra interação com obras” (*G1*, 2014⁷⁰).

Acreditamos que esta seja uma forma de mediação que contribua para chamar a atenção para o público visitar o FILE. Na entrevista feita aos membros do educativo do festival, quando perguntamos se existia algum trabalho especificamente procurado pelo público, um mediador (Entrevistado nº 1) nos disse: “Os trabalhos mais midiáticos [trabalhos que a imprensa mais divulga] eram em geral mais procurados. A gente via isso nas crianças que comentavam: ‘Olha lá o da televisão’.” E quando fizemos a mesma pergunta a um mediador (Entrevistado nº 6) que trabalhou na 15ª edição, o entrevistado disse, apontando para a obra: “Sim! Aquele da ponta que é um trabalho interativo, que quando você coloca a mão, o material se torna quase vivo. Era um que as pessoas viam na TV e vinham por causa dele [se referindo à @><#!!!*The Life of an Overtaxed Surface*⁷¹]. Ah! E teve um final de semana que aquele trabalho tava em manutenção e as pessoas diziam: ‘Poxa, foi bem no final de semana que eu vim’.” E quando perguntamos ao mediador se alguém demonstrou não saber que podia mexer nas obras, ele disse (Entrevistado nº 7): “(...) eu acho que é mais o

⁶⁴ Por enquanto, apresentaremos algumas manchetes e mais adiante mostraremos algumas menções da imprensa a determinadas obras.

⁶⁵ ANTUNES, Pedro. **Arte interativa na Avenida Paulista**. *Jornal da Tarde*. 26 jul. 2010. Disponível em: <<http://blogs.estadao.com.br/jt-variedades/arte-interativa-na-avenida-paulista/>>. Acesso em: 20 set. 2014.

⁶⁶ Começou a maior exposição interativa de arte digital do Brasil. *Catraca Livre*. 16 jul. 2013. Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/sp/agenda/gratis/arte-digital-invade-a-Fiesp-com-mega-exposicao-interativa/>> Acesso em: 20 set. 2014.

⁶⁷ File reúne Instalações Interativas – São Paulo. Ei +, *Globo News*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=uB0U-jezmk0>>. Acesso em: 2 mar. 2014. A notícia (com duração de 5’17”) foi postada no Youtube no dia 26 jul. 2013, mas não há registro de quando foi ao ar.

⁶⁸ WOLF, Luzia. **Festival FILE leva instalações interativas à Avenida Paulista, veja destaques**. Guia Folha, 22 jul. 2013. Disponível em: <<http://guia.folha.uol.com.br/exposicoes/2013/07/1313619-festival-file-leva-instalacoes-interativas-a-av-paulista-veja-os-destaques.shtml>>. Acesso em: 14 jul. 2014.

⁶⁹ GOUVEIA, Ariett. **Interatividade atrai o público no primeiro dia de File**. Portal Fiesp. 23 jul. 2013. Disponível em: <<http://www.Fiesp.com.br/noticias/interatividade-atrai-o-publico-no-primeiro-dia-de-file/>>. Acesso em: 12 jul. 2014.

⁷⁰ PETRÓ, Gustavo. **FILE une arte, tecnologia e games**. *G1*, 29 agosto. 2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2014/08/file-une-arte-tecnologia-e-games-video-mostra-interacao-com-obras.html>>. Acesso em: 10 out. 2014.

⁷¹ FILE SP 2014. Resumo de @><#!!!*The Life of an Overtaxed Surface*, de Vitus Schuhwerk e Maria Jürgens. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp_2014/file-sp-2014-installation-35/>. Acesso em: 2 out. 2014.

contrário: pessoas tentando mexer em obras que não eram interativas. Acho que isso era mais comum.”

Além da mediação feita pelo festival, feita pela imprensa, há também a mediação feita por pessoas do chamado “educativo”. O educativo permanece na galeria enquanto há FILE e estabelece uma relação muito próxima com o público. Sobre esse tipo de mediação, a coordenadora do educativo do FILE esclarece que

“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” (WEIZMANN, 2012).

Segundo a entrevista feita a um dos membros do educativo, muitas obras quebram-se ao longo da exposição do FILE. Como comenta o entrevistado (Entrevistado nº 4) em resposta à pergunta feita sobre existir preocupação por parte da organização do evento com a conservação das obras,

(...) várias coisas quebram ao longo da exposição, e eles já tinham dito isso durante o treinamento, eles já avisam pra gente. Como são obras que as pessoas vão acabar mexendo, e nem sempre ela sabe como mexer, vai ter alguém mais bruto e tal e vai acabar acontecendo. Tem obras que são bastante sensíveis também. A gente foi avisado e comunicado sobre isso. E tinha o técnico que estava lá todos os dias com a gente também e que vira e mexe tinha que arrumar. São obras que quebram, sim. Bom, a ideia é: “vamos expô-las, e o público vai poder ver e mexer”, só que é muita gente e muita gente mexendo nas coisas, então não tinha como não quebrar. E tiveram obras que quebraram no meio da exposição e não foram arrumadas depois até o final da exposição.

O entrevistado esclarece, ainda, que acredita que o grande problema é o público não entender a exposição como uma exposição de arte, e que “as pessoas só querem interagir”. Segundo esse mesmo entrevistado,

as obras de interação são mais interessantes. Tanto que, quando a obra não era de interação, as pessoas metiam a mão e dava merda, 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.

Quando perguntamos a um dos mediadores do FILE se o público em geral sabe que se trata de uma exposição de arte e tecnologia, o entrevistado nos disse que existem tipos diferentes de público:

Eu vou separar os grupos de público: tinham pessoas que iam com agendamento e pessoas que iam sem agendar. Quem ia com agendamento eram pessoas que já frequentavam festivais, ou eram grupos de faculdades, de escolas públicas, privadas e que tinham algum projeto que envolvia alguma questão do FILE. Então, em geral essas eram pessoas que já tinham certa formação e que já sabiam o que esperar, e algumas vezes até dialogavam sobre trabalhos de edições anteriores. Então essas eram pessoas mais informadas. E o outro grupo de pessoas, que é difícil eu generalizar por ser um grupo muito grande, mas em geral, eu percebia que era um grupo que buscava pelo entretenimento e que buscava a tecnologia pelo aspecto lúdico. E tudo era jogo, como um *playground*. Tanto é que era muito comum nos finais de semana famílias visitando o evento. Mas é uma variedade grande de público. E acho que essa é uma característica importante do FILE: é um evento no meio da Avenida Paulista que recebe um público muito diversificado: estrangeiros, famílias, empresários. São vários grupos. E essa era uma coisa passada no educativo: que a gente deveria passar algumas informações de acordo com o público, não era algo padronizado, a gente deveria ter uma espécie de “*feeling* de educativo”. Só eram padronizadas informações acerca do que podia e do que não podia (Entrevistado nº1).

Alessandra Bochio em sua dissertação de mestrado *As imagens das instalações interativas: uma abordagem sobre os modos de solicitar a participação do público na obra de arte* (2010) fez também diversas entrevistas com educadores e com pessoas que estiveram visitando o FILE, dentre elas, um educador do FILE, que afirmou:

De maneira geral, eu posso dizer que os visitantes daqui são um público muito heterogêneo e geralmente não sabem sobre o contexto em que a exposição está inserida. O próprio nome do festival pode ser interpretado de diversas formas, tanto pelo nome inglês, *file*, de arquivo, ou como a sigla de Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Mas eles de fato não sabem do que se trata realmente, se é uma exposição de arte ou uma mostra simplesmente eletrônica. Acredito que grande parte deles veem como uma mostra eletrônica e querem interação, sentem necessidade da interação, em cada obra. E os educadores fazem o possível para deixar claro que é uma exposição de arte contemporânea, mas que se utiliza da tecnologia e das diversas mídias (Entrevistado 35, In: BOCHIO, 2010, Anexo B).

Na esteira dessa discussão, Christiane Paul (2008, p. 66) esclarece que o público de novas mídias é dividido entre os *experts*, que têm familiaridade com essa forma de arte, um pequeno público que tem aversão às tecnologias e aos computadores, e uma parte formada por um público relativamente jovem que tem alta familiaridade com o universo das novas tecnologias, mas que não necessariamente são acostumados com as tecnologias envolvidas

com arte. Ainda há o grupo de quem está interessado por esse tipo de arte, mas necessita de assistência para compreender a relação entre arte e tecnologia. Conforme observamos nas entrevistas acima descritas, há no FILE essa diversidade de público apresentada por Christiane Paul. Desse modo, para mediar essas diferenças, é imprescindível a figura do “mediador cultural”. Sobre isso comenta Christiane Paul:

New media art requer uma plataforma de intercâmbio entre obra de arte e público ou o espaço público de uma galeria (...), por exemplo. Desafios práticos incluem a necessidade de manutenção contínua e um ambiente de exposição flexível e tecnologicamente equipado, pois edifícios do museu (tradicionalmente baseada no modelo “cubo branco”) nem sempre podem fornecer, bem como questões conceituais e uma necessidade contínua de organizar programas educativos para o público para torná-los mais familiarizados com esta forma de arte ainda emergente⁷².

Ainda sobre os “tipos de público”, um dos entrevistados se refere à certa delicadeza necessária na hora de lidar com os diversos públicos, pois além das diferenças apontadas por Paul, ele via que existiam diferenças ao acesso à tecnologia e isso devia ser pensado na hora de mediar a visita. Segundo ele,

(...) você tem uma parcela muito grande de públicos diferentes. Você tem pessoas que são de baixa renda, pessoas de alta renda. Pessoas que têm contato com arte, pessoas que não têm contato com arte e teoricamente isso possibilitaria uma democratização da arte, ainda mais da tecnologia que já é um campo extremamente restritivo, por conta dos preços, por conta dos impostos. Só que o FILE, ele tem uma face muito mercadológica e a face mercadológica impede que você consiga interagir com diferentes classes da mesma forma, porque algumas delas estarão procurando jogos que elas podem consumir, enquanto outras pessoas nem sabem que isso é consumível e você precisa ter uma delicadeza muito grande [enquanto mediador]. Então, no quesito de democracia, é uma falsa democracia de exposição, porque ao mesmo tempo em que você consegue lidar com pessoas que consomem grande quantidade de arte e em qualidade também, você tem aquela pessoa que nunca teve contato e você não pode mostrar pra ela da mesma forma a arte que é consumível, no sentido mercadológico. Por exemplo, jogos ou até mesmo algumas instalações que poderiam ser vendáveis enquanto outras que não são, você precisa ter essa delicadeza (Entrevistado nº 9).

Como já dissemos, o educativo é responsável por mediar relações entre público e obra. Para Bernard Darras, o mediador é aquele que ajuda as diferentes partes a formular suas

⁷² Tradução nossa para: “New media art requires platform of exchange between artwork and audience or the public space of a gallery and the public space of a network, for example. Practical challenges include the need for continuous maintenance and a flexible and technologically equipped exhibition environment, which museum buildings (traditionally based on the “white cube” model) cannot always provide, as well as conceptual issues and a continuing need to organize educational programs for audiences to make them more familiar with this still emerging art form” (2008, p. 54).

representações, a descobrir as interpretações dos outros e mesmo a inventar outras interpretações. Ainda segundo Darras (2009), mediação envolve um acompanhamento semiótico que “intervém ao longo das operações de difusão e propagação de objetos culturais”. Na fala acima destacada, o mediador apresenta certa dificuldade ao mediar as relações, uma vez que acredita que o FILE lide com a falsa ilusão de democracia da arte, e ao apresentar uma tecnologia não acessível a todos em função de preço, etc. cria uma barreira social entre as pessoas que podem consumir e aquelas que não.

Sobre a preparação para o trabalho, os entrevistados contaram que houve uma semana de treinamento. No treinamento discutia-se acerca de arte e tecnologia, a respeito das obras em exposição e houve encontros com vários artistas a fim de receber, deles próprios, algumas informações técnicas e estéticas das obras em exposição. Um dos entrevistados destacou que

atendia grupos geralmente de escolas, eram grupos entre 14 e 17 [pessoas]. A maioria ficava surpresa em entender que existe um conceito artístico por trás daquilo, sabe? (...) Eles achavam interessante, mas não viam arte naquilo. E eu via que o principal papel do educativo no FILE era mostrar que aquilo não é uma brincadeira, que existe um conceito que o artista quis passar. E acho que a maior surpresa dos grupos que eu pegava era conseguir ver arte por trás daquilo. E depois que a gente explicava pra eles, eles mesmos costumavam criar outras teorias. Então acho que essa era a principal surpresa deles (Entrevistado nº3).

Vemos nesse relato a importância do mediador cultural para ajudar o público a compreender que, além de técnica, existe um conceito artístico por trás das obras expostas e, assim, talvez a barreira social colocada pelo Entrevistado nº 9 seja neutralizada, visto que entender as obras em exposição talvez permita que esse público as experiencie de uma maneira menos automática e se sinta inserido de alguma forma, ao ser levado a compreender o significado das obras. No entanto, outros entrevistados acreditam que no trabalho do FILE eles assumiam mais o papel de “orientadores de público” ou de monitores do que propriamente de “educativo”:

“Como mexer?” era recorrente, “Como que funciona?”, “Eu tô interagindo?” (...) como nosso trabalho não era tanto de educador, mas mais de orientador de público, a gente fala: “não precisa mexer tão forte”, “a movimentação que você deve fazer é tal”, ou quando não tinha interação e a pessoa achava que tinha eu não falava nada, só pra ela não sair chateada (Entrevistado nº4).

Sobre o trabalho de mediação no FILE esse entrevistado nos disse:

Na verdade, a [minha] única surpresa não tem a ver com as obras, mas mais com relação ao preparo. Porque o curso de formação é feito para se trabalhar com mediação, mas na verdade o trabalho é monitoria, é de estar cuidando

das obras para que não tenha problema (...) eu vim para o FILE para trabalhar com mediação, eu não vim para trabalhar com monitoria, que é um trabalho diferente. Então, o FILE faz a formação de mediador, mas na verdade ele quer um monitor, porque precisa ter alguém perto da obra, pra cuidar da obra pra não estragar, pra não ter problema, porque a maioria é interativa e tal (...) (Entrevistado nº 6).

Segundo outro entrevistado,

Acho que na verdade o festival se preocupa em tomar cuidado pra não estragar as obras e me pareceu que não estavam preocupados em “educar” o público. No educativo nós não falamos sobre a receptividade do público para essa linguagem. A discussão é: “Funciona ou não funciona. Pode mexer ou não pode. É interativo ou não é.” (Entrevistado nº1)

Perrotti e Pieruccini (2014, p. 11) apontam que “a mediação não é somente um ato ‘funcional’ ou de âmbito restrito; é também discurso, ato de produção de sentidos que se realiza no campo e dinâmico da cultura”. Sendo assim, uma vez que o FILE trabalha por formar um público para a arte digital, uma forma de arte que ainda causa estranhamento em muitas pessoas, é importante que, além de o ambiente destinado à exposição seja propício à interatividade, a equipe do educativo seja formada a fim de ajudar as pessoas que frequentam o FILE a entender essa forma de arte e a mostrar que tantos trabalhos vão além da interatividade e que são pensados a partir de um discurso artístico por artistas/*designers*. Por fim, apresentamos uma fala de um entrevistado (BOCHIO, 2010) que reflete a importância da mediação para contornar o enfoque dado pela imprensa e para levar o público a entender o significado da exposição:

Não estou querendo generalizar, mas pelo que eu observo, ao entrarem no espaço expositivo, os visitantes querem saber de imediato como tudo funciona, ficam afoitos para tocar nas obras e acabam por destruí-las. Nós, os educadores, sempre falamos: ‘por favor, devagar’. Não acho que se trata de agir de má fé, mas muitas vezes eles não têm instruções e a mídia divulga de uma forma mais lúdica do que realmente é. Algumas dessas pessoas estão abertas para conversar com o educador e este lhe dizer sobre o funcionamento das obras. Mas nós muitas vezes temos que simplificar alguns conceitos presentes nas obras para torná-las mais próximas das realidades delas e para que assim elas possam compreender melhor (Entrevistado 35, in: BOCHIO, 2010, Anexo B).

4 Os conceitos de *Artifização* e *Gamificação* discutidos no contexto de exibição do FILE

Quando perguntamos a um mediador se o público do FILE em geral demonstrava conhecimento prévio acerca do conteúdo da exposição, ou seja, que se tratava de uma exposição de arte e tecnologia, ele (Entrevistado nº 4) disse acreditar que em geral parece que as pessoas “querem ver coisa nova, querem ver tecnologia”. E disse acreditar ainda que não sabe se ao indo ao FILE o público está pensando em ver arte, segundo sua opinião: “Não sei as pessoas falam: ‘agora eu vou ver arte, indo para o FILE.’ Acho que elas pensam que vão ver arte indo pra Bienal.” De acordo com Anelise Witt e Manoela Vares,

O Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE), considerado o maior evento de arte e tecnologia no país, reúne em uma mostra anual obras interativas de diversos países, com o intuito de evidenciar a produção atual na área. A maior parte dos trabalhos expostos são instalações interativas, mas ao falar sobre elas, o artista e pesquisador Milton Sogabe (2011), as descreve como possuidoras de um caráter divertido tal qual o de um “parque de diversões”, e que esta característica em nada diminui o valor artístico do trabalho (...). A defesa de Sogabe sobre as instalações interativas não deixa de ser uma somatória de todos os embates/dissensos aos quais a arte já enfrentou, tais como sair dos ateliês, ganhar as ruas, voltar para a galeria, ganhar forma em objetos ordinários, se transformar no corpo do artista, hibridar-se com outras áreas de conhecimento e outros que continuam ocorrendo na atualidade (WITT; VARES, 2012, p. 198).

Segundo ainda o pesquisador Milton Sogabe (2011), as obras de arte interativas, ao permitirem que público participe do processo da obra, ampliam possibilidades de vivências poéticas. Não é, portanto, a característica interativa que tira o caráter artístico dessas obras. Acreditamos que, sobre a dificuldade das pessoas em entender a exposição do FILE como arte, um conceito interessante para ser tratado neste estudo é o de *artifização*.

Advindo da Sociologia da Arte, esse termo se refere ao processo, segundo Nathalie Heinich e Roberta Shapiró (2012), que envolve mudanças sociais, o surgimento de novos objetos e novas práticas. A artifização transforma “não arte” em arte e, além de modificar o *corpus* do objeto, as ações sociais envolvidas, são também modificadas.

Analisando a história da arte e tecnologia, é possível entender o processo de artifização sofrido por ela. Alguns autores (PAUL, 2003, KRAJEWSKY, 2006, LIESER, 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 outras classificações feitas por pesquisadores e curadores da área. Essas são categorias que levam o nome do suporte no nome. Christine Paul esclarece que, quando se usa tecnologias digitais como *meio* artístico, isso implica que o trabalho utilize exclusivamente a plataforma digital tanto para a produção, quanto para a apresentação. E ela elege características estéticas que configuram os meios digitais (2003, p. 67): “interativo, participativo, dinâmico e personalizado” e pode se apresentar por meio de uma instalação interativa, com ou sem componentes de rede, o *software* ser escrito pelo artista, ou ser uma combinação disso tudo.

Heinich e Shapiró (2012) elencaram itens pelos quais algo passa para se tornar arte, dentre eles destacamos alguns que podem ser vistos no processo da arte e tecnologia:

- 1) O deslocamento: extração do produto do seu contexto inicial de produção, ou seja, a tecnologia próxima da arte e a arte próxima da tecnologia.
- 2) A recategorização: surgiram outras formas de classificações, como a *vídeo art*, *game art*, *internet art*, arte interativa;
- 3) Disseminação: por meio dos festivais, por exemplo. (Comentamos o surgimento de uma série de festivais na introdução do presente trabalho.)
- 4) Patrocínio (dentre tantas outras, empresas privadas, como a Fiesp, que realiza o FILE).
- 5) Intelectualização (surgimento de estudos referentes à área).

Segundo as autoras citadas, é comum no processo de artificação que “atores institucionais” se preocupem em resistir à artificação e trabalhem pela “des-artificação”, em nome muitas vezes, da qualidade e conformidade, a fim de manter normas e defender interesses do grupo, mantendo os marginais de fora. Desse modo, acreditamos que 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. Essa questão foi prevista por Heinich e Shapiró. Segundo Milton Sogabe, o FILE

(...) é um festival internacional de linguagem eletrônica, não menciona a palavra arte. Embora borra [sic] todas estas fronteiras, o que é ou não arte, o que é ou não obra, o que é entretenimento ou pura tecnologia (In: GASPARETTO, 2014, p. 84).

Kajia Kwastek (2014) aproxima a obra de arte interativa dos jogos:

A extensão espacial e temporal das obras de arte-interativas, suas ações espaciais, muitas vezes não são evidentes à primeira vista ou é difícil distinguir do nosso espaço de vida. Tal como no jogo, são as regras que definem um raio de ação para a realização do trabalho. A realização dá à obra uma *gestalt* distinta, efêmera que tem sua base na proposição de interação, mas ao mesmo tempo é construída individualmente e percebida pelo destinatário⁷³.

A partir da análise feita do festival até então, é possível pensá-lo nessa fronteira entre arte e jogo, colocada por Kwastek, e que apesar de o FILE expor obras de artistas dedicados ao desenvolvimento da arte baseada em tecnologias digitais, a exposição se torna *a priori* um lugar divertido, e enquanto a mediação do evento se centra na interatividade das obras, a mediação cultural trabalha por instruir o modo de manipulação do público com as obras, muitas vezes levando em conta que as obras se quebram ao serem erroneamente ou demasiadamente manipuladas.

Em uma das entrevistas feitas com os mediadores, perguntei se era necessário deixar claro para o público que se tratavam, sobretudo, de obras interativas e um entrevistado me descreveu o que ocorre:

(...) como é tudo junto, as pessoas já sabem que pode mexer. Dificilmente alguém vinha perguntar se podia mexer ou não. (...) Você já entra e vê um “auê”, como uma festa, um monte de barulho. Não é uma festa, mas é um lugar com barulho das coisas. As pessoas estão vendo que tem coisa acontecendo. Tem gente jogando ali no *video game*, tem gente assistindo *maquinema*, tem gente mexendo no *tablet*, tem gente interagindo com uma obra do outro lado (...) às vezes a surpresa vinha de sacar de onde vinha a interação (Entrevistado nº 4).

Nesse contexto “divertido” do FILE, onde muitas vezes encontrar “regras” para a interatividade define a relação das pessoas com as obras, o FILE quebra o cotidiano de trabalho de alguém que esteja de passagem pela Paulista e queira acessar a arte de maneira gratuita. A construção da exposição é feita de modo que as pessoas possam jogar e interagir com as obras; além de várias obras serem interativas, algumas obedecem a uma estética própria do lúdico e dos jogos. Quando perguntei a um dos mediadores entrevistados se os artistas se preocupavam em explicar aos mediadores que iriam trabalhar no FILE sobre questões de ordem estéticas ou técnicas de seus trabalhos, foi dito que

⁷³ Tradução nossa para: “The spatial and temporal extension of interactive artworks – their action space – often isn’t evident at first sight or is difficult to distinguish from our living space. Just as in play, it is the rules that define a radius of action for the realization of the work. The realization gives the work a distinct, ephemeral *gestalt* that has its basis in the interaction proposition but at the same time is individually constructed and perceived by the recipient” (KWASTEK, 2014, p. 76).

todos os artistas se preocuparam em explicar tanto questões técnicas quanto os conceitos de suas obras. A explicação do funcionamento era tão importante quanto o conceito. Os artistas se preocupavam com o aproveitamento do público. Em algumas obras (eu acho difícil dizer qual não precisava), a explicação era fundamental para a maioria dos visitantes. Para maioria tudo aquilo eram jogos... Alguns não queriam saber muito do porquê, mas sim como “jogar” (Entrevistado nº 2).

Desse modo, acreditamos que a “des-artifificação” citada anteriormente, no FILE aconteça de um modo diferente do que foi apresentado por Heinich e Shapiró e é mediada por meio de outro processo conhecido como *gamificação*. A *gamificação* é um termo que tem sido muito discutido e se refere a um processo capaz de transformar ações cotidianas em jogos (ESCRIBANO, 2013). Segundo Gabrielle Navarro (2013, p. 17), como não há uma definição precisa para o que seja gamificação, o termo vem sendo compreendido como a aplicação de “elementos, mecanismos, dinâmicas e técnicas de jogos no contexto fora do jogo”. Ainda segundo Navarro, pode-se entender esses fatores citados como “o lançamento de desafios, cumprimento de regras, metas claras e bem definidas, efeito surpresa (...)”. Mas o mais importante, como discute Navarro, talvez seja compreender que a gamificação não precisa se restringir a tais elementos, e sim ser identificada a partir da junção deles, a fim de que os envolvidos se engajem na atividade em questão.

O termo se originou no setor de mídia digital (DETERDING et al., 2011), mas ganhou grande repercussão no setor empresarial, referindo-se a processos como estratégias de vendas e disseminação de produtos. Nesse contexto empresarial, o site da revista *Exame*⁷⁴ 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.

A gamificação acontece de dois modos. Um deles é quando serve ao mercado, conforme apresentamos na citação da revista *Exame*. Mas ela também pode ser incorporada a atividades cotidianas. Escribano (2013) traz o olhar de Zchermann para definir o processo. Segundo ele, “em termos táticos, a gamificação pode ser entendida como o uso de elementos

⁷⁴ MOREIRA, Daniela (Ed.). **O que é gamification?** Respondido por Leandro Kenski, especialista em marketing digital. Exame.com, 19 out. 2011. Disponível em: <<http://exame.abril.com.br/pme/noticias/o-que-e-gamification/>>. Acesso em: 14 jul. 2014.

dos sistemas de jogos com objetivos mercantis (...). Dessa forma, além da face mercadológica do processo, podemos entender que a gamificação está sendo usada para criar experiências que se referem aos *videogames* em diversos campos, como saúde, finança, governo, educação 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. Segundo Huizinga (1980, p. 7),

as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo jogo. Como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar. É a linguagem que lhe permite distinguir as coisas, defini-las e constata-las (...). Na criação da fala e da linguagem, brincando com essa maravilhosa faculdade de designar, é como se o espírito estivesse constantemente saltando entre as matérias e as coisas pensadas. Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras.

Assim, a palavra “jogo” se refere a diversos comportamentos cotidianos em um sentido metafórico (“fazer jogo”, “jogar limpo”, “entrar no jogo”), porém, graças às tecnologias digitais da informação e comunicação, o processo se perpetua.

Olga 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 a jogos. Segundo Beza⁷⁵,

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 no sentido de experiências mais envolventes. Os indivíduos estarão mais motivados, mais eficientes e mais felizes com muito pouco esforço e custo⁷⁶.

Dentro dessa perspectiva, e como mostramos, o FILE se tornou um espaço de entretenimento, aonde, entre outros interesses, as pessoas vão para se divertir e há sem dúvida uma ideia de controle e manipulação do ócio em um local onde, segundo a organizadora Paula

⁷⁵ Tradução para o trecho: “For many years, playing games was considered to be a waste of time (...) Nowadays, games or aspect of games (...) will invade our everyday life in order to – steerl our interaction with services and products towards more engaging experiences. Individuals will be more motivated, more efficient and happier with very little effort and cost.”

⁷⁶ A ideia da autora parte de um princípio capitalista quando o qual o lúdico e o lazer foram apreendidos como mecanismo de manipulação do ócio. Segundo Mascarenhas (2003 apud FERNANDES et al.), “o lazer é um fenômeno tipicamente moderno, resultante das tensões entre capital e trabalho, que se materializa como um tempo e espaço de vivências lúdicas, lugar de organização da cultura, perpassado por relações de hegemonia”. Texto de referência disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd155/o-lazer-como-um-direito-social.htm>>. Acesso em: 10. jan. 2015.

Perissinoto em uma entrevista dada ao site de notícias do Sesi-SP (PERISSINOTO, 2014), “além de ser de fácil acesso, é gratuito”. Entendemos, assim, que o ambiente expositivo cumpre o papel da gamificação.

Como apresentamos na introdução, na parte “FILE, primeiro contato”, em uma visita que acompanhamos durante a 15ª edição, a mediadora sugeriu que os garotos guardassem seus *tablets*, pois havia outros *tablets* com jogos dentro da galeria. Este é um exemplo de que mesmo que os jogos expostos no FILE não sejam jogos comerciais *a priori*, o tipo de interação não muda muito, e a visita à exposição gera no espectador um sentimento confortável, ele se sente “em casa”.

Entendemos que a gamificação no FILE se dá por meio da repetição, ou seja, através das obras que trazem interações que são parecidas com as que temos com nossos objetos tecnológicos diariamente e o FILE media as relações com o público por meio da *gamificação*, em detrimento da *artifização*, embora apresente obras de alguns artistas dedicados a discussões pertinentes à arte e tecnologia.

O discurso e a mediação feitos em torno do evento por diversas instâncias tende a resistir ao processo de artifização fazendo uso da gamificação uma vez que: 1) A palavra *arte* não é trazida nem no nome do evento, trata-se de um festival de linguagens eletrônicas, embora seja um evento que exponha obras de artistas que trabalham a intersecção entre arte e tecnologia; 2) O discurso da grande mídia em torno do FILE centra-se na diversão proporcionada pelo evento e na interatividade das obras expostas; 3) Segundo as entrevistas feitas aos membros do educativo, as pessoas vão ao FILE em busca do entretenimento e raras entendem os trabalhos como arte; 4) Como veremos muitas das interações propostas se aproximam da interação que temos cotidianamente com nossos aparelhos eletrônicos.

Não estamos negando a possibilidade do caráter lúdico e de entretenimento das obras de arte digital, contudo, o que tratamos aqui é que o discurso mediador do FILE tende a enfocar a gamificação em detrimento da artifização e, embora o FILE exponha obras de artistas dedicados a discutir suas obras dentro de uma perspectiva da arte digital, o discurso das obras se perde em razão da mera atratividade possibilitada pela interatividade.

Para se entender o que foi discutido até então, analisaremos a seguir três instalações interativas⁷⁷ que foram expostas no FILE: *Monkey business* e *Cloud pink*, que estiveram na

⁷⁷ Christine Paul (2003) comenta que instalações digitais de arte interativa são formadas por um amplo campo, com diversas possibilidades de estruturação, podendo incluir projetores, trabalhos de vídeo, etc., que fazem com

14^a edição do evento, e *ARART*, que esteve na 14^a e na 15^a edições. Nessas análises, quisemos trazer os distintos aspectos que constituem a mediação, como o discurso dos artistas, o da instituição que expôs a obra e a cobertura da mídia.

A escolha das obras se deu de modo simples: as selecionadas estiveram em uma das duas edições em que centramos este estudo (14^a e 15^a) e foram muito divulgadas pela imprensa que noticiou o evento durante o período de permanência nas duas edições citadas (conforme apresentado no capítulo 3 deste estudo, algumas pessoas vão ao FILE procurando por certas obras de acordo com o enfoque dado pela mídia). Além de terem sido demasiadamente divulgadas pela mídia televisiva (como mostraremos nas análises das obras), receberam destaque de alguns jornais *on-line*. Por exemplo, o “Guia Folha” elegeu em 2013 os “destaques do FILE”, apresentando *Monkey business* como o “mímico perfeito” e se referindo a *Cloud pink* como “o céu ao alcance”; uma reportagem de 2013 do site da Fiesp⁷⁸ postada no dia anterior à abertura (22 de julho), anuncia que entre os destaques das obras interativas, teriam tudo para fazer sucesso instalações como a *Cloud pink* e completa que “a partir desta obra os participantes podem tocar em nuvens cor de rosa projetadas num tecido suspenso no ar”. Em 2014 a sessão “Folhinha” da *Folha de S. Paulo*⁷⁹ se dirige ao público infantil do FILE, trazendo a seguinte chamada: “Festival de Arte Digital começa em SP; confira o roteiro para crianças”. Na sequência, se refere a atividades que a “Folhinha” selecionou para as crianças e destaca algumas obras da edição, dentre elas, “Ilustrações com vida” e descreve a obra *ARART*.

4.1 ANÁLISE DE OBRAS

4.1.1 *Cloud pink*

que o espectador participe ao vivo de experiências. Essas instalações estabelecem uma ligação com o espaço físico, podendo a arquitetura ser um elemento importante para a própria peça.

⁷⁸ GOUVEIA, Ariett. **Interatividade atrai o público no primeiro dia de File**. Portal Fiesp. 23 jul. 2013. Disponível em: <<http://www.Fiesp.com.br/noticias/interatividade-atrai-o-publico-no-primeiro-dia-de-file/>>. Acesso em: 12 jul. 2014.

⁷⁹ Festival de Arte Digital começa em SP. São Paulo: *Folha de S. Paulo*, 2014. Disponível no link: <<http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2014/08/1506143-festival-de-arte-digital-comeca-em-sp-confira-roteiro-para-criancas.shtml>>. Acesso em 2 out. 2014.

Cloud pink (2012) foi uma instalação exibida no teto da Galeria Ruth Cardoso na 14ª edição do FILE. O site do FILE⁸⁰, o catálogo do festival e o site dos artistas⁸¹ trazem a mesma narrativa para introduzir a obra (FILE SP 2013):

Deitado em uma colina com suas pupilas preenchidas pelo céu azul infinito, sua perspectiva de visão repentinamente fica distorcida e as nuvens vagueiam na ponta de seu nariz. Você estica os braços para o céu para tocar as nuvens, mas não consegue alcançá-las. Há outro mundo logo acima da sua cabeça (...). Toque as nuvens rosadas vagando em uma tela de tecido gigantesca e lembre das nuvens de sonhos de sua infância.

Os integrantes do grupo Everywhere, Hyunwoo Bang e Yunsil Heo, afirmam que *Cloud pink* foi criada, segundo informações do site Creative Applications Network⁸², utilizando Processing⁸³, GLSL⁸⁴, duas Kinects e projetores.

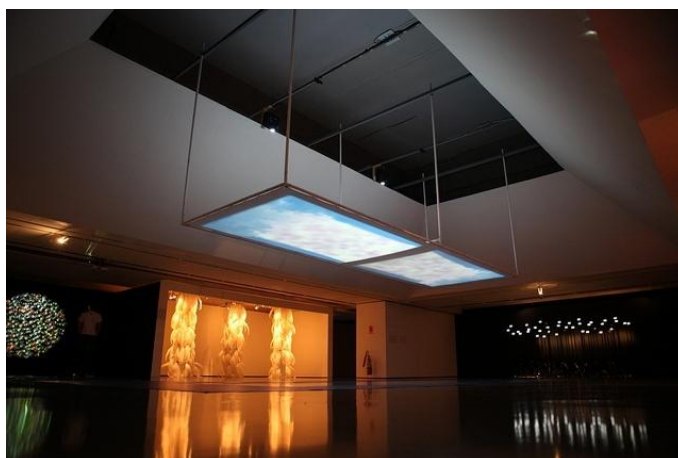


Figura 19: Vista da Galeria Ruth Cardoso. FILE SP2013
Fonte: site dos artistas: <http://everyware.kr/home/cloud-pink/>

Na obra, segundo a classificação de Pau Waelder constante no segundo capítulo, item 3, deste estudo, a interação do espectador se dá por meio de uma manipulação externa, ou seja, a pessoa manipula o tecido que compõe a instalação, e a manipulação física ativa as

⁸⁰ FILE SP 2013 Instalações Interativas. Resumo de *Cloud pink*, de Everywhere. Disponível em: <<http://everyware.kr/home/portfolio/cloud-pink-exhibitions/>>. Acesso em: 2 ago. 2014.

⁸¹ Disponível em: <<http://everyware.kr/home/portfolio/cloud-pink-exhibitions/>>. Acesso em: 2 ago. 2014.

⁸² VISNJIC, Filip. *Cloud pink by Everywhere – Another world above...* 24 abr 2012. Disponível em: <<http://www.creativeapplications.net/processing/cloud-pink-by-everyware-another-world-above/>>. Acesso em: 2 ago. 2014.

⁸³ Processing é uma linguagem de programação de código aberto, criado em 2001 para as artes eletrônicas e comunidades de projetos visuais com o objetivo de ensinar noções básicas de programação de computador em um contexto visual. Para mais informações, consultar: <<https://www.processing.org/>>.

⁸⁴ É uma linguagem aberta GL (um programa de interface para *hardware* gráfico) usada para desenvolvimento de aplicativos gráficos, ambientes 3D, jogos, entre outros.

ações da máquina: as nuvens se mexem e mudam de cor. O modo de interagir com a obra lembra a interação com o *touch screen* de *tablets* e celulares, uma vez que as ações da mão direcionam as ações do *software*. No caso da obra em análise, o *software* usado transforma as imagens projetadas, modifica as cores das nuvens e as movimentam.

Algumas reportagens acerca do FILE durante o período de duração do festival apresentaram *Cloud pink* e poderão nos mostrar como a obra é divulgada para o público. Em todas as reportagens a possibilidade de interação é destacada. O programa “Ei+” da *Globo News*⁸⁵ fez a seguinte chamada: “14ª edição do FILE reúne instalações interativas em São Paulo”, e a apresentadora do programa acrescenta: “São projetos de diversos países que reúnem instalações interativas e muito divertidas.” A diversão do FILE é apresentada dentro da galeria pela repórter Daniela Araújo, que começa sua matéria fazendo uma comparação bem-humorada entre o clima ruim da cidade de São Paulo no dia da reportagem e o “céu clarinho” dentro da galeria debaixo de *Cloud pink*; em seguida, explica sobre a obra ter “uma tela passando umas imagens” que muda de cor ao ser manipulada e que se a pessoa não gostar de determinada cor, segundo ela, “pode mudar”. A repórter acrescenta não ser esta uma “arte para qualquer um”, e ao invés de se referir à obra propriamente, ela diz que está posicionada em uma altura difícil de ser alcançada por crianças. Na reportagem do telejornal “Bom Dia SP”⁸⁶, outra repórter afirma que a partir de *Cloud pink* o público poderá “realizar um sonho de infância, que é tocar as nuvens”.

Uma reportagem da TV Câmara⁸⁷ começa com o repórter dentro da galeria dizendo: “Esqueça aquele modo convencional de exposição que não pode tocar em nada e nem chegar perto da obra. Aqui a ordem é tocar, é sentir, é interagir.” Na reportagem, é mostrado *Cloud Pink* como sendo um céu com muitas nuvens cor-de-rosa, que podem ser tocadas e que mudam de lugar. A repórter disse ainda que aquela velha ideia de que tecnologia é coisa para jovens e arte é coisa para velhos não faz sentido na exposição do FILE, uma vez que, segundo ela, “a exposição mostra que não há idade certa para arte e tecnologia”, e apresentou um garotinho de apenas três anos que, nos braços da mãe, interagia com *Cloud pink*. Conforme já

⁸⁵ File reúne Instalações Interativas – São Paulo. Ei +, *Globo News*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=uB0U-jezmK0>>. Acesso em: 2 mar. 2014. A notícia (com duração de 5’17”) foi postada no Youtube no dia 26 jul. 2013, mas não há registro de quando foi ao ar.

⁸⁶ São Paulo recebe Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Bom Dia SP, *Rede Globo*. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=b1llwPmm_msmU>. Acesso em: 2 out. 2014. A matéria (com duração de 2’34”) foi postada no dia 27 jul. 2013.

⁸⁷ FILE. TV Câmara. 25 jul. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pXJwfCFOn54>>. Acesso em: 2 ago. 2014. A matéria (com duração de 3’14”) foi postada no dia 25 jul. 2014.

apresentado acima, o “Guia Folha de SP”⁸⁸ elegeu a obra em estudo como um dos destaques daquela edição do FILE, se referindo a ela como um “céu ao alcance” que permitia tocar as nuvens, “um sonho utópico compartilhado por muita gente”. Uma reportagem do setor de notícias site do Sesi-SP⁸⁹ anuncia que começou a “principal exposição de arte e tecnologia do país”, e entrevistas feitas a diversas pessoas no dia de abertura dão destaque às obras interativas. Da mesma forma, os entrevistados elegeram suas obras preferidas. Sobre *Cloud pink*, uma entrevistada diz: “gostei muito da obra que simula o céu, em que a gente pode interagir (...)”.

Tanto nas reportagens selecionadas a respeito da exibição do FILE quanto nos blogs encontrados na rede, a possibilidade de se poder “tocar as nuvens” através da instalação é divulgada. Por exemplo, no site *My Modern Met*⁹⁰:

O projeto multimídia promove uma sensação de deslumbramento infantil e lúdico e os visitantes podem descaradamente tocar os gráficos e vê-los reagir (...). As transições suaves apresentam um senso de realismo, oferecendo ao mesmo tempo uma experiência surreal⁹¹.

Em 2013, a obra esteve exposta na Art Gallery do Siggraph (Special Interest Group on GRAPHics and Interactive Techniques⁹²); lá, o objetivo da exposição⁹³ era chamar a atenção para como os artistas utilizam de recursos interativos na construção de seus trabalhos e os efeitos estéticos criados por eles. O site do evento continha a seguinte descrição para *Cloud pink*: “(...) é uma instalação imersiva com um tecido elástico gigante que cobre todo o teto da

⁸⁸ WOLF, Luzia. **Festival FILE leva instalações interativas à Avenida Paulista, veja destaques**. Guia Folha, 22 jul. 2013. Disponível em: <<http://guia.folha.uol.com.br/exposicoes/2013/07/1313619-festival-file-leva-instalacoes-interativas-a-av-paulista-veja-os-destaques.shtml>>. Acesso em: 14 jul. 2014.

⁸⁹ GOUVEIA, Ariett. **Interatividade atrai o público no primeiro dia de File**. Portal Fiesp. 23 jul. 2013. Disponível em: <<http://www.fiesp.com.br/noticias/interatividade-atrai-o-publico-no-primeiro-dia-de-file/>>. Acesso em: 12 jul. 2014.

⁹⁰ PINAR. **Interactive installation invites visitors to manipulate clouds**. My Moder Meet, 21 set. 2013. Disponível em: <<http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/everyware-cloud-pink>>. Acesso em: 2 dez. 2014.

⁹¹ Tradução nossa para: “The multimedia project promotes a sense of childlike wonder and playfulness as visitors unabashedly touch the overhead graphics and watch them react in spectacular, cloudy configurations. The smooth transitions present a sense of realism while simultaneously offering a surreal experience.”

⁹² Siggraph (Special Interest Group on GRAPHics and Interactive Techniques) é uma conferência anual que acontece desde 1974 em vários lugares do mundo (foi iniciada nos EUA) e tem por missão fortalecer e celebrar inovações em computação gráfica e técnicas interativas. “The Art Gallery’s 2013 theme, XYZN: Scale, draws attention to a key critical affordance of computer-based authorship: the ability to iteratively scale our digital representations at will: in-out-up-down, back and forth, + and -. These core functions enable us to change size and location over time, and at different degrees of resolution. The SIGGRAPH 2013 Art Gallery explores how artists take advantage of these capabilities in the construction of and/or the aesthetic effects created by their work.”

⁹³ *Cloud pink*. Siggraph 2013. The 40th International Conference and Exhibition on Computer Graphics and Interactive Techniques. Disponível em: <<http://s2013.siggraph.org/attendees/art-gallery>>. Acesso em: 2 ago 2014.

galeria. Os espectadores podem encostar este céu com os dedos para estimular a nuvem cor de rosa.⁹⁴,



Figura20: *Cloud pink*, de Hyunwoo Bang e Yunsil Heo. Siggraph (2012).

Fonte: Site do Siggraph.

No texto introdutório da obra, é apresentado que a partir dessa instalação o desejo de tocar as nuvens poderá ser concretizado, e o narrador mostra que de *voyeur* ele se torna alguém que se emancipou e agora pode tocar, possibilitando o que apresentam as reportagens: realizar sonhos de infância e causar experiências surreais. Contudo, sabemos que a simples manipulação do tecido não causa de fato uma sensação de tocar as nuvens, uma vez que se liga apenas ao sentido da visão (*Cloud pink* não simula, por exemplo, a umidade da nuvem, possibilidade já apresentada em outras obras por artistas anteriormente), mas isso estimula comentários da imprensa.

Em uma entrevista ao *The Creators Project*⁹⁵, os artistas se referem ao modo de trabalho adotado por eles. Segundo os artistas Hyunwoo Bang e Yunsil Heo (2012),

Às vezes as pessoas ficam curiosas com o lado técnico de certos trabalhos. Quando você olha para as instalações, meio que dá para imaginar como estão sendo operadas. Por outro lado, se os detalhes técnicos ficarem perfeitamente escondidos, as pessoas vão sequer pensar no “como”. O conteúdo fica visível quando a tecnologia é perfeita, enquanto que é a própria tecnologia que fica visível quando a tecnologia é imperfeita. Se tem um tema, ou uma mensagem sobre os quais queremos muito falar, mas tem um grande desafio técnico por trás disso, nos fazemos de inocentes e montamos uma coisinha. Pode ter supercomputadores com tecnologia

⁹⁴ Tradução nossa para: “Cloud Pink is an immersive media installation with a giant stretchable fabric that covers the entire gallery ceiling. Viewers can poke this sky with their fingers to stimulate the pink cloud.”

⁹⁵ VICELAND. *The Creators Project: Meet Everywhere*. 2012. Disponível em: <<http://thecreatorsproject.vice.com/creators/everyware>>. Acesso em: 20 ago. 2014.

super complexa por dentro, mas ainda assim apresentamos embrulhado como se fosse um doce.

No site dos artistas⁹⁶, *Cloud pink* é apresentada como uma continuidade, repetição (*iteration*) de outra obra do grupo: *Soak, dye in light*.



Figura 21: *Soak, dye in light*, de Hyunwoo Bang e Yunsil Heo.
Fonte: Site dos artistas.

Soak, dye in light é estruturada de modo parecido à *Cloud pink*: um tecido que pode ser manipulado pelos espectadores. Mas diferente de *Cloud pink*, *Soak, dye in light* simula uma tela tradicional de pintura. O tecido “ao ser manipulado e esfregado pelas mãos do visitante, permite que ele crie sobre a tela, seus próprios padrões⁹⁷”. Assim, essa outra obra discute o modo tradicional de pintar e o que as mídias digitais proporcionam. Sobre essa obra, há uma descrição no site dos artistas⁹⁸:

Especialmente na Coréia, as pessoas têm profundo afeto para com as cores originais e texturas de tecido tingido com materiais tradicionais. Agora, na era das novas mídias, procuramos uma forma totalmente nova de tecidos para colorir com os materiais essenciais das novas mídias, luz e interatividade⁹⁹.

⁹⁶ <<http://everyware.kr/home/cloud-pink/>>.

⁹⁷ Tradução nossa para: “(...) with hands or resting their body on this spandex canvas allows visitors to soak this canvas in virtual dye and create own patterns” (VISNJIC, 2014).

⁹⁸ Site do coletivo: <<http://everyware.kr/home/soak/>>. Acesso em: 2 ago. 2014.

⁹⁹ Tradução nossa para: “Especially in Korea, people have deep affection toward the unique colors and textures of fabric dyed with traditional materials. Now in the age of new media, we tried a whole new way of coloring fabrics with the essential materials of new media, ‘light’ and ‘interactivity’” (Hyunwoo Bang e Yunsil Heo, 2014). Disponível em: <<http://www.creativeapplications.net/processing/soak-dye-in-light-processing-kinect/>>. Acesso em: 2 set. 2014.

No comentário dos artistas sobre o modo como apresentam seus trabalhos “embrulhado como se fosse um doce”, o tecido que compõe *Cloud pink* e *Soak, dye in light* esconde o que ocorre por trás do tecido: as *kinects*, os computadores, os projetores etc., causando ao espectador a impressão de ter modificado com o toque as imagens projetadas.

A partir do modo como os artistas disseram pensar os seus trabalhos – “O conteúdo fica visível quando a tecnologia é perfeita, enquanto que é a própria tecnologia que fica visível quando a tecnologia é imperfeita” – a tecnologia devidamente escondida desperta curiosidade. Todas as reportagens selecionadas destacam a interatividade em detrimento de qualquer reflexão acerca da obra, e ela se tornou de fato bastante atrativa por criar o cenário de um “sonho de infância”. Desse modo, os comentários nas reportagens se aproximam da proposta dos artistas em esconder a tecnologia embrulhada tal qual um doce.

Um vídeo¹⁰⁰ postado no site dos artistas apresenta *Cloud pink* em uma exposição em Seoul (Coreia do Sul). No vídeo, é possível perceber o silêncio da galeria tradicional, e, ao final, um garotinho é segurado por um adulto e interage com a obra. Em seguida, olha surpreso para a mão como se ela fosse diretamente responsável por movimentar as nuvens (tal qual um pincel). Vemos nessa passagem e na comparação das duas obras (*Cloud pink* e *Soak, dye in light*) que talvez, ao esconder a tecnologia que compõe as obras, os artistas queiram torná-la arte, ou seja, artificá-la. Como se aparecessem as *kinects*, os projetores, etc., a instalação não seria vista como arte. Era, portanto, bem-vinda a surpresa do garotinho ao olhar a mão, como se tivesse tocando uma tela e pintando com os dedos um quadro tradicional e este se modificasse como por um passe de mágica.

Além de as exposições estimularem a interação com a obra, e ela se tornar atrativa por criar o cenário de sonhos de infância, *Cloud pink* serviu em 2013 para encenar a apresentação do novo carro da Lincoln Motor Company, o MRZ¹⁰¹. O trabalho foi instalado no salão de exibição.

¹⁰⁰ EVERYWARE. *Cloud pink @ gallery Seoul XII*, 2011. Disponível em: <<http://vimeo.com/40863041>>. Acesso em: 2 out. 2014.

¹⁰¹ Disponível em: <<http://everyware.kr/home/portfolio/mkz>>. Acesso em: 2 out. 2014.



Figura 22: Salão que exibiu o carro MRZ da Lincoln Motor Company. Cenário composto por *Cloud pink*.
Fonte: Site do grupo Everyware.

A parceria estabelecida entre o grupo Everyware e a empresa Lincoln¹⁰² se deve ao fato de que o teto solar do carro partilha da ideia de tocar as nuvens sobre a cabeça e ajuda a estimular o imaginário de quem deseja percorrer a altas velocidades: “(...) pisa-se um passo no pedal do acelerador, e a tela de teto solar flui para espalhar nuvens cor de rosa.”¹⁰³

Em oposição à tentativa de artificar o trabalho, a parceria Everyware-Lincoln nos faz pensar em um típico caso de gamificação, uma vez que o cenário nos lembra um típico cenário de videogame. A regra do “jogo” é: acelerar para modificar as nuvens (e o produto automobilístico anunciado é o que permitirá tal feito). No entanto, segundo as características apresentadas acima sobre o processo de *artificalização*, este é um bom exemplo de obra que serve ao mercado e ao caso de arte gamificada em espaços expositivos.

Shapiró (2007) se refere ao processo de artificalização como sendo simbólico e prático, discursivo e concreto. Segundo ela, “trata-se de requalificar as coisas e de enobrecê-las: o objeto torna-se arte; o produtor torna-se artista; a fabricação, criação; os observadores, público, etc.”

Neste caso, notamos uma contraposição entre a tentativa de “artificar” o trabalho, de enobrecê-lo e as suas características que o aproximam de um cenário de jogo e o “gamificam”. É como se os artistas temessem que a obra não fosse “qualificada” como arte, uma vez que fez parte do cenário tanto da propaganda de um carro (o que leva para ela um

¹⁰² A empresa Lincoln apoia propostas inovadoras de artistas e *designers* com o projeto Reimagine sob o pretexto de mudar a paisagem cultural para criar colaborações com os pioneiros em seus respectivos campos. Sobre o Reimagine Project: <<http://now.lincoln.com/the-lincoln-reimagine-project/>>. Acesso em: 2 out. 2014.

¹⁰³ Lincoln MKZ, conhecer os artistas se torna um trabalho. 16 dez 2013. Disponível em: <<http://auto.daum.net/cartest/review/read.daum?articleid=130547&bbsid=27>>. Acesso em: 2 out. 2014.

caráter também mercadológico), quanto do cenário de um sonho de infância. Assim, a tentativa é: esconder a tecnologia (como destacado na fala dos artistas), e apresentá-la como se houvesse magia por trás da obra e as nuvens se mexessem como por um toque de mágica.

A ideia de “tecnologia como mágica” sempre serviu ao mercado, já que tudo o que coloca o usuário como agente permite sua reconfiguração, conserto, reuso. E ideia de “movimento” nos lembra a discussão trazida por Richard Sennet em *A cultura do novo capitalismo*. Segundo o autor: “O que mobiliza o consumidor é sua própria mobilidade e imaginação: o movimento e a incompletude energizam a imaginação; da mesma forma, a fixidez e a solidez a embotam” (SENNET, 2006, p. 137-138). E isso vai de encontro ao conceito de ciclo de vida de produto que a indústria impõe. O conceito de ciclo de vida prevê que os produtos tenham etapas no mercado, começando por quando ele é introduzido, passando pelo seu crescimento, maturidade e declínio (das vendas). Segundo Raquel Rennó, “(...) o ciclo de vida do produto é fator que gera lucro e sua aceleração é o que permite a continuidade de novos lançamentos em quantidade e ritmo intensos” (RENNÓ, 2013, p. 65).

4.1.2 ARART

A obra *ARART* (sigla para Augmented Reality Art), de 2012, é a apresentação de um aplicativo¹⁰⁴ de “realidade aumentada”, desenvolvido pelos artistas japoneses Takeshi Mukai, Kei Shiratori e Younghyo Bak para iPhones ou iPads. O trabalho esteve exposto durante a 14^a e a 15^a edição do FILE SP¹⁰⁵. O resumo da obra apresentado pelo FILE no catálogo e no site¹⁰⁶ do evento é:

“ARART” é um aplicativo que dá vida a objetos. Ele liga a realidade às expressões provenientes de dispositivos móveis acrescentando novas histórias e valores ao ambiente real. Como as impressões do ambiente que nos cerca e os vários objetos que envolvem nossos corpos irão mudar através do “ARART”? Nós propomos “ARART” como uma nova plataforma de expressão que pode manter um vínculo forte com a realidade.

¹⁰⁴ Programa de computador que tem por objetivo ajudar o seu usuário a desempenhar uma tarefa específica, em geral ligada a processamento de dados.

¹⁰⁵ A instalação do aplicativo esteve também exposta durante o FILE BH 2003, FILE Rio e FILE Curitiba 2014, no entanto não acompanhamos essas edições do evento.

¹⁰⁶ Disponível em: <<http://file.org.br/artist/takeshi-mukai-kei-shiratori-younghyo-bak/?lang=pt>>. Acesso em: 2 out. 2014.

Para iniciar a interação com o trabalho, o visitante deveria localizar as reproduções de obras na parede e apontar a câmera do equipamento móvel (iPhone ou iPad) para elas. A postura ativa do espectador era de segurar a ferramenta específica diante das reproduções, e a máquina modificava as imagens virtualmente diante dele.

Durante a 14ª edição, a exibição do aplicativo contou com uma instalação composta por diversas reproduções de obras, dentre elas: *Monalisa*, de Leonardo da Vinci, a *Menina do brinco de pérolas*, de Veermer, *Os girassóis*, de Van Gogh, *A grande onda de Kanagawa*, de Katsushika Hokusai e algumas ilustrações do livro *Alice no País das Maravilhas*, de John Tenniel. As reproduções estavam emolduradas e expostas em uma pequena sala iluminada anexa à galeria principal, simulando um ambiente “moderno¹⁰⁷” de exposição. Neste caso, a interação lembra ações tão comuns em exposições de arte, visto que muitas vezes utilizamos nossas câmeras para tirar fotos o tempo todo em exposições. Segundo Marantes (2011), “na perspectiva dos visitantes dos museus, o recolhimento, a relação mais próxima daqueles que apreciam as obras que ali estão, foi substituído pelo registro da máquina fotográfica ou filmadora, que comprova a visita do pseudo-apreciador ao espaço”.



Figura 23: *ARART*, de Takeshi Mukai, Kei Shiratori e Younghyo Bak. FILE SP 2013.
Fonte: Site do FILE, 2013.

¹⁰⁷ Segundo Brian O’Doherty (DOHERTY, 2007, p. 4), em uma galeria moderna, “o mundo exterior não deve entrar, de modo que as janelas geralmente são lacradas. As paredes são pintadas de branco. O teto torna-se fonte de luz. A arte é livre, como se dizia ‘para assumir vida própria’.” O’DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco**: a ideologia do espaço da arte. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

Já na 15ª edição, a instalação para o aplicativo estava em uma grande parede coberta por ilustrações de John Tenniel para *Alice no País das Maravilhas*. Diferentemente de 2013, em que a instalação se deu em uma galeria isolada, em 2014 o espaço não foi exclusivo para ela, e havia diversas obras em seu entorno. Em frente à *ARART*, por exemplo, estava *The marmori expedition*¹⁰⁸, e, na lateral esquerda, *@><#!!!The life of an overtaxed surface*¹⁰⁹ (Figura 23).

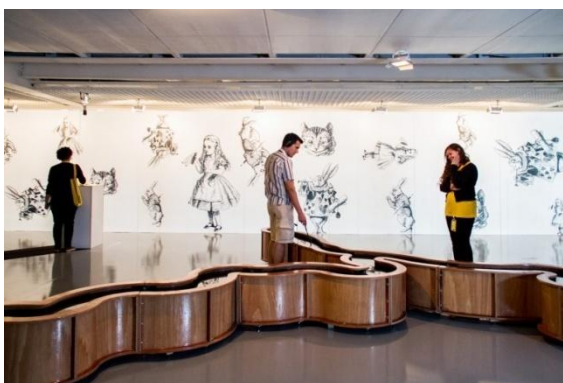


Figura 24: Vista da Galeria Ruth Cardoso. *ARART* ao fundo, *The Marmori Expedition* em frente e, na lateral esquerda, *@><#!!!The Life of an Overtaxed Surface*.
Fonte: Site do FILE, 2014.

O resultado da interação visível para o espectador é: algumas pétalas dos girassóis caem, a Mona Lisa envelhece e se despedaça, a Menina pisca para o espectador, o mar se agita ganhando monstros, o coelho de Alice anda, a Alice come o bolo, etc.

¹⁰⁸ FILE SP 2014 Instalação. Resumo de *The life of an overtaxed surface*, de Vitus Schuhwerk e Till Maria Jürgens. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp_2014/file-sp-2014-installation-6/?lang=pt>. Acesso em: 20 set. 2014.

¹⁰⁹ FILE SP 2014 Instalação. Resumo de *The marmori expedition*, de Els Viaene. Disponível em: <http://file.org.br/file_sp_2014/file-sp-2014-installation-19/?lang=pt>. Acesso em: 20 set. 2014.



Figura 25: Interação com ARART. FILE SP 2014.
Fonte: Site do FILE, 2014.

Dentro da galeria, o visitante poderia utilizar-se de um *tablet* emprestado dos mediadores para interagir com a obra. Mas o aplicativo está disponível gratuitamente no App Store do iTunes¹¹⁰ e, dessa forma, durante as exposições do FILE o público poderia baixá-lo na sala de exposição com acesso à internet, caso tivesse um iPhone ou iPad. E de acordo com informações obtidas no site da Apple Store, quem tiver um desses aparelhos com o aplicativo instalado poderá interagir com ilustrações de qualquer edição de *Alice no País das Maravilhas*, contanto que as reproduções das ilustrações sejam de Tenniel. Além disso, há no site da obra um ícone chamado “AR Museum”, de onde se podem baixar as mesmas reproduções de obras que estavam na 14ª edição, a fim de animar com utilizando o *tablet* ou o celular.

Apesar de se poder baixar gratuitamente o aplicativo da App Store do iTunes, no site oficial da obra há uma menção ao fato de que a patente do trabalho está sendo aguardada pelos artistas, que tem todos os direitos da obra reservados. Nesse caso, está claro que o aplicativo tem também um caráter mercadológico.

Em ocasião do FILE, diversas reportagens em torno do evento mencionaram o aplicativo em análise. Selecionamos algumas delas referentes ao FILE SP 2013 e 2014, que aludem ao modo como foram feitas as reportagens em torno da possível interatividade do aplicativo. No FILE SP 2013, em uma reportagem da *TV Câmera*, a repórter dentro da Galeria Ruth Cardoso diz que

admirar uma obra de arte ou ler um livro também ficou mais interessante. Com ajuda de um *tablet* e de um aplicativo certo, eles ganham vida. A

¹¹⁰ Disponível em: <<https://itunes.apple.com/app/arart/id594400399>>. Acesso em: 2 out. 2014.

Monalisa chega a desmanchar, por conta da idade do quadro. A Moça de Brinco de Pérolas faz um charme para quem a admira. A gravura japonesa ganha um mar turbulento, chuva e ainda dois monstros, que, ao invés de assustar, só nos fazem ficar ainda mais admirados. Afinal, o que antes ficava por conta da imaginação, vira realidade com ajuda da tecnologia”.¹¹¹

Na sequência, a repórter conversa com um rapaz que visitava a exposição e ele diz que “a arte já pode ser incrível, apenas se observarmos” acrescentando que “quando tem interação é outra experiência, temos outras percepções e podem ser transformadoras também”. Também na 14º edição, o telejornal da Globo News¹¹² trouxe a seguinte chamada para o festival: “Festival permite interação do público com as obras por meio da tecnologia em SP.” E o apresentador do programa acrescenta que o festival reúne 21 instalações que “leva o público a interagir com arte”. Dentro da galeria, diante de *ARART*, uma repórter diz: “Um aplicativo instalado no *tablet* dá vida aos quadros. Olha o que acontece com a Moça do Brinco de Pérolas do artista holandês Vermeer! Até a Monalisa de Leonardo da Vinci não é mais a mesma.”

Em uma reportagem do “Bom Dia SP”¹¹³, a repórter diz diante de *ARART*: “Aqui a Monalisa pisca para o visitante. É só usar um aplicativo do *tablet* para dar vida às obras de arte.”

Em 2013 o programa “Hoje Tem”¹¹⁴, da *TV Gazeta*, noticiou o evento da seguinte forma: “Prestígie o maior encontro do país sobre arte e tecnologia”, e a repórter faz um *tour* pela galeria em companhia de uma mediadora, quem a ajuda a entender o funcionamento das obras. Sobre *ARART*, a repórter diz: “Se você está estranhando ver telas tradicionais expostas na parede, aguarde um minutinho que você já vai entender. Aqui, a tecnologia é o aplicativo desse quadro.” A mediadora confirma e acrescenta que o aplicativo desenvolvido por artistas japoneses é o que proporciona uma leitura diferente. “Como se esse quadro tivesse a oportunidade de ganhar vida diante dos seus olhos.” A repórter então, mira o *tablet* para a reprodução de Monalisa e acrescenta ser muito legal.

¹¹¹ FILE. *TV Câmara*. 25 jul. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=pXJwfCFO54>>. Acesso em: 2 ago. 2014. A matéria (com duração de 3’14”) foi postada no dia 25 jul. 2014.

¹¹² Festival permite interação do público com obras por meio da tecnologia – São Paulo. *Globo News*, 2013. Disponível no link: <<https://www.youtube.com/watch?v=WTeV3BAqvCI#t=27>>. Acesso em: 2 out. 2014. A matéria (com duração de 2’03”) foi postada no dia 24 jul. 2013.

¹¹³ São Paulo recebe Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. *Bom Dia SP, Rede Globo*. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=b1llwPmm_msmU>. Acesso em: 2 out. 2014. A matéria (com duração de 2’34”) foi postada no dia 27 jul. 2013.

¹¹⁴ Prestígie o maior encontro do país sobre arte digital. *TV Gazeta*. 8 ago. 2013. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=vmO5sosj_aY>. Acesso em: 2 fev. 2014. (5’37”)

Em uma reportagem do programa “Ei +”¹¹⁵ uma repórter no interior da galeria, depois de apresentar diversas obras, conversa com um dos organizadores do evento, Ricardo Barreto, e pede para que ele diga o que mais há na exposição. Dentre outras dicas de obras, Ricardo diz que através do aplicativo *ARART* “você vê diferente os quadros que estão no Louvre”.

Já durante a 15ª edição do FILE SP, como já apresentado acima, a sessão “Folhinha”, da *Folha de S. Paulo*¹¹⁶ selecionou, dentre as obras expostas, “atividades para as crianças”, e sobre *ARART* é dito: “O aplicativo japonês ‘ARART’ dá vida aos objetos. Em um *tablet*, crianças podem ver as ilustrações dos personagens da história *Alice no país das Maravilhas* ganharem vida.”. Em uma reportagem do “Jornal das Dez”, da *Globo News*¹¹⁷, a apresentadora anuncia diversas atrações do FILE, como animação, *games*, vídeo e performances, esclarecendo que a 15ª edição do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica “reúne tudo isso e muito mais”. Dentro da galeria, a repórter diz sobre *ARART* que desenhos vistos pela tela do *tablet* ganham movimento. Perto da obra, uma visitante diz que acharia muito importante aplicar isso à sala de aula a fim de “despertar o interesse dos alunos”.

Em uma reportagem¹¹⁸ do SBT, o apresentador diz que “uma exposição está dando muito o que falar e o que pensar. Artistas de 12 países mostram como arte e tecnologia está levando os espectadores a outras dimensões.” E no interior da galeria do FILE a repórter Elisandra Careli se refere à *ARART* dizendo que “com um aplicativo é possível descobrir movimentos em desenhos espalhados pela parede. É o que os artistas chamam de ‘realidade aumentada’”. Ao ser perguntada sobre o que achou da obra, uma adolescente com cerca de 12 anos diz: “É como se tivesse uma alucinação, porque a gente tá vendo uma coisa e na realidade, a gente consegue ver outra.”

¹¹⁵ File reúne Instalações Interativas – São Paulo. Ei +, *Globo News*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=uB0U-jezmK0>>. Acesso em: 2 mar. 2014. A notícia (com duração de 5’17”) foi postada no Youtube no dia 26 jul. 2013, mas não há registro de quando foi ao ar.

¹¹⁶ Festival de Arte Digital começa em SP. São Paulo: *Folha de S. Paulo*, 2014. Disponível no link: <<http://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2014/08/1506143-festival-de-arte-digital-comeca-em-sp-confira-roteiro-para-criancas.shtml>>. Acesso em 2 out. 2014.

¹¹⁷ Festival de linguagem eletrônica reúne arte e tecnologia em São Paulo. Jornal das 10, *Globo News*, 28 ago. 2014. Disponível em: <<http://globoTV.globo.com/globo-news/jornal-das-dez/v/festival-de-linguagem-eletronica-reune-arte-e-tecnologia-em-sao-paulo/3594410/>>. Acesso em: 2 out. 2014. A notícia (com duração de 2’35”) foi postada no Youtube em 28 ago. 2014.

¹¹⁸ SP: Mostra com obras interativas reúne artistas de 12 países. Jornalismo SBT, 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=evgFNZ2bUiA>>. Acesso em: 2 out. 2014. A notícia (com duração de 2’37”) foi postada no dia 8 set. 2014.

Na reportagem do *R7*¹¹⁹, uma repórter faz uma visita ao FILE acompanhada por um membro do educativo. Diante da instalação de *ARART*, a mediadora interage com a obra segurando o *tablet*, e a repórter, diante das ilustrações, comenta: “Aqui eu estou vendo um desenho, mas parece que vocês estão vendo outra coisa (pois a câmera estava posicionada de modo a mostrar o que se passava na tela do *tablet* segurado pela mediadora). Isso porque parece que a parede se anima, é isso?” A mediadora, diz: “você só mira seu *tablet* ou seu celular e aí ele vai animar todas essas imagens. Cada imagem faz uma coisa diferente.” A mediadora acrescenta achar bem legal e acredita que “tem tudo a ver com esse universo maravilhoso da Alice e esses *tablets* que animam tudo”.

O aplicativo foi lançado em 2012 e abriu a exposição ATTIC em Sapporo (Japão), quando o público pôde experimentar *ARART* pela primeira vez. Segundo o site, “vários meios de expressão, tais como pinturas, romances ilustrados, CDs, LPs, ganharam uma nova realidade. *ARART* apresenta um novo paradigma de expressão artística e uma nova possibilidade de exposição de informações¹²⁰”.

Em ocasião do lançamento de *ARART*, foram publicadas também reportagens se referindo às possibilidades trazidas por ele. Por exemplo, o site *Visual News*:

E se cada vez que você olhasse para uma imagem estática, pintura ou para um objeto, ela ganhasse movimento contando uma nova e única história? Não, eu não estou falando de uma viagem de LSD, mas do novo aplicativo *ARART* que foi recentemente apresentado no ATTIC de Sapporo. Usando iPhones e iPads para detectar imagens pré-programadas, os espectadores foram brindados com um novo sistema que detecta imagens e depois sobrepõe uma nova imagem animada em seu lugar. (...) Esta tecnologia tem um potencial interessante para o futuro da realidade aumentada. Poderiam museus de arte simplesmente não ter imagens no lugar de vídeos? (...) Gostaria de testar *ARART* por si mesmo? O aplicativo está disponível para download gratuito na loja iTunes, e ainda que ele só esteja programado para responder a um número limitado de obras de arte, é muito interessante de se ver¹²¹.

¹¹⁹ Tecnologia e ciência, vídeos, arte digital: Festival une produções artísticas de 42 países em São Paulo. *R7.com*, 2014. Disponível em: <<http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/videos/arte-digital-festival-une-producoes-artisticas-de-42-paises-em-sp-08092014>>. Acesso em: 2 out. 2014. A notícia (com duração de 8’07”) foi postada no dia 5 set. 2014.

¹²⁰ Tradução nossa para: “Various mediums of expression, such as paintings, illustrated novels, CDs, LPs, were transformed into new reality. *ARART* presents a new paradigm of artistic expression and a new possibility of information exhibition.” Disponível em: <<http://arart.info/>>. Acesso em: 2 out. 2014.

¹²¹ Tradução nossa para: “What if each time you looked at a static picture, painting or even object, it popped into bright and detailed motion, telling a new and unique story. No, I’m not talking about an LSD trip, but the new *ARART* app which was recently displayed at Sapporo’s ATTIC space. Using iPhones and iPads to detect pre-programed images, viewers were treated to a new system which detects imagery and then overlays the image with an animated image in its place. (...) This technology holds highly interesting potential for the future of augmented reality. Could art museums simply have still images in place of videos? (...) Want to test out *ARART*

E o site *Designboom*:

“ARART”, o aplicativo de realidade aumentada desenvolvido por artistas japoneses Kei Shiratori, Takeshi Mukai e Younghyo Bak, leva pinturas ou desenhos bem conhecidos e os traduzem em animações virtuais em tempo real. Vendo essas criações icônicas via o software pré-configurado, o aplicativo irá recriar uma cena utilizando AR, trazendo os personagens à vida¹²².

E este outro site, *QR Code Press*:

Obras magistrais de arte sempre tiveram um caminho para impactar as pessoas de uma maneira profunda. Alguns dos pintores mais conhecidos, como Vincent van Gogh e Leonardo da Vinci, têm inspirado admiração nas pessoas em todo o mundo. Agora, um novo aplicativo móvel de três artistas japoneses chamado ARART pretende trazer estas pinturas para a vida de uma maneira muito literal. ARART usa a tecnologia de realidade aumentada para transformar pinturas aclamadas em experiências animadas. (...) Pinturas como a de Leonardo da Vinci, Mona Lisa e A Menina do Brinco de Pérolas de Vermeer têm encantado massas com o que especialistas escrevem sobre elas. Apesar de todo o seu esplendor, elas são estáticas e imutáveis. Em um momento em que a sociedade está cada vez mais sintonizada com a tecnologia, a arte, sem um alargamento dinâmico, pode estar em perigo de ser considerada chata e antiquada¹²³.

Tanto nas reportagens exibidas pela imprensa brasileira em ocasião do FILE, quanto nas reportagens publicadas no exterior em ocasião do ATTIC, são apresentadas as possibilidades de se dar vida às obras a partir da interação. Mesmo nos comentários dos artistas sobre a obra, é enaltecido que ARART “oferece um vislumbre da história escondida por trás da pintura”. Pelo que foi dito até então, é notório que os quadros, ilustrações e até

for yourself? The app is available as a free download in the iTunes store, and though it is only programmed to respond to a limited number of artworks, it is still very interesting to behold.” STARR, Benjamin. **Artwork Jumps to life on the iPhone, in real-time**. Visual News, 22 ago. 2012. Disponível em: <<http://www.visualnews.com/2012/10/08/artwork-comes-to-life-on-the-iphone/>>. Acesso em: 2 out. 2014.

¹²² Tradução nossa para: ““ARART”, the augmented reality application developed by japanese artists kei shiratori, takeshi mukai and younghyo Bak, takes well-known paintings or drawings and translates them into real-time virtual animations. by viewing these iconic creations via the pre-configured software, the app will re-create a scene using AR, bringing the characters to life.” CAULA, Rodrigo. **ARART augmented reality app brings paintings to life**. Designboom, 9. Out. 2012. Disponível em: <<http://www.designboom.com/technology/arart-augmented-reality-app-brings-paintings-to-life/>>. Acesso em: 2 out. 2014.

¹²³ Tradução nossa para: “Masterful works of art have always had a way of impacting people in a profound manner. Some of the most well-known painters, such as Vincent van Gogh and Leonardo da Vinci, have been able to inspire wonderment in people all over the world. Now, a new mobile application from three Japanese artists called ARART aims to bring these paintings to life in a very literal way. ARART uses augmented reality technology to turn acclaimed paintings into animated experiences. Paintings like Leonardo da Vinci’s Mona Lisa and Vermeer’s Girl With the Pearl Earring have enthralled masses with the expert work that society is becoming more closely attuned to technology, art without a dynamic flare may be in danger of being considered boring and old fashioned”. ARART brings masterwork art to life. QR code Press, 17 out. 2012. Disponível em: <http://www.qrcodepress.com/arart-brings-masterwork-art-to-life/8513238/>>. Acesso em: 2 out. 2014.

mesmo CD's, LP's, ficariam imóveis nas instalações que as abrigaram, se não fosse o aplicativo que acrescenta informação visual ao que ele anima. No entanto, parece um tanto exagerado dizer que esse tipo de tecnologia interativa alarga possibilidades da arte tradicional, que corre o risco, segundo a reportagem do *QR Code Press*, de ser considerada chata por ser estática, uma vez que segundo Lev Manovich,

toda a arte clássica, e ainda mais a moderna, já era “interativa”, exigindo que um participante preenchesse informações em falta (por exemplo, elipses em narração literária e partes perdidas de objetos em pinturas modernistas), bem como para mover seus olhos (composição na pintura e cinema) ou o corpo (experenciar esculturas e formas arquitetônicas). “Computer interactive art” se refere literalmente a “interação”, equiparando-a com a interação estritamente física entre um usuário e uma obra de arte (apertando um botão), em prol da interação psicológica¹²⁴.

Sendo assim, fica claro como a ideia das reportagens midiáticas se baseia em mostrar como o *gadget* é divertido e atual, e a arte tradicional, chata e antiquada, uma vez que o mérito do aplicativo não deve se resumir à movimentação de obras clássicas. As obras clássicas, conforme esclarecido por Manovich, já possuem a qualidade interativa e desse modo podem despertar interpretações das mais diversas em seu espectador. Acreditamos que a atratividade da instalação e consequentemente a interpretação das pessoas (público ou imprensa, conforme apresentado nas reportagens) seja, sim, motivada pela interatividade, que propicia diversão e ludicidade. Isto justifica o que as reportagens nos demonstraram sobre como é feita a divulgação em torno da obra e sobre como é a interação do público: tudo explicado pelas obras que ganham vida e movimento, causando admiração e motivando que se veja diferentes obras que estão em grandes museus ou até causando uma espécie de alucinação. E, assim como acontece quando saímos fotografando obras em museus: deixamos de ver a obra em si, uma vez que o “ver” é substituído pela mediação do dispositivo.

Diante desse cenário, fica impossível não lembrar do que aponta Vilém Flusser na obra *A filosofia da caixa preta* sobre o homem alienar-se em relação a seus próprios instrumentos e se esquecer de que as imagens são produzidas para “servirem de instrumentos para orientá-lo no mundo” e deixar que a imaginação torne-se alucinação, se tornando “incapaz de decifrar

¹²⁴ Tradução nossa para: “All classical, and even more so modern art was already ‘interactive’, requiring a viewer to fill in missing information (for instance, ellipses in literary narration; ‘missing’ parts of objects in modernist painting) as well as to move his/her eyes (composition in painting and cinema) or the whole body (in experiencing sculpture and architecture). Computer interactive art takes ‘interaction’ literally, equating it with strictly physical interaction between a user and an artwork (pressing a button), at the sake of psychological interaction” (MANOVICH, 1996).

imagens, de reconstituir as dimensões abstraídas” (FLUSSER, 1985, p. 8). Walter Benjamin, em *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*, reflete que o que permite que uma obra de arte seja autêntica é o seu caráter único e que “à mais perfeita reprodução mecânica falta sempre algo: o aqui e agora da obra de arte” (BENJAMIN, 1993, p. 7). O aqui e agora que estava faltando nas reproduções usadas na instalação de ARART ficou por conta do aplicativo que, segundo as promessas, dava vida às reproduções. Mas essa foi, na verdade, uma ilusão que aponta para uma visão tecnofílica¹²⁵, como se o digital causasse uma “melhoria” na pintura.

No site da obra¹²⁶, os artistas apresentam possibilidades de uso do aplicativo. Por exemplo, é dito que “ARART permite que uma nova história se desenrole, como se o tempo preso dentro da pintura tenha sido agitado, ganhando vida. ARART oferece um vislumbre da história escondida por trás da pintura¹²⁷”. E sobre animar ilustrações de *Alice*, no site contém a seguinte apresentação: “Todo mundo está familiarizado com a beleza das ilustrações de Alice no País das Maravilhas. Ao ler este romance com ARART, os amados personagens ganharão vida e irão se mover vigorosamente.¹²⁸”

Além disso, são apresentados também dois projetos que foram desenvolvidos utilizando-se do aplicativo, *Bloom color*, de Yutaka Kitamura, e *Uroboros torch*¹²⁹, de Masayuki Akamatsu. Nesses dois casos, a parceria com ARART se dá por meio de animação de trabalhos dos artistas mencionados, o que torna o uso do aplicativo mais interessante, uma vez que anima trabalhos feitos para funcionar com movimento e se completam com o uso do dispositivo. Através do aplicativo, Yutaka Kitamura exhibe suas pinturas de botões se florescendo e se tornando flores adultas. Já em *Uroboros torch*, na exposição há uma sobreposição de imagens e música e, segundo o site, “(...)ARART irá reproduzir música e

¹²⁵ Sobre a discussão tecnofilia X tecnofobia, apresentamos o que aponta Juliana Gontijo (2014, p.10) sobre o tema: “O intenso desenvolvimento tecnológico das últimas décadas fez com que expectativas antagônicas fossem depositadas nas pesquisas científicas e tecnológicas. Por um lado, uma atitude tecnofóbica que vê, sob um prisma de temor, a ciência e a tecnologia atuais. Por outro lado, uma tendência tecnofílica, que designa um comportamento patológico de adesão acrítica às inovações tecnológicas.” GONTIJO, Juliana. **Distopias tecnológicas**. Rio de Janeiro: Circuito, 2014. Disponível em: <http://editoracircuito.com.br/website/wp-content/uploads/2014/04/distopias_miolo_saida_2014-03-10-final-copy.pdf>. Acesso em 10 nov. 2014

¹²⁶ Disponível em: <<http://arart.info/>>. Acesso em: 2 out. 2014.

¹²⁷ Tradução nossa para: “ARART lets a new story unfold, as if time trapped inside the painting had been stirred alive. ARART offers a glimpse into the hidden story veiled behind the painting.” Disponível em: <<http://arart.info/>>. Acesso em: 2 out. 2014.

¹²⁸ Tradução nossa para: “Everybody is familiar with the beautifully illustrated ‘Alice in Wonderland’. When reading this novel with ARART, the beloved characters will come to life and move about spiritedly”. Disponível em: <<http://arart.info/>>. Acesso em: 2 out. 2014.

¹²⁹ Disponível em: <<http://akamatsu.org/aka/works/uroboros/>>. Acesso em: 2 out. 2014.

vídeo de acordo com o que vê. Dependendo da parte que você ver, a obra de arte vai mudar e uma nova história será contada¹³⁰».

Sobre a tecnologia utilizada na confecção do aplicativo, Claudio Kirner e Robson Siscoutto (2007, p. 5) esclarecem que

a evolução tecnológica (...) propiciou, na década de 90, o aparecimento da realidade aumentada, permitindo a sobreposição de objetos e ambientes virtuais com o ambiente físico, através de algum dispositivo tecnológico. Essas aplicações ficaram mais acessíveis somente no início dos anos 2000, com a convergência de técnicas de visão computacional, software e dispositivos com melhor índice de custo-benefício. Além disso, o fato dos objetos virtuais serem trazidos para o espaço físico do usuário (por sobreposição) permitiu interações tangíveis mais fáceis e naturais, sem o uso de equipamentos especiais. Por isso, a realidade aumentada vem sendo considerada uma possibilidade concreta de vir a ser a próxima geração de interface popular, a ser usada nas mais variadas aplicações em espaços internos e externos.

Essa tecnologia utilizada há muito tempo, como mostram os autores citados acima, é um desdobramento de realidade virtual. Segundo Wolf Lieser, “o conceito de Realidade Virtual, abreviado RV, se refere à criação de uma realidade 3D computadorizada e interativa com a qual o observador pode relacionar-se¹³¹”. Segundo Cristiane Paul, “ao contrário da realidade virtual, que visa à criação de mundos imersivos completamente gerados por computador, sistemas de realidade aumentada adicionam informação visual ao mundo físico.¹³²»

Giovana Casimiro comenta que “(...) a aplicação da Realidade Aumentada no campo da arte faz repensar as relações com o espaço, ao levantar o conceito do real < > virtual, e a forma como a sociedade lida com o processamento e transmissão de dados”; e sobre ARART, esclarece que “sua dinâmica ocorre por meio de imagens – réplicas de obras famosas, ou supostas pinturas e imagens analógicas –, que são inesperadamente animadas sob a ação do aplicativo” (2014, p. 8).

Segundo Braga, Landau e Cunha (2007, p. 51), “(...) a realidade aumentada, se aplicada aos bens culturais (...) pode contribuir para o enriquecimento de informações de

¹³⁰ Tradução nossa para: “(...) ARART will play music and video according to what it sees. Depending on which part ARART sees, the art will change and a new story will be told.” Disponível em: <<http://arart.info/>>. Acesso em: 2 out. 2014.

¹³¹ Tradução nossa para: “El concepto realidad virtual, abreviado RV, se refiere a la creación de una realidade 3D computadorizada e interactiva con la que el observador puede relacionarse” (2009, p. 104).

¹³² Tradução nossa para: “as opposed to virtual reality, which is aimed at creating immersive, completely computer-generated worlds, augmented-reality systems add visual information to the physical world” (2008, p. 247).

forma atraente e instrutiva; não de forma passiva, quando o visitante apenas recebe informações, mas de maneira interativa na qual as partes dialogam”.

No caso do aplicativo ARART, além de criar a “inesperada animação”, não traz muita informação, nem acerca das obras que compõe a instalação a fim de serem animadas (as reproduções de obras usadas na apresentação do aplicativo, por exemplo, não possuem nenhuma relação entre si, além de serem reproduções de pinturas à óleo e serem famosas na História da Arte). No entanto, não parece em vão a escolha das obras que compuseram a instalação de ARART. As selecionadas deixaram de ser obras de arte e viraram símbolos quase que estereotipados da *pop art*, ou seja, depois de tanta reprodução se tornaram *kitsch*, uma vez que segundo Moutinho o *kitsch* é,

(...) aquilo que é facilmente identificável e tem tendência a ser preferido pela maioria dos consumidores. Basta fazermos um estudo daquilo que está à venda ou que encontramos nas casas dos nossos conhecidos, para chegarmos à conclusão que as fracas imitações das obras de arte podem ser encontradas em várias cores, como a “Vénus de Milo” (...). “A Última Ceia” de Leonardo Da Vinci pode ser vista em alto relevo em quadros de prata ou em tabuleiros; entre muitos outros exemplos com que nos deparamos no quotidiano (2001, p. 1).

Assim, buscamos outros exemplos de reproduções feitas dessas obras. A *Monalisa* se tornou a “garota propaganda” do Louvre. Sua imagem está em etiquetas espalhadas pelo museu e chegam a se formar filas para vê-la, além do mais é bem conhecida sua releitura dadaísta feita por Duchamp, *L.H.O.O.Q.* (Figura 26) ou a releitura feita por Botero (Figura 27). Foram feitas também releituras no meio pop: a *Monalisa* ganhou o rosto de Mr. Bean, por exemplo, (Figura 28) e virou ímã de geladeira; e a personagem do quadro *Moça com brinco de pérolas* se popularizou com uma câmera na mão, fazendo um *selfie* (Figura 29). No meio cinematográfico os quadros *Monalisa* e *A menina do brinco de pérolas* serviram de referência para os respectivos filmes *O sorriso de Monalisa* (dirigido por Mike Newell, Estados Unidos, 2003 – ver Figura 30) e *A menina do brinco de pérolas* (dirigido por Peter Webber, Reino Unido e Luxemburgo, 2003 – ver Figura 31); e o livro *Alice no País das Maravilhas* foi relido pela Disney em 1951 (dirigido por Clyde Geronimi, Wilfred Jackson e Halmilton Luske – ver Figura 32) e domina o mercado infantil (conforme mostrado na Figura 34, tem servido inclusive de referência para cenários de festas) e ainda inspirou um filme de Tim Burton (Estados Unidos, Inglaterra, 2010 – ver Figura 33).



Figura 26: *L.H.O.O.Q.*, de Duchamp (1919).
 Fonte: <<http://www.marcel Duchamp.net/L.H.O.O.Q.php>>.



Figura 27: *Monalisa*, de Botero (1917).
 Fonte: <<http://www.vagabondjourney.com/last-days/11-botero-mona-lisa/>>.



Figura 28: Releitura “Mr. Bean como Monalisa”.
 Fonte: <<http://www.monalisa.revelado.com.br/2012/01/mona-e-seu-ursinho-do-mr-bean.html>>.



Figura 29: Releitura “Selfie da moça com brinco de pérolas”.

Fonte: <<http://deidecara.com.br/post/73955671884/selfie-de-moca-com-brinco-de-perola-de-vermeer>>.



Figura 30: Cartaz de divulgação do filme *O sorriso de Mona Lisa* (2003).

Fonte: <<https://cinemahistoriaeducacao.wordpress.com/cinema-e-pedagogia/o-sorriso-de-monalisa/>>.



Figura 31: Cartaz de divulgação do filme *Moça com brinco de pérolas* (2003).

Fonte: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-45323/>>.

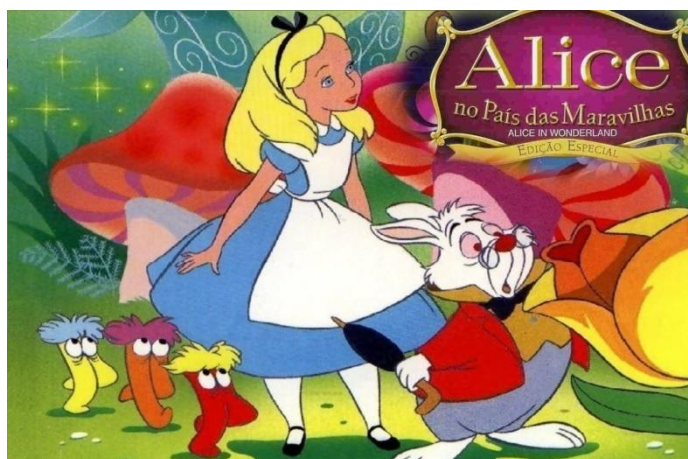


Figura 32: Cartaz de divulgação do filme *Alice no País das Maravilhas* (1951).
 Fonte: <<http://www.disney.pt/Filmes/alice/>>.



Figura 33: Cartaz de divulgação do filme *Alice no País das Maravilhas* (2010).
 Fonte: <<http://stroiza.com.br/filmagens-de-alice-pais-das-maravilhas-2-comecam-em-julho-de-2014/>>.



Figura 34: Cenário de festa infantil usando a temática “*Alice no País das Maravilhas*”, inspirado na animação da Disney.
 Fonte: <<http://espacocasaefesta.webnode.com.br/decora%C3%A7%C3%A3o-infantil/alice-no-pais-das-maravilhas/>>.

Segundo o site *Marketing Tecnológico*¹³³, a função dos *apps* (aplicativos) é “facilitar a vida das pessoas (...) proporcionando acesso direto a serviços de notícias, informação meteorológica, jogos, serviços de mapas, com geolocalização através de GPS ou utilitários do mais variado tipo de finalidades”. No caso do aplicativo ARART, as promessas feitas pelas notícias da imprensa, acima destacadas, são de que ele dá vida às obras de arte e conta histórias, como se o espectador sozinho não fosse capaz de imaginar. Ou seja, se a função dos aplicativos em geral é facilitar a vida das pessoas, o aplicativo em questão as poupa de pensar a respeito das obras, como dito na reportagem da *TV Câmera*: “o que antes ficava por conta da imaginação, vira realidade com ajuda da tecnologia”.

Notamos aqui um típico caso de mediação pela gamificação. Conforme apresentado no início da quarta parte, a gamificação se refere ao processo capaz de aplicar elementos e mecanismos de jogos a contextos fora do jogo, neste caso o trabalho em questão possuía características de jogos, e servia para animar as reproduções. A regra era clara: ao se direcionar o dispositivo para as reproduções, elas eram animadas. Esse trabalho tem o mesmo funcionamento de códigos de barra ou QR-code que servem para dizer preços de produtos em supermercados ou para acrescentar informações acerca de produtos. ARART nos lembra também um jogo da empresa japonesa Nintendo, chamado AR Cards¹³⁴.

O AR Cards (Figura 34) utiliza a câmera do console Nintendo 3DS para interagir com os cartões de papel. Os cartões funcionam como QR-codes e, ao serem lidos pela câmera própria, “ganham” três dimensões e podem ser jogados pelo usuário, que interage com a figura que aparece. O princípio do AR Card é exatamente igual ao funcionamento de ARART. Na comparação, o dispositivo da Nintendo é substituído pelo iPhone ou iPad, e os cartões são substituídos pelas reproduções.

¹³³ GUERREIRO, Fernando. **O que são Apps?** 26 out. 2010. Disponível em: <<http://www.marketingtecnologico.com/Artigo/o-que-sao-apps>>. Acesso em: 2 out. 2014.

¹³⁴ Site da Nintendo: <<http://www.nintendo.com/3ds/ar-cards>>. Acesso 2 out. 2014.



Figura 35: AR Cards.
Fonte: Site Nitendo.

Concluindo esta análise, além de o aplicativo ter um caráter mercadológico e ser um típico exemplo de gamificação, na apresentação de ARART feita pelo FILE ele ajudou a configurar o espaço de exibição e seus criadores propõem que o espectador pense em como através do aplicativo “as impressões do ambiente que nos cerca e os vários objetos que envolvem nossos corpos irão mudar”. Ou seja, além de tudo ele configura um espaço tipicamente gamificado.

Nesse caso, mais do que dar vida aos objetos, o aplicativo pode trazer uma discussão a respeito do espaço expositivo. Assim, acreditamos que dialoga com a forma como foi exposto no festival, visto que se criou um cenário que causaria estranhamento a quem não interagisse, como foi o caso da repórter do programa “Hoje Tem”¹³⁵ que sobre exposição de 2013 comentou: “Se você está estranhando ver telas tradicionais expostas na parede, aguarde um minutinho que você já vai entender. Aqui, a tecnologia é o aplicativo desse quadro.” Como já dito, em 2013 fez parte da composição do cenário de uma moderna galeria de exposição: quadros emoldurados, dipostos lado a lado em um cubo branco, asséptico, com poucas reproduções de obras e iluminadas isoladamente, que se contrastava com a outra parte escura da galeria. Em 2014, as ilustrações de John Tenniel, reproduzidas em grande formato, foram fixadas na parede, criando assim um ambiente lúdico, motivado pela figura de Alice, personagem que fez parte da infância de crianças em diversas partes do mundo.

4.1.3 Monkey business

¹³⁵ Prestígie o maior encontro do país sobre arte digital. *TV Gazeta*. 8 ago. 2013. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=vmO5sosj_aY>. Acesso em: 2 fev. 2014. (5’37’’)

Dos artistas alemães Ralph Kistler e Jam M. Sieber, *Monkey business* (2011) é um trabalho composto por um macaquinho de pelúcia, chamado de Mogito, de 75 centímetros e dimensões 180x80x25cm. Mogito esteve pendurado na parede da Fiesp (Figura 35) durante os primeiros dias¹³⁶ da 14ª edição do FILE. Segundo o site do evento (FILE 2013):

Um macaco fofo de brinquedo está pendurado em uma parede na posição de um exercício de aquecimento. Com um cumprimento simpático, o boneco começa a reagir aos movimentos do visitante e imediatamente imita cada gesto com seus braços, pernas, cabeça e tronco. Você pode deixar o macaco atuar tranquilamente ou convidá-lo para uma dança maluca. Porém, de uma maneira sutil, o macaco pede outro movimento que você nunca fez. Ao entrar no jogo, você vai perder o controle inconscientemente e, após o encontro sedutor, você talvez comece a questionar: Qual é o lance desse macaco? Quem manipula quem?¹³⁷

A Kinect capta a presença do espectador, e o macaco começa a repetir seus movimentos. Por fim, o macaco se movimenta a fim de induzir a ação do participante, que se vê em um segundo momento repetindo seus movimentos.



Figura 36: *Monkey business*, de Ralph Kiesler e Jan Sieber. FILE SP 2013.
Fonte: Elisiana Candian, 2013.

¹³⁶ Conforme informações obtidas na entrevista feita aos mediadores da 14ª edição, a obra não permaneceu o tempo todo de exibição.

¹³⁷ Disponível em: <http://file.org.br/file_sp/file-2013-interactive-installation-7/?lang=pt>. Acesso em: 2 mar. 2014.

Essa obra é composta por um aparelho Microsoft X-Box Kinect, por computador, microcontrolador, componentes eletrônicos, nervos motores e ainda é revestida por tecidos sintéticos, corda e aço. Ela discute a interação como manipulação. A interação acontece quando a presença do espectador é registrada pela máquina, que transmite uma mensagem através da sua presença. A mensagem registrada pela kinect é processada pelo Processing. Os dados são enviados para o Microcontrolador Arduino¹³⁸, que devolve com outros movimentos. A interação acontece ainda, entre interface-espectador, quando o macaco começa a se mexer e o espectador reproduz seus movimentos.

Algumas reportagens acerca da 14ª edição do FILE durante seu período de permanência destacaram *Monkey business* por seu caráter divertido e lúdico. Escolhemos alguns exemplos a fim de entender como foi feita a divulgação dessa edição do festival em torno da obra em questão. Uma reportagem *on-line* do “Guia Folha” trouxe a seguinte chamada: “Festival FILE leva instalações interativas à Avenida Paulista”.¹³⁹ Entre os destaques selecionados pela *Folha*, estava *Monkey business*. Na descrição da obra consta que o macaco de pelúcia “imita fielmente os movimentos dos visitantes” por meio de um sensor e o chama de “mímico perfeito”.

O site da Fiesp¹⁴⁰ divulgou a estreia do evento e apresentou algumas obras que prometiam maior interatividade, dentre elas “um macaco de brinquedo que reage aos movimentos dos visitantes”. Uma reportagem¹⁴¹ do canal *Negócios do Bem* apresentou a obra em um “espaço de interatividade engraçado”, em que, segundo o repórter, “um macaco te imita, depois fica rebelde e você acaba imitando os movimentos dele”.

O site *Guia da Semana*¹⁴² selecionou “algumas atrações imperdíveis do principal evento de arte e tecnologia do Brasil” e, entre elas, estava a instalação em questão, que, segundo o site, “conta com o macaco Mogito, que, por meio de um sensor, consegue imitar

¹³⁸ Arduino é uma plataforma de prototipagem eletrônica, de código aberto e placa única, baseado em *hardware* e *software* livres. Destina-se a estudos de eletrônica e criação de controladores, sendo muito utilizado para construção de projetos interativos. Para saber mais, ver: <<http://www.arduino.cc/>>.

¹³⁹ WOLF, Luzia. **Festival FILE leva instalações interativas à Avenida Paulista, veja destaques**. Guia Folha, 22 jul. 2013. Disponível em: <<http://guia.folha.uol.com.br/exposicoes/2013/07/1313619-festival-file-leva-instalacoes-interativas-a-av-paulista-veja-os-destaques.shtml>>. Acesso em: 14 jul. 2014.

¹⁴⁰ File 2013 começa no dia 23/07, no Centro Cultural Fiesp – Ruth Cardoso. 22. jul. 2014. Disponível em: <<http://www.fiesp.com.br/mobile/noticia/?id=87331>>. Acesso em: 12 set. 2014.

¹⁴¹ FILE 2013 (Festival de Linguagem Eletrônica de São Paulo). Negócios do Bem. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SbGJsdwnnj8>>. Acesso em: 12 set. 2014.

¹⁴² ALMEIDA, Thereza de. **Imperdíveis da FILE 2013**. Guia da Semana, 23 jul. 2013. Disponível em: <<http://www.guiadasemana.com.br/artes-e-teatro/noticia/imperdiveis-da-file-2013>>. Acesso em: 20 set. 2014.

fielmente os movimentos dos visitantes”. Outro site a destacar *Monkey business* foi o *Surgiu*¹⁴³. Segundo o site, a obra de Ralph Kistler e Jan M. Sieber é “um macaco de pelúcia que, por meio de um sensor, imita os movimentos dos visitantes”. O site *Catraca Livre*¹⁴⁴ divulgou o evento com a seguinte chamada: “Começou a maior exposição interativa de arte digital do Brasil”. Em seguida, destaca a obra dos artistas Ralph Kistler e Jam M. Sieber, que, segundo o site, é um “macaco de brinquedo que reage aos movimentos dos visitantes”.

Na reportagem do jornal “Bom Dia SP”¹⁴⁵, após terem sido mostradas diversas obras do setor de trabalhos interativos, a repórter apresenta *Monkey business* e comenta: “Depois de tanta interação com a máquina, um macaquinho que imita o movimento humano faz a gente refletir”, e Jam M. Sieber, um dos artistas realizadores da obra, ao ser entrevistado, diz: “(...) no final é difícil saber quem controla quem.”

Na entrevista feita aos mediadores do FILE daquela edição, a obra em análise foi mencionada pela interação prometida, e isso pode ser relacionado ao modo como a obra foi divulgada. Com relação à pergunta feita sobre existir alguma obra em específico procurada pelas pessoas que visitavam o FILE, o entrevistado (Entrevistado nº 1) respondeu: “Sim, *Monkey business*! Tanto que, quando ela foi embora, muita gente ficava chateada e foi a obra que a mídia mais ‘explorou’ e que prometia a maior interatividade.”

Com relação a esta outra pergunta: “A respeito do público, eles demonstravam algum conhecimento de que se tratava de uma exposição de arte e tecnologia?” A resposta foi (Entrevistado nº 5): “Sim, acho que o que acontece é que os canais mais conhecidos acabam divulgando (...). Então, eles tinham uma leve noção. E eles foram mais pra ver a obra do macaco, que acabou virando a atração principal, mas nem ficou o tempo todo da exposição, então muita gente chegou lá querendo ver a obra e já não tava mais.”

Em 2011, *Monkey business* ganhou o prêmio New Face Japan Media Arts Festival. A justificativa (*Award Reason*) dada pelos pareceristas do festival para o trabalho ter sido o ganhador foi:

¹⁴³ Festival FILE leva instalações interativas à Av. Paulista. *Surgiu*, 22 jul. 2013. Disponível em: <<http://surgiu.com.br/noticia/99912/festival-file-leva-instalacoes-interativas-a-av-paulista.html>>. Acesso em: 3 set. 2014.

¹⁴⁴ Começou a maior exposição interativa de arte digital do Brasil. *Catraca Livre*. 16 jul. 2013. Disponível em: <<https://catracalivre.com.br/sp/agenda/gratis/arte-digital-invade-a-Fiesp-com-mega-exposicao-interativa/>> Acesso em: 20 set. 2014.

¹⁴⁵ São Paulo recebe Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. *Bom Dia SP. Rede Globo*. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=b1llwPmm_msmU>. Acesso em: 2out. 2014. A matéria (com duração de 2’34”) foi postada no dia 27 jul. 2013.

É somente a partir do ato de imitar que sua semelhança – a sua essência é compartilhada – é realizada. Criar algo que parece ser idêntico é fundamentalmente diferente de criar algo que se comporta de forma idêntica. Quantas pesquisas inúteis sobre robôs humanóides têm sido feitas sem se dar conta deste fato? Atingir identidade/identificação entre duas coisas que são fundamentalmente diferentes: esta é a base da comunicação... Monkey Business envolve um macaco-fantoches que imita o comportamento humano. Essa brincadeira possui uma sinceridade, um elemento que necessariamente acompanha a busca da verdade. O valor desse comportamento mostra a dignidade do próprio espírito humano.¹⁴⁶

De forma parecida, na exposição do Arts Track da 8ª TEI¹⁴⁷ em 2014, a descrição da obra se referiu ao modo como os espectadores podem explorar com similaridade e simpatia “um dispositivo eletrônico com uma aparência fofa de um modo lúdico” e a forma como as pessoas se sentem atraídas pelo brinquedo fofinho, “julgando-o ainda mais semelhante à forma humana do que um robô, que é projetado para parecer exatamente como um ser humano”.

Acreditamos que a relação estabelecida entre espectador-máquina é tratada de modo um tanto inocente nos comentários dos festivais destacados acima. Eles justificam a aceitação da obra pelo público justamente pelo fato de acreditarem que a obra se parece com o ser humano. O Japan Media Festival fala inclusive de como o macaco-fantoches possui sinceridade e que “o valor desse comportamento mostra a dignidade do próprio espírito humano”. Contudo, em seu livro *O modo de existência dos objetos técnicos*, Gilbert Simondon esclarece que

(...) a noção de máquina que existe na cultura atual incorpora em uma medida suficientemente ampla a representação mítica do robot. Um homem culto não se permitirá falar de objetos ou de personagens pintados sobre uma tela, como de realidades verdadeiras que possuem uma interioridade, uma vontade boa ou má.¹⁴⁸

¹⁴⁶ Tradução nossa para: “It is only in the act of imitation that their resemblance –their shared essence – is realized. Creating something that appears identical is fundamentally different from creating something that behaves identically. How much pointless research into humanoid robots has been done without realizing this fact? To achieve identity/identification between two things that are fundamentally different: this is the foundation of communication. Monkey Business involves a monkey puppet that mimics human behavior. This playfulness possessed sincere love, an element that necessarily accompanies the pursuit of truth.” New Face Award. Japan Media Art, 2011. Disponível em: <http://archive.jp-mediaarts.jp/en/festival/2011/art/works/15a_monkey_business/>. Acesso em: 19 set. 2014.

¹⁴⁷ *Monkey business*. 8ª TEI. Arts Track. Munich, Germany, 16-19 fev. 2014. Disponível em: <<http://www.tei-conf.org/14/program/506.php>>. Acesso em: 10 set. 2014.

¹⁴⁸ Tradução nossa para: “(...) la noción de máquina que existe en la cultura actual incorpora en una medida lo suficientemente amplia esta representación mítica del robot. Un hombre cultivado no se permitiría hablar de objetos o de personajes pintados sobre una tela como de verdaderas realidades que tienen una interioridad, una voluntad buena o mala”(SIMONDON, 2008, p. 34).

Desse modo, acreditamos ser ingênuo acreditar que, por imitar comportamentos humanos, o macaquinho possui sinceridade humana. Complementando a discussão, a teoria conhecida como *Uncanny Valley* (Vale da Estranheza), desenvolvida por Masahiro Mori, esclarece que “como robôs parecem mais humanos, eles aparentam ser mais familiares até o ponto em que as imperfeições sutis criam uma sensação de estranheza”. (KF MacDorman, 2005, tradução nossa). Sobre a mesma discussão, Luz, Abrantes, Damásio e Gouveia (2008, p. 155) esclarecem que os humanos reagem bem aos bonecos semelhantes a eles próprios, mas não reagem tão bem quando a semelhança é demasiado grande. Partindo dessa teoria, percebemos que a escolha de um macaco de pelúcia se justifica pelo fato de ele não se parecer tanto com um ser humano. A semelhança do macaquinho oferece segurança, não chegando ao estranhamento do quase-humano dos robôs, do qual o *Uncanny Valley* fala.

Um vídeo-documentário¹⁴⁹ de Susann Maria Hempel, com cerca de 8 minutos, mostra a construção da obra apresentando o macaco Mogito desejoso de se tornar articulado, tal qual um humano. Em seguida é mostrado os artistas “operando” o macaco, e nesse processo destaca-se que, a fim de torná-lo articulado, usou-se na concepção da obra o kinect e um esqueleto articulado, construído com *hardware* e *software* livres¹⁵⁰ (contudo, o kinect não é um *hardward* livre) .

Algumas reportagens publicadas em sites de tecnologia referentes à obra abordaram o uso inovador que os artistas deram para a kinect. Reportagens estas que, além de se referirem ao fato de que o macaquinho imita, se referem ao modo como os artistas *hackearam* e subverteram o uso da tecnologia. Sobre isso é importante ressaltar que a estreia da kinect foi em 2010 e a obra é de 2011, portanto os artistas foram um dos primeiros neste modo de usá-la.

Por exemplo, o site *Fayerwayer*¹⁵¹ compara *Monkey business* ao jogo *Simón Says*¹⁵² [Simón Disse]: “Para que serve sua Kinect, se você não pode jogar ‘Simon Disse’ com um

¹⁴⁹ HEMPEL, Susan Maria. *Monkey Business*. Direção: Susan Maria Hempel. Disponível em: <<http://vimeo.com/36724402>>. Acesso em: 20 set. 2014.

¹⁵⁰ Mansoux enumera alguns itens para definir o que é *software* livre: “Liberdade de usar o programa por qualquer propósito. Liberdade de estudar o funcionamento do programa e alterá-lo para fazer o que desejar. Acesso ao código fonte é pré-condição para isso. Liberdade de redistribuir cópias a seu vizinho. Liberdade de distribuir cópias e versões modificadas a outros. Ao fazer isso, você pode dar a toda comunidade uma chance de se beneficiar de suas alterações.” MANSOUX, Aymeric. Livre como queijo: confusão artística acerca da abertura. Trad. Georgiane Abreu, Mariana Duba e Tainá Vital. In: BELISÁRIO, Adriano; TARIN, Bruno (Org.). **Copyfight: pirataria & cultura livre**. Rio de Janeiro: Azogue Editorial, 2013.

¹⁵¹ GIMENO, Ivan. **Mono de peluche que imita tus movimientos vía Kinect**. FayerWayer, 12 ago. 2011. Disponível em: <<http://www.fayerwayer.com/2011/08/mono-de-peluche-que-imita-tus-movimientos-via-kinect/>>. Acesso em: 11 abr. 2014. Tradução nossa para: “¿De qué te sirve tu Kinect si no puedes jugar a *Simón*

macaco de pelúcia? Na verdade, para nada. Felizmente para a Microsoft, e para nós, a dupla Jan Sieber e Ralph Kistler conseguiu hackear o dispositivo e nos dar este uso essencial.” Neste outro site, o *Edge Magazin*:

Obviamente, o futuro do Kinect está prestes a ser conectado a um macaco de brinquedo macio com um esqueleto robótico que pode abruptamente espelhar suas ações. Monkey Business de Jan M. Sieber e de Ralph Kistler é ao mesmo tempo encantador e profundamente horrível.¹⁵³

Segundo o site *Tec Mundo*¹⁵⁴, os dois artistas construíram um sistema capaz de mimetizar as ações humanas em um macaquinho de brinquedo e segundo o site, “o resultado se parece com algo como um boneco de ventríloquo sem os fios”. O site é otimista com relação ao uso que os artistas deram a kinect e, segundo a reportagem, esta é uma mostra do que será possível com esse tipo de tecnologia: “imagine o quanto ela pode ser útil para o cinema, teatro, dança e, por que não, para vitrines e pontos de vendas que queiram se tornar mais interativos.”

Essas reportagens, além de se referirem ao fato de que o macaquinho imita, se referem ao modo como os artistas *hackearam* e subverteram o uso da tecnologia, mencionando possíveis alternativas para o seu uso.

No site de Ralph Kistler¹⁵⁵, que contém um histórico de todas as obras por ele executadas, *Monkey business* se enquadra em uma sessão chamada “Playground”, e o comentário referente ao trabalho é o seguinte:

“Monkey Business” é uma instalação interativa em que um fofinho macaco de pelúcia imita os gestos do usuário (...). A suspensão flexível do macaco em conjunto com os motores de resposta rápida permite um comportamento de raciocínio rápido surpreendente e uma experiência de interação tentadora para o usuário. Todos os dispositivos técnicos são abordados de forma a facilitar a comunicação direta entre o visitante e o brinquedo de pelúcia. O trabalho reflete de uma forma lúdica o problema da interação natural e

dice con un mono de peluche? En efecto, para nada. Afortunadamente para Microsoft y para nosotros, el dúo formado por Jan Sieber y Ralph Kistler ha logrado *hackear* el dispositivo y brindarnos este imprescindible uso.”

¹⁵² “Simón disse” é um jogo para três ou mais pessoas. Um dos participantes é chamado “Simón”, e dirige a ação, enquanto os outros devem fazer o que Simón disse.

¹⁵³ Daily Links: August 12. *Edge Magazin*, 12 ago. 2011. Disponível em <<http://www.edge-online.com/news/daily-links-august-12/>>. Acesso em: 4 set. 2014. Tradução nossa para: “Obviously, the future of Kinect is about being wired up to a soft toy monkey with a robotic skeleton that can jerkily mirror your actions. Jan M. Sieber and Ralph Kistler’s Monkey Business is both delightful and profoundly horrible.”

¹⁵⁴ KARAS, Eduardo. **Sensor de movimento dá vida a macaco de brinquedo.** *Tec Mundo*, 11 ago. 2011. Disponível em: <<http://tecmundo.com.br/12377-sensor-de-movimento-do-kinect-da-vida-a-macaco-de-brinquedo.htm>>. Acesso em: 20 set. 2014.

¹⁵⁵ KIESLER, Ralph. **Monkey Business.** Disponível em: <http://www.subtours.com/cms/node/76>. Acesso em: 25 set. 2014.

declara um comentário irônico sobre o atual comércio da arte através desta figura irônica do macaco¹⁵⁶.

O comentário do artista se refere que a adoção de dispositivos simples facilita a comunicação direta com o visitante. No entanto, acreditamos que por trás dessa interação natural, há uma reflexão interessante tratada pelo artista como “um comentário irônico ao comércio da arte”. É como se o macaco tivesse “escondendo o jogo” por trás da sua simpatia. Festivais sérios como o Japan Media Festival falam que “essa brincadeira possui uma sinceridade, um elemento que necessariamente acompanha a busca da verdade” em uma tentativa forçada de tornar essa obra arte, a partir de certa transcendência. Segundo Daniela Shapiró,

O pressuposto elementar da artifização é o da crença no valor superior da arte. Essa crença, por sua vez, se desenvolveu mediante a constituição da categoria de arte, uma categoria datada e situada. Graças a trabalhos recentes, sabemos que a categoria de arte foi construída e estabilizada na Europa ocidental, entre os séculos XVII e XIX. Esse processo foi concomitante com um outro: o da criação, em cada esfera de atividade, de uma instituição reguladora – a Academia –, e de um corpus de obras e de carreiras canônicas que estabeleceram uma barreira entre os artistas e os outros (especialmente os artesãos e os amantes de arte). (SHAPIRÒ, 2007, p 137-138).

No entanto, notamos que uma série de elementos adotados pelos artistas nos mostram que, apesar do caráter transcendente explorado pelo júri do Japan Media Art, existe uma reflexão interessante na obra, que vai além do “imitar”. 1) Com relação à figura do macaco, lembramos que ele é o ser mais próximo do homem na escala evolutiva, e sua figura traz um conjunto simbólico, pois o ato de imitar está intimamente ligado a ele. Assim, pensamos em uma espécie de sequência adotada para os artistas ao utilizarem o macaco: o Homem evoluiu do macaco, que criou o robô, e no caso da obra o robô se torna macaco-robô que imita o homem e vice-versa. 2) Com relação ao uso de *software* e *hardware* livre (Processing e Arduino) na concepção da obra, essas tecnologias possuem código livre, podendo ser configuradas à medida que se queira. 3) Com relação à kinect, ela teve seu uso subvertido, uma vez que foi criada para permitir aos jogadores interagirem com jogos eletrônicos sem o

¹⁵⁶ Tradução nossa para: “Monkey Business is an interactive installation where a cuddly toy monkey apes the gestures of the user (...). The flexible suspension of the ape together with fast responding motors allows an astonishing quick-witted behavior and a tempting interaction experience for the user. All technical devices are covered in order to facilitate a direct communication between the visitor and the soft toy. The work reflects in a playful way the problem of real natural interaction and states an ironic comment about the present art business through this iconic monkey figure” (KIESLER, 2011). Disponível em: <<http://www.subtours.com/cms/node/76>>. Acesso em: 28 ago. 2014.

uso de joystick, inovando no campo da jogabilidade. Desse modo, compreendemos o discurso mediador do FILE que tende a gamificar a obra, uma vez que o uso da Kinect traz uma imediata associação com o jogo. No entanto, os artistas utilizaram a kinect na obra de um modo diferente, conforme esclarecido acima. O uso subvertido da kinect nos lembra uma característica do processo de *artificalização*, chamado por Shapiró e Heinich (2012) de deslocamento, ou extração do produto do seu contexto inicial de produção.

A elaboração aberta da obra (nos referimos à aberta no sentido de que os artistas deixam claro o seu modo de execução) pode muito bem ser associada ao que é proposto pelo conceito de “faça você mesmo” (*do it yourself*¹⁵⁷), que constitui um ponto essencial do *hacktivismo*¹⁵⁸. Segundo Giuliano Obici (2014, p. 34), “(...) quebrar o sistema é também estabelecer uma relação mais íntima com a máquina, de reconhecer algo seu no funcionamento impessoal, abstrato e genérico”. Desse modo, acreditamos que os artistas, ao mostrarem como a obra foi desenvolvida (no vídeo mencionado), ao utilizarem a kinect, com seu uso subvertido e tecnologia de código livre para programar a obra, e ao lançarem a questão “Qual é o lance desse macaco?”, propõem que, diante do macaco, possamos questionar, além de interagir.

Como no exemplo analisado, a mediação em torno de *Monkey business* se centra na atratividade possibilitada pelo macaquinho fofo, facilitada pelo uso da kinect, e a regra consiste em diante dele propor movimentos. Como lembrado pela reportagem do site *Fayerwayer*, a obra realmente se parece o *Simon Says*. Embora os artistas proponham uma discussão interessante, própria do campo da Arte e Tecnologia, como o uso consciente da tecnologia, cultura *hacker*, *do it yourself*, etc.

Para finalizar, destacamos essa pergunta trazida no discurso da obra: “Quem manipula quem?”. Acreditamos que a pergunta se refira ao modo como, inconscientes quanto ao uso da tecnologia, por vezes deixamos que ela nos guie, sem refletir suas potencialidades (como o espectador que se deixa manipular pelo macaquinho). Ou seja, ao se compreender a tecnologia, é possível usá-la para além das funções iniciais para que foi programada, sem sermos controlados ou submissos a ela.

¹⁵⁷ O “faça você mesmo” refere-se à prática de fabricar ou reparar algo por conta própria em vez de comprar ou pagar por algo pronto. Constitui um ponto essencial do *hacktivismo* e é uma modalidade de construção imediata a partir dos elementos disponíveis, que se reflete em diversos trabalhos artísticos.

¹⁵⁸ Hacktivismo (Hacker+Ativismo) é normalmente entendido como escrever código fonte, ou até mesmo manipular bits, para promover ideologia política.

Adendo: WORKSHOPS E OUTRAS MEDIAÇÕES

Acreditamos que o campo da Arte e Tecnologia pode ajudar a formar uma massa crítica que pense nossa relação com o mundo e com o uso consciente da tecnologia. Ao longo da pesquisa, tivemos contato com uma variedade de propostas que visam dar à arte e tecnologia um espectro mais consciente. Outro lado do FILE não explorado (ou pouco explorado) pela grande mídia são os *workshops*, que consideramos ser uma importante realização do festival¹⁵⁹. E segundo o site do FILE,

Os workshops oferecidos pelo FILE têm contado com grupos de educadores da ciência da computação e artistas que buscam através da Computação e das Artes uma imersão experimental na essência da linguagem binária. Esta imersão tem como propósito a transferência de conhecimento e a pesquisa sobre o uso da computação para fins artísticos. O alvo é difundir a tecnologia como linguagem criativa e processo de desenvolvimento artístico para o maior número de pessoas possível, tendo como ideal máximo atingir pessoas comuns interessadas, professores de escolas públicas e grupos de possíveis multiplicadores desta linguagem.¹⁶⁰

Em fevereiro de 2014 entrevistamos o artista Jorge Crowe, que participou, na Casa Daros (Rio de Janeiro, RJ), de um encontro chamado Meeting Point com outros artistas: Arcangel Constantini (México), Azucena Losana (México), Deneir de Souza Martins (Brasil), e Julio Lucio (Espanha e Brasil), “todos interessados no uso experimental de objetos do dia a dia, em tecnologias obsoletas e práticas de *do it yourself* (faça você mesmo)”¹⁶¹. As experiências nas oficinas nos deram uma visão processual de construção de interfaces interativas que podem ter uso artístico, além de termos participado de uma forma “alternativa” de encontro entre artista e público, possibilitada pela instituição em questão. O encontro aconteceu como encerramento da exposição “Le Parc Lumière”, do artista Julio Le Parc.

Na entrevista, o artista disse acreditar que os festivais “seguem respondendo aos paradigmas da arte que traçam uma separação muito grande entre artista, obra e público, o culto do nome do artista associado a sua obra, a sua autoria”. E que através dos *workshops* há uma desmistificação disso, segundo ele, “é como convidar a gente a entrar na cozinha”. O

¹⁵⁹ Referimo-nos aos *workshops* que ocorreram nas edições em estudo na primeira parte deste estudo e o artista entrevistado Jorge Crowe e a artista Isabel Paiva participaram do festival mediando *workshops*.

¹⁶⁰ Disponível em: <<http://file.org.br/highlight/file-sp-2014-workshop/?lang=pt>>.

¹⁶¹ Texto informado pelo site da Casa Daros. Disponível em: http://www.casadaros.net/index_rio.php?q=1489. Acesso em: 20 fev. 2014).

artista nos disse que quase sempre que foi a um festival mediou um *workshop*, por pessoalmente desfrutar muito da oportunidade acreditando que tal experiência permita

confrontar-se, mostrar como se constroem as coisas e assim, acredito que permite as pessoas possam ter uma reflexão mais profunda acerca do impacto da tecnologia em suas vidas, bem como podem modificar suas tecnologias ou produzir suas tecnologias, ou consumir conscientemente suas tecnologias” (CROWE, 2014).

Ainda dentro do circuito expositivo, durante a pesquisa, visitamos a exposição “Gambiólogos 2.0” realizada pelo Coletivo Gambiólogos¹⁶² entre junho e setembro de 2014 no Oi Futuro de Belo Horizonte, Minas Gerais. A exposição, além de expor trabalhos de artistas dedicados ao uso da tecnologia *low tech* (baixa tecnologia), apresentava um espaço de criação coletiva, onde além de o público poder ter contato com os artistas trabalhando no espaço expositivo, poderia aprender com eles em oficinas mediadas ao longo da exposição.

E no âmbito acadêmico, participamos do Projeto de Extensão “LabUsotopico”¹⁶³, como parte do “Grupo de Estudos em Práticas Artísticas, Espacialidade e Ciências da Vida” (atualmente vinculado ao CNPq/UFRB) realizado na Universidade Federal de Juiz de Fora. “O LabUsotopico é um espaço para encontro e desenvolvimento de projetos práticos que se relacionem com as práticas em arte, ciência e tecnologia de um ponto de vista *lowtech* (baixa tecnologia) e DIY (faça você mesmo).” Dentro desse espaço, promovemos oficinas em conjunto com alunos e com a comunidade da cidade de Juiz de Fora (realizadas em maio de 2014), com o Coletivo Gambiologia (em outubro de 2014), bem como encontros entre os participantes do Lab, dedicados a experimentações com *circuitbending*, reciclagem tecnológica, programação em *softwares* e *hardwares* livres.

No circuito acadêmico, ainda, participamos de congressos na área de Arte e Tecnologia que, além de encontros acadêmicos, possibilitaram a artistas e pesquisadores trocas e aprendizados em momentos dedicados a oficinas. No III Simpósio Internacional de Mídias Interativas realizado pelo Media Lab da UFG¹⁶⁴, participamos da Oficina Experiências Tecno-Sinestésicas, mediada por membros do Grupo Nano¹⁶⁵ (Núcleo de Arte e Novos Organismos) da UFRJ. E em setembro de 2014 participamos do 5º Encontro Hiperogânico e

¹⁶² O coletivo, formado pelos artistas Fred Paulino, Lucas Mafra e Ganso, trabalha na cidade de Belo Horizonte, Minas Gerais. Blog do coletivo: <<http://www.gambiologia.net/blog/>>.

¹⁶³ LabUsotópico: <<http://labusotopico.tumblr.com/>>.

¹⁶⁴ Media Lab UFG: <<https://medialab.ufg.br/>>.

¹⁶⁵ Nano/ UFRJ: <<http://www.nano.eba.ufrj.br/>>.

do 4º Computer Art Congress¹⁶⁶ realizado pela UFRJ e pelo Nano. O encontro trouxe, além da discussão acadêmica em torno de projetos teóricos, oficinas mediadas por artistas. Participamos da oficina Selfie Pixel com a artista e pesquisadora Cristina Amazonas.

O grupo Nano, citado acima, é coordenado pelo professor, artista e pesquisador Guto Nóbrega, que traz uma visão interessante sobre a ideia de “processo”. Segundo Nóbrega, ainda hoje alguns artistas pensam que o que importa é o processo, não o objeto, e segundo ele

De certa maneira a interatividade virou a menina dos olhos dessa arte tecnológica ou eletrônica, ou o que quer que seja seu nome, porque através da interatividade você altera tais processos, exerce uma forma de controle sobre ele. Eu acredito que a gente está vivendo um novo momento em que o relevante não é mais o processo em si. A questão do processo é tornar esse objeto aberto enquanto arte, trazer a possibilidade de inclusão do observador nessa história, apontar para um tipo de comportamento dessa obra (In: GASPARETTO, 2014, p. 27).

Assim, acreditamos que processos em oficinas e *workshops* apontam um caminho interessante que vai além da mera interação com o objeto, pois possibilita que o espectador (ou observador, como colocado por Nóbrega) participe do processo não mais apenas interagindo com a obra, como ajudando a construí-la, isso vai de encontro com o que disse Crowe na entrevista sobre o fato de que através das oficinas as pessoas poderiam refletir mais profundamente acerca do impacto da tecnologia em suas vidas.

¹⁶⁶ CAC e Hiperogânico: <<http://cac4.eba.ufrj.br/>>.

5 Considerações finais

Ao longo dessa dissertação, tivemos como objetivo entender como o FILE aproxima o público da tecnologia através da interatividade da maioria das obras que compõe a exposição. Por isso, o recorte deste estudo se concentrou nas obras que estiveram expostas no setor da exposição chamado “Instalações Interativas” e que tiveram maior destaque na mídia de massa que cobriu o evento.

Iniciamos apresentando o FILE e nosso primeiro contato com o evento, a partir da 14^a e em seguida na 15^a edição. Descrevemos o que ocorre ao longo da exposição, e como o evento media as relações com o público através da interatividade das obras.

Vimos como o FILE cria uma intensa movimentação para a arte digital no país, atrai um grande público todos os anos, acontece em diversas capitais e traz muitos artistas internacionais. Da mesma forma, com o estudo realizado, notamos que o FILE e a imprensa em torno do FILE mediam as relações com o público de modo a atraí-lo pela interatividade das obras, tornando o ambiente de exibição divertido, onde muitas vezes os conceitos das obras propostos pelos artistas são deixados em segundo plano. Contudo, com sua programação gratuita e aberta, e a maioria de obras sendo interativas, o FILE é conhecido por democratizar o acesso à arte.

Para complementar a discussão apresentada no item “Interatividade no Contexto Trabalhado” (Capítulo 2 desta dissertação) a respeito da arte interativa, apontamos o que Joshua Noble (2012) afirma sobre a interação dever ser mais importante que o uso da interface, ou seja, não é simplesmente o “apertar botões” que interessa, mas muito mais as trocas possíveis entre o sistema e o espectador. Ainda sobre isso, Laetitia Wilson (2003) esclarece sobre as tecnologias digitais contribuírem para a proliferação da chamada arte interativa, e com isso visualiza-se potenciais democráticos de inserção, uma vez que a arte interativa é conhecida por envolver o espectador como um participante ativo. No entanto, a autora esclarece que o termo “interativo” é uma simplificação excessiva da dinâmica da relação usuário-interface que situa o usuário em um discurso utópico de agente ativo no diálogo com a tecnologia. Ainda segundo a autora,

Nenhuma comunicação significativa – no sentido de uma verdadeira troca de idéias, pensamentos, opiniões ou discussão... – pode surgir a partir de uma tecnologia programada. O que temos em vez disso é uma alteração simples, com base nas regras definidas pelo programador (...). O usuário continua a ser um “usuário” que não vai magicamente se transformar em um “criador”

(como somos constantemente levados a acreditar), mas continuará a assemelhar-se um fantoche respondendo a visão programada do artista/técnico¹⁶⁷.

Como apresentado já na introdução, no segundo e no terceiro capítulo deste estudo, o FILE apresenta a interatividade como forma de o público estabelecer “inesperadas inter-relações, recombinações nada programadas” no espaço expositivo. Contudo, como apresenta Wilson (2003) e outros autores citados (Kwastek, 2014), pouco acontece no digital sem que o programador queira. Desse modo, no contexto divertido da exposição do FILE, não parece prioridade que o público estabeleça uma relação de proximidade com a tecnologia que compõe as obras, a não ser pela relação “superficial” através da interatividade. E como visto, os mediadores do educativo se comportam como monitores, no sentido de que a função deles se centra muito mais em tomar conta para que as máquinas não quebrem (o que acontece inevitavelmente vez ou outra, chocando-se com o clima descontraído do festival) do que mediar relações com as obras.

Relembrando o que Shapiró e Heinich esclarecem que contrário e resistente ao processo de artifização é comum outro processo chamado “des-artifização”, propusemos então, pensar que no FILE as relações com o público são mediadas por este processo. Contudo no caso específico em estudo entendemos que a “des-artifização” ocorre de um modo diferente, através da “gamificação”, e esse processo é estimulado pela interatividade repetitiva com as obras, uma vez que as obras no FILE muito mais exacerbam as características do mundo interativo em que vivemos. O FILE desse modo, contribui para manter certo mistério em torno da tecnologia, não ajudando como aponta Simondon (2008, p.31-32) a “desalienar” nossa relação com ela ou a formar uma massa crítica para se pensar a tecnologia. Assinalamos características que ajudaram a entender o funcionamento deste processo, primeiro no contexto geral do ambiente expositivo e depois na análise das obras.

Em uma das entrevistas feitas aos mediadores, um dos entrevistados (Entrevistado nº 4) nos disse que “o FILE traz coisas que estão diariamente no cotidiano das pessoas. Isso não é interessante?”. Partindo dessa mesma ideia, notamos certa recorrência nas instalações analisadas: todas propunham interações “naturais”, ou seja, interações que nossos aparelhos

¹⁶⁷ Tradução nossa para: “No meaningful communication – in the sense of a true exchange of ideas, thoughts, opinions or discussion ... – can ever emerge from a programmed technology. What we get instead is a simple alteration, based on the rules set by the programmer...The user remains a ‘user’ who will not magically turn into a ‘creator’ (as we are constantly led to believe) but will continue to resemble a puppet responding to the artist’s/technician’s programmed vision” (WILSON, 2003).

“nos pedem”. Em *Cloud pink*, por exemplo, além de os artistas fazerem menção ao uso da interface simples e de fácil compreensão, ao dizerem apresentar seus trabalhos “embrulhados como se fossem um doce”, a interação com a instalação se assemelha à interação necessária com *touch screen* de celulares e *tablets*: é o tocar que determina que alguma ação seja executada. Já a interação com *ARART* partia de ativar a ação do aplicativo segurando um dispositivo diante de uma reprodução de obras. Este uso do aplicativo se assemelha à leitura de QR-code ou código de barras. Ou ainda, o segurar o iPhone ou iPad diante dos quadros, conforme destacado, relembra a atitude de algumas pessoas nos museus, que diante dos quadros, o olhar é mediado por câmeras fotográficas ou filmadoras. Por fim, a interação com *Monkey business* faz uso do kinect, um console desenvolvido para jogos comerciais.

Acreditamos que as instalações mencionadas requerem movimentos comuns e cotidianos e se conectam com algo que já é parte da vida atualmente. Assim, retomamos uma fala do organizador Ricardo Barreto já apresentada no segundo capítulo deste estudo. Em entrevista ao programa “Hoje Tem ¹⁶⁸”, Barreto (2013) diz que as pessoas podem ir ao FILE “mexer, modificar e transformar” as obras, segundo ele, de forma diferente do que ocorria antigamente, e diz acreditar que isso faz com que as pessoas “se relacionem diferentemente do modo como veem o mundo”. Na verdade e como já explicamos, acreditamos que as pessoas se relacionem com as obras tecnológicas expostas no FILE de modo similar a como se relacionam com seus objetos tecnológicos no dia a dia. Mas será que não é papel da arte ir além do cotidiano?

Paula Sibila apresenta uma discussão a respeito do interativo no nosso cotidiano:

Porque hoje em dia, com uma insistência crescente, tanto no âmbito da produção artística como no do entretenimento midiático, os espectadores convertidos em usuários– ou mesmo em consumidores ou clientes, dependendo do caso, ou ainda nessas novas e reluzentes entidades chamadas *prouers* ou *prosumers* – costumam ser convidados a “participar ativamente”. Esse envolvimento pode se consumir de diversas maneiras: pressionando botões, discando números, clicando em links ou digitando senhas para optar entre múltiplas escolhas. Mas, em todos os casos, supõe-se que essa capacidade de resposta tende a enriquecer a experiência tornando-a mais personalizada e divertida, além de outros adjetivos qualificativos considerados positivos (SIBILIA, 2011, p. 645-646).

¹⁶⁸ Prestígio o maior encontro do país sobre arte digital. *TV Gazeta*. 8 ago. 2013.

Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=vmO5sosj_aY>. Acesso em: 2 fev. 2014. (5'37')

Uma pesquisa divulgada pelo blog de notícias da IG¹⁶⁹ “Leia Já” e realizada pelo “Our Mobile Planet” divulgou em 2012 que “brasileiros são destaque em pesquisa sobre uso de gadgets”. Segundo a pesquisa, feita com 1.000 pessoas, “pelo menos 80% afirmaram que fazem pesquisa de produtos e de serviços no celular (...) 73% dos entrevistados brasileiros disseram que não saem de casa sem o aparelho”. Uma reportagem da *Folha de S. Paulo*¹⁷⁰ apresentou o resultado da pesquisa divulgada em junho de 2014 pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação. Segundo a pesquisa (SILVEIRA, 2014), o número de brasileiros que usa internet pelo celular cresceu 106% em dois anos. Segundo a pesquisa, “a presença de tablets nas casas dos brasileiros também cresceu. Em 2013, 12% dos domicílios com computador possuíam *tablets*. Um ano antes, o percentual era de apenas 4%”. Uma reportagem do blog *Convergência Digital*¹⁷¹ apresentou o resultado de uma pesquisa feita em conjunto pelo CONECTA e pela Worldwide Independent Network of Market Research em abril de 2013 e mostrou que o Brasil lidera o tempo de uso de *tablets* e *smartphones*: “De acordo com o levantamento, o brasileiro passa em média 84 minutos por dia mexendo no smartphone contra uma média mundial de 74 minutos.” E como último exemplo, uma notícia divulgada pelo blog *Vector*¹⁷²: “O Facebook está cada vez mais presente na vida dos brasileiros. Dados da consultoria Social Bakers de 2012¹⁷³ recentemente revelados mostram que o Brasil foi o país onde o número de usuários mais cresceu.”

Neste “mundo interativo”, onde nos mantemos conectados quase 24 horas por dia e passamos boa parte do nosso tempo livre a “curtir” páginas no Facebook e a interagir com *smartphones*, caixas eletrônicos etc., talvez a popularidade do festival em estudo (conforme apresentado no Capítulo 1 deste estudo, o público do FILE é muito grande) se deva ao grande

¹⁶⁹ CARLOS, Silvio. **Brasileiros são destaque em pesquisa sobre uso de gadgets**. Leia Já, 18 maio 2012. Disponível em: <<http://www.leiaja.com/tecnologia/2012/05/18/brasileiros-sao-destaque-em-pesquisa-sobre-uso-de-gadgets/>>. Acesso em: 2 dez. 2014.

¹⁷⁰ SILVEIRA, Stefanie. **Número de brasileiros que usa internet pelo celular cresce em 106% em dois anos, diz pesquisa**. *Folha de S. Paulo*, 26 jun. 2014. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2014/06/1476690-numero-de-brasileiros-que-usa-a-internet-pelo-celular-mais-que-dobra-em-dois-anos-diz-pesquisa.shtml>>. Acesso em: 2 dez. 2014.

¹⁷¹ Brasileiro é campeão de uso de smartphones e tablets. *Convergência Digital*, 23 abr. 2012. Disponível em: <<http://convergenciadigital.uol.com.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=33575&sid=17#.VICHEFSc3eQ>>. Acesso em: 2 dez. 2014.

¹⁷² Brasil lidera ranking mundial de crescimento do uso do Facebook. *Vector*, 5 set. 2013. Disponível em: <<http://blog.vectornet.com.br/brasil-lidera-ranking-mundial-de-crescimento-do-uso-do-facebook/>>. Acesso em: 2 dez. 2014.

¹⁷³ Disponível em: <<http://www.socialbakers.com/blog/684-facebook-statistics-2012-top-growing-countries>>. Acesso em: 2 dez. 2014.

interesse e atração do brasileiro em relação às novidades tecnológicas, que se comprovam pelas pesquisas publicadas na imprensa, como apresentamos nos exemplos acima.

Pensamos, deste modo, que o festival em estudo exacerba o ambiente interativo através da gamificação ao criar um ambiente onde se pode interagir com as obras de modo conhecido ou esperado. Isso ocorre a despeito do discurso superficial das tecnologias como “novas, inovadoras, etc.” que se viu nos exemplos dos discursos da mídia.

No entanto, conforme colocado no “Adendo”, outro lado que a grande mídia não explora são os *workshops*, que acontecem mediados pelos artistas. Acreditamos que esteja nesse tipo de acontecimento uma maneira de o artista se colocar do lado do espectador e estabelecer com ele relações que o ajudem a entender o funcionamento da tecnologia de modo menos alienado. Nesse sentido, vislumbramos a possibilidade de continuar a analisar questões que permearam o objetivo dessa pesquisa, buscando por espaços que, além de se preocuparem com a difusão, se preocupem com a construção conjunta e com o uso criativo e consciente da tecnologia, quebrando barreiras entre arte e público.

Referências

- BARRETO, Ricardo. Cultura da imanência. In: PERISSINOTO, Paula (Coord.); WEIZMANN, Eliane (Org.). **Teoria digital: 10 anos do FILE**. São Paulo: Imprensa Oficial, 2010.
- BECKER, Harold S. **Art Worlds**. Berkley, California: University of California Press, 1982.
- BENJAMIN, Walter. **Textos escolhidos**. Trad. Jose Lino Grunnewald et alii. São Paulo: Nova Cultural, 1993. (Coleção Os Pensadores).
- 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: 25 jun. 2014.
- BOCHIO, Alessandra. **As imagens das instalações interativas: uma abordagem sobre os modos de solicitar a participação do público na obra de arte**. 2011.128 f. Dissertação (Mestrado em Artes)–Instituto de Artes da UNESP, Universidade Estadual de São Paulo, São Paulo, 2011.
- BRAGA, Isis Fernandes; LANDAU, Luiz; CUNHA, Gerson Gomes. Realidade aumentada em museus: as batalhas do Museu Nacional de Belas Artes. In: **Journal Virtual Reality**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, jan.-jul. 2011. Disponível em: <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=realidadevirtual&page=article&op=view&path%5B%5D=217>>. Acesso em: 30 set. 2014.
- BRAGANÇA DE MIRANDA, José. Da interactividade: crítica da nova *mimesis* tecnológica. In: GIANETTI, Claudia. **Ars telemática**. Lisboa: Relógio d'Água, 1998.
- CARRAPATOSO, Tiago. **A arte do cibridismo: as tecnologias e o fazer artístico no mundo contemporâneo**. São Paulo: Fundação Nacional de Artes, 2010. Disponível em: <http://www.emnomedosartistas.org.br/FBSP/pt/ProjetosEspeciais/Projetos/Documents/A_A RTE_DO_CIBRIDISMO_vBienal%28ABNT%29v2.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2014.
- CASIMIRO, Giovana Graziosi. Singularidades e espaços expositivos: novos meios a partir da realidade aumentada. In: ENCONTRO INTERNACIONAL EM ARTE E TECNOLOGIA: ARTE, POLÍTICA E SINGULARIDADES, 13, 2014, Brasília. **Anais...** Disponível em: <http://medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2014/09/art13_GiovannaGraziosi.pdf>. Acesso em: 2 nov. 2014.
- CATÁLOGO FILE SP 2012 Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. São Paulo: Sesi-SP Arte, 2012.

CATÁLOGO FILE SP 2014. Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. São Paulo: Sesi-SP Arte, 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. p. 23-52.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart. **From game design elements to gamefulness: defining “Gamification”**. Nova York, NY: 2011. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2181037.2181040>>. Acesso em: 14 jun. 2014.

DINKLA, SÖKE. **The History of interface in interactive art**. 1994. Disponível em: <<http://www.iseawebarchive.org/portal/content.jsp?id=15035>>. Acesso em: 12 dez. 2013.

ESCRIBANO, Flavio. Gamification versus Ludictatorship. **Revista de Comunicación**, n. 5, p. 58-72, 2013. Disponível em: <<http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/22>>. Acesso em: 14 jun. 2014.

FILE 2006: Eletronic Language International Festival. 2006. Disponível em: <http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=319&id=1>. Acesso em: 18 maio 2014.

FILE 2013: Eletronic Language International Festival. Edital. 2013. Disponível em: <http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=761&a2=761&id=1>. Acesso em: 18 maio 2014.

FILE SP 2011: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. 2011. Folder de divulgação. São Paulo: Sesi-SP Arte, 2011.

FILE SP 2014: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. 2014. Folder de divulgação. São Paulo: Sesi-SP Arte, 2014.

GASPARETTO, Débora Aita (Org.). **Arte-ciência-tecnologia: o sistema da arte em perspectiva.2014.e-book**. Disponível em: <<http://artedigitalbr.wix.com/circuito#!e-book-arte-ciencia-tecnologia/cmls>>. Acesso em: 12jan. 2015.

GASPARETTO, Débora Aita. **Arte digital e circuito expositivo:um curto em torno do FILE**. 2012. 191 f. Dissertação (Mestrado em Artes)–Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2012.

_____. **O “Curto-Circuito” da arte digital no Brasil**. Rio Grande do Sul: Pallotti, 2014.

HEINICH, Nathalie; SHAPIRÓ, Roberta. Quando há artificação? Trad.David Harrad. **Revista Sociedade e Estado**, Brasília, v. 28, n. 1, 2013. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/se/v28n1/02.pdf>>. Acesso em: 30 maio 2014.

HUHTAMO, Erkki. **Trouble at the Interface 2.0, on the identity crisis of interactive art**. 2004. Disponível em: <<http://www.mediaarthistory.org/refresh/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Huhtamo.pdf>>. Acesso em: 15 fev. 2014.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson. **Fundamentos de realidade virtual e aumentada**. In: KIRNER, Claudio; SISCOOTTO, Robson (Org.). **Realidade virtual e aumentada**: conceitos, projeto e aplicações. Porto Alegre: Editora SBC – Sociedade Brasileira de Computação, 2007. p.2-21.

KRAJEWSKY, Piotr. An inventory of Media Art Festivals. In: KRYSA, Joasia. **Curating Immateriality**. 2006. Disponível em: <<http://www.data-browser.net/03/>>. Acesso em: 7 ago. 2014.

KWASTEK, Kajia. **A esthetics of Interaction in Digital Art**. Massachusetts, CA: Massachusetts Institute of Technology Cambridge, 2014.

LARA, Marilda de; ORTH, Gabriela. Redes e agentes da arte digital: iniciativas para o tratamento da informação. In: XIV ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 14., 2013, Santa Catarina. **Anais...** Santa Catarina: 2013.

LASO, Pau Waelder. **Arte interactivo**: nuevas estrategias en la relación dialógica entre el espectador y la obra de arte. IllesBalears: Universidade De les Illes Balears, 2008. (Departament de Ciències Històriques i Teoria de les Arts).

LIESER, Wolf. **Arte Digital**: novos caminhos na arte. h.f. Ullmann (Ed), 2010.

LUZ, Filipe; ABRANTES, João; DAMÁSIO, Manuel e GOUVEIA, Patrícia. **O vale da estranheza**: notas sobre o realismo das criaturas “vivas” nos jogos digitais e a sua relação com o jogador. In: ARTECH, INTERNATIONAL CONFERENCE ON DIGITAL ARTS, 4., 2008. Porto: Portuguese Catholic University, 2008.

MAC DORNAN, K. F. Androids as an experimental apparatus:why is there an uncanny valley and can we exploit it? In: **Toward Social Mechanisms of Android Science**. 2005. Disponível em: <<http://www.androidscience.com/proceedings2005/MacDormanCogSci2005AS.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2014.

MANOVICH, Lev. **La vanguardia como software**. Artnodes, 2002. Disponível em: <<http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich1002/manovich1002.html>>. Acesso em: 20 set. 2013.

MANOVICH, Lev. **On totalitarian interactivity**. 1996. Disponível em: <<http://manovich.net/TEXT/totalitarian.html>>. Acesso em: 25 fev. 2014.

MARANTES, Bernadete Oliveira. **Museu: da fruição estética ao entretenimento**. 2011. Disponível em: <http://gewebe.com.br/cadernos_vol07.htm>. Acesso em: 20 set. 2014.

MOUTINHO, Ane Viale. Sincronizando o Kitsch. In: **Mealibra**: 2001. Disponível em: <<http://bdigital.ufp.pt/handle/10284/747>>. Acesso: 13. nov. 2014.

NAVARRO, Gabrielle. **Gamificação: a transformação do conceito do termo jogo no contexto da pós-modernidade**. 2013. Trabalho de Conclusão do Curso (Especialização)–Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

NOBLE, Joshua. **Programming interactivity**. Sebastopol: O'Reilly, 2012.

OBICI, Giuliano L. **Gambiarra e experimentalismo Sonoro**. 2014. 184 f. Tese (Doutorado em Música)–Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

PAUL, Christiane. Challenges for a Ubiquitous Museum. In: PAUL, Christiane (Org.). **New media in the white cube and beyond**. Los Angeles: University of California Press, 2008. p. 53-75.

_____. **Digital art**. New York: Thames & Hudson World of Art, 2003.

PERISSINOTO, Paula. **Viajando pelas novas mídias: um registro**. FILE Script Magazin, 2002. Disponível em: <http://filefestival.org/site_2007/filescript_pop.asp?cd_pagina=311&id=1&cd_materia=128> Acesso em: 2 fev. 2014.

PERROTTI, Edmir; PIERUCCINI, Ivete. A mediação cultural como categoria autônoma. **Informação & Informação**, Londrina, v. 19, n. 2, p. 1-22, maio-ago. 2014. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/viewFile/19992/pdf_31>. Acesso em: out. 2014.

QUARANTA, Domenico. **Beyond new media art**. Brescia: Link Editions, 2013. Disponível em: <http://www.linkartcenter.eu/public/editions/Domenico_Quaranta_Beyond_New_Media_Art_Link_Editions_ebook_2013.pdf>. Acesso em: nov. 2013.

RENNÓ, Raquel. **Espaços residuais**. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2013.

SENNET, Richard. **A cultura do novo capitalismo**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2006.

SHANKEN, Edward. **Inventar el futuro**: arte, electricidad, nuevos medios. 2013. Disponível em: <www.inventarelfuturo.com>. Acesso em: 10 dez. 2013.

SHAPIRÓ, Roberta. Que é artificação? **Sociedade e Estado**, Brasília, v. 22, n. 1, p. 135-151, jan.-abr. 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/se/v22n1/v22n1a06.pdf>>. Acesso em: 20 maio 2014.

SIBILIA, Paula. A técnica contra o acaso: os corpos inter-hiper-ativos da contemporaneidade. **Revista Famecos: Mídia, Cultura e Tecnologia**, v. 18, n. 3, 2011. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/10373>>. Acesso: 20 out. 2014.

SIGNATES, Luiz. Estudo sobre o conceito de mediação. **Novos Olhares: Revista de Estudos sobre Prática de Recepção a Produtos Mediáticos**, 1998. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/novosolhares/article/viewFile/8431/7765>>. Acesso em 20 dez. 2013.

SIMANOWSKI, Roberto. **Digital art and meaning**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011.

SIMONDON, Gilbert. **EI modo de existencia de los objetos técnicos**. Buenos Aires: Prometeo Libros, 2008.

SOGABE, Milton. Instalações interativas mediadas pela tecnologia digital: análise e produção. **ARS**, São Paulo, v. 9, n. 18, 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202011000200004>. Acesso em 3 fev. 2015.

VARES, Manoela; WITT, Anelise. Instalações Interativas: Fricções entre Arte x Entretenimento. In: 21º Encontro da Anpap, UERJ, Rio de Janeiro, 2012. **Anais...** Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2012/html/simposio2.html>. Acesso em: 2 nov. 2013.

WEIZMANN, Eliane. Mediação cultural em exposições interativas: FILE uma experiência. In: CONFAEB, 22., 2012. **Arte/Educação: Corpos em Trânsito**. São Paulo: 2012. Disponível em: <<http://faeb.com.br/livro03/Arquivos/comunicacoes/108.pdf>>. Acesso em: 2 maio 2014.

WILSON, Laetitia. Interactivity or interpassivity: a question of agency in digital play. **Fine Art Forum**, v. 17, n. 8, ago. 2003. Disponível em: <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Wilson.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2014.

ZANINI, Walter. Primeiros tempos da arte e tecnologia no Brasil. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI**. São Paulo: Editora Unesp, 1997.

ENTREVISTAS

BOBINSK, Karina Smigla. [jul. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. Juiz de Fora: 2014. Por email. A transcrição da entrevista encontra-se na íntegra no anexo desta dissertação.

CROWE, Jorge. [fev. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. Rio de Janeiro: 2014. Arquivo MP3 (13'44"). A transcrição da entrevista encontra-se na íntegra no anexo desta dissertação.

PAIVA, Isabel. [jan. 2015]. Entrevistadora: Elisiana Candian. Juiz de Fora: 2015. Por email. A transcrição da entrevista encontra-se na íntegra no anexo desta dissertação.

ENTREVISTADO 1. [fev. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. Juiz de Fora: 2014. Arquivo MP3 (25'03"). A transcrição da entrevista encontra-se na íntegra no anexo desta dissertação.

ENTREVISTADO 2. [mar. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. Entrevista realizada por bate-papo do Skype. (2º16"). A transcrição da entrevista encontra-se na íntegra no anexo desta dissertação.

ENTREVISTADO 3. [mar. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. Entrevista realizada por Skype. Arquivo MP3 (12'37"). A transcrição da entrevista encontra-se na íntegra no anexo desta dissertação.

ENTREVISTADO 4. [mar. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. Entrevista realizada por Skype. Arquivo MP3 (24'08"). A transcrição da entrevista encontra-se na íntegra no anexo desta dissertação.

ENTREVISTADO 5. [mar. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. Entrevista realizada por Skype. Arquivo MP3 (22'33") A transcrição da entrevista encontra-se na íntegra no anexo desta dissertação.

ENTREVISTADO 6. [set. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. São Paulo: 2014. Arquivo MP3 (12'04").

ENTREVISTADO 7. [set. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. São Paulo: 2014. Arquivo MP3 (8'43").

ENTREVISTADO 8. [set. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. São Paulo: 2014. Arquivo MP3 (5'40").

ENTREVISTADO 9. [set. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. São Paulo: 2014. Arquivo MP3 (11'33").

Anexos

ANEXO 1: ENTREVISTAS COM MONITORES DO FILE

É importante destacar que na transcrição das entrevistas procuramos respeitar ao máximo o modo como os entrevistados falam, mas fizemos algumas edições para tornar o texto mais compreensível (decidimos alterar alguns maneirismos próprios da fala). As entrevistas foram gravadas em formato MP3, cinco foram feitas pessoalmente, três foram feitas por Skype e uma delas foi registrada pelo bate-papo do Skype.

Entrevista nº 1

✓ Qual foi a edição do FILE que você trabalhou? E como foi a preparação para o trabalho? Houve treinamento? Como foi em geral?

Eu trabalhei na 13ª edição, em 2012. Nós tivemos uma semana antes da exposição uma semana toda de treinamento e nessa semana nós discutíamos basicamente questões técnicas e estéticas relacionadas aos trabalhos da exposição. E nesse entremeio e a gente acabava discutindo sobre arte contemporânea e arte digital, e eu até notava certo incômodo entre os monitores, entre os educadores para tratar disso. As pessoas não tinham muita paciência.

✓ Porque você acha isso?

Eu notei isso. Alguns deles me falaram: essa questão já está um pouco cansativa. E uma coisa que eu notei já no treinamento é o fato de eu ser de outra cidade.

✓ Por quê?

Porque eu acho que quem é de São Paulo, quem já acompanhava o FILE, já foi no educativo do FILE, já sabia melhor. Ou já tava em contato com aquele processo, ia a outros festivais ou já acompanhou educativo de outros festivais tinha outra relação pra aquele trabalho. Pra mim era uma primeira vez, eu estava conhecendo e bastante aberto pra isso.

✓ O público sabia que se tratava de uma exposição de arte e tecnologia?

Depende. Eu vou separar os grupos de público: tinham pessoas que iam com agendamento e pessoas que iam sem agendar. Quem ia com agendamento eram pessoas que já frequentavam festivais, ou eram grupos de faculdades, de escolas públicas, privadas e que tinham algum projeto que envolvia alguma questão do FILE. Então, em geral essas eram pessoas que já tinham certa formação e que já sabiam o que esperar e algumas vezes até dialogavam sobre trabalhos de edições anteriores. Então essas eram pessoas mais informadas. E o outro grupo de pessoas, que é difícil eu generalizar por ser um grupo muito grande, mas em geral eu percebia que era um grupo que buscava pelo entretenimento e que buscava a tecnologia pelo aspecto lúdico. E tudo era jogo, como um *playground*. Tanto é que era muito comum nos finais de semana famílias visitando o evento. Mas é uma variedade grande de público. E acho que essa é uma característica importante do FILE: é um evento no meio da Avenida Paulista que recebe um público muito diversificado: estrangeiros, famílias, empresários. São vários grupos. E essa era uma coisa passada no educativo: que a gente deveria passar algumas informações de acordo com o público, não era algo padronizado, a gente deveria ter uma espécie de “*feeling* de educativo”. Só eram padronizadas informações acerca do que podia e do que não podia.

✓ As pessoas deixavam claro sobre como souberam do evento?

Tinha um caderno do festival onde as pessoas podiam anotar sobre isso. Mas em geral servia para anotação de piadinhas. Mas muitas pessoas comentavam coisas interessantes sobre a exposição.

✓ Tinha algum trabalho que era especificamente procurado?

Os trabalhos mais midiáticos, mais espetaculosos eram em geral mais procurados. A gente via isso nas crianças que comentavam: “Olha lá o da televisão!”

✓ E dentre as exposições paralelas (FILE Game, Maquinema, etc), alguma chamava mais atenção?

Acho que depende do grupo. Por exemplo, o trabalho *Mirror* era um trabalho que chamou a atenção em função da imagem, acho que em função da nossa cultura apegada à imagem e a autoimagem refletida no espelho que digitaliza. Outro trabalho que eu destaco do ano que eu trabalhei é *Túnel*, da Rejane Cantoni e do Leonardo Crescenti, o *TimLab*, o trabalho que as pessoas se fotografavam e apareciam em quadros famosos da história da arte. Um trabalho que eu gostava era um que usava um “banco de areia” e que era um trabalho que eu podia discutir bastante coisa interessante relacionada à geografia, a questão do “efeito borboleta”.

✓ Algumas pessoas demonstravam que não sabia que podia mexer? E qual a reação ao saber que podia mexer? As pessoas se mostravam surpresas?

Acho que sim. Eu via que as pessoas achavam interessante poder mexer e estabelecer essa relação lúdica e elas podiam interagir. Exemplo: *Pathingmap* era composto por formas geométricas que com um *tablet* você podia escolher cor, textura e finalizando você podia tocar em uma forma final, e à medida que você tocava novamente acontecia uma interação. Só que esse trabalho estragou, e ele ganhou outra configuração que limitou a ação do público. Acho que tem muito disso aqui: se você dá liberdade para tocar, as pessoas vão e quebram. Acho que também porque era muita gente visitando.

✓ Você tem noção da quantidade de pessoas que frequentavam a exposição todos os dias?

Era muita gente, mas acho que umas mil pessoas em um domingo.

✓ Você me falou sobre como era a conversa com os artistas e que a questão da conservação das obras era uma questão bastante importante. Como foi seu trabalho em geral?

Nós, como “tomadores de conta” (risos), prezávamos por essa questão da conservação e não tivemos problemas não. Acho por ser um evento já muito antigo, são 15 anos agora, eles já possuem estratégias para prevenir problemas. Por exemplo, os fios dos *tablets* quebravam, mas a gente tinha que trocar. Muita coisa chegou ao final da exposição diferente. Se você for

no primeiro dia do evento e no último dia, você vai ver que muita coisa não funciona mais no final, e eles não dão conta porque é muita gente tocando, são muitos dedos.

Eles se preocupam, mas eles falam que vai ser assim mesmo. É para mexer e vai estragar.

Ah, me lembrei agora de um trabalho de um japonês que era composto por um tambor que imitava o som do mar e duas crianças começaram a batucar e nós do educativo não estávamos perto e com isso o som mudou. Parou de fazer o som do mar e começou um barulho estranho.

✓ Você falou que eram tomadores de conta. Mas na verdade vocês eram do educativo. Qual a diferença que você vê no papel do educativo e no papel do “tomador de conta” que você acha que vocês acabaram assumindo?

Eu estando no educativo tentava fazer trocas. Uma amiga depois de uma semana foi embora porque achou que não tinha mais nada pra fazer e então abandonou o trabalho. Mas eu tentei explorar o trabalho pra aprender. Por exemplo, acho que com os grupos eu poderia estruturar um passeio que poderia criar trocas e ganhos a partir da busca deles. E eu estruturava um caminho que dava pra eles certa visão e podíamos, discutíamos a respeito de arte e tecnologia. Por exemplo, com um grupo de uma faculdade de *design* nós pudemos discutir a respeito de cor, textura e várias questões presentes na exposição. Acho que é isso, eu trabalhava o educativo com esses grupos, mas tinham pessoas legais isoladas.

✓ Você teria algum comentário pra fazer?

Acho que o que mais me chamou a atenção era que para muitos artistas era muito interessante ver seus trabalhos em outra configuração, recebidos por um público culturalmente diferente. Em geral parece que as pessoas não têm educação de chegarem no espaço de arte e ler as instruções. E parecia que quando as pessoas sabiam que se tratava de uma exposição interativa, elas saiam mexendo em tudo.

✓ E você acha que o festival se preocupava com isso?

Acho que na verdade o festival se preocupa em tomar cuidado pra não estragar as obras e me pareceu que não estavam preocupados em “educar” o público. No educativo nós não falamos sobre a receptividade do público para essa linguagem. A discussão é: “Funciona ou não funciona. Pode mexer ou não pode. É interativo ou não é.”

Entrevista nº 2

- ✓ Primeiro só pra formalizar, em qual edição você trabalhou? E qual o ano?

14ª edição, 2013.

- ✓ E como foi a preparação para o seu trabalho? Houve treinamento? Como foi?

Tivemos uma semana de treinamento. Fizemos debates, primeiro sobre a ideia geral da exposição (tentando “linkar” uma obra com a outra) e depois de cada obra. Sobre algumas obras, contamos com a presença do próprio artista explicando tanto conceito quanto funcionamento. Na semana de treinamento foi a Anna Barros [*Nanocriogênio*], Eric Marke [*Motor-HDPhone*] e a Maria Hsu e o Ricardo Barreto [*Martela*]. Fora a apresentação dos destaques do Anima+ e FILE Games. No último dia de treinamento dentro de sala de aula, participamos da montagem (mas era opcional a participação). Eu fui porque teríamos contato com os artistas e veríamos como funcionavam as obras depois tivemos um treinamento *in loco*, e então falamos com o restante dos artistas.

- ✓ Você já falou um pouco, então me diga: eles explicavam acerca do funcionamento das obras ou a respeito de questões estéticas?

Bom, só pra responder direitinho, tivemos contato com todos os artistas. Só o FILE Games e o Anima+ que tivemos a explicação da curadoria responsável pela “categoria”, pois haviam muitos trabalhos. Todos os artistas se preocuparam em explicar tanto questões técnicas quanto os conceitos de suas obras. A explicação do funcionamento era tão importante quanto o conceito, os artistas se preocupavam com o aproveitamento do público... Como no caso das penas da obra *Feather Tales*, de Ebru Kurbak & Ricardo O’Nascimento. Tínhamos que explicar que o celular não funcionava como controle remoto, e que elas interagiam com as ondas presentes no ambiente. Se não explicávamos aos visitantes, eles saíam bem frustrados.

- ✓ Os visitantes saíam frustrados? Porque era difícil de entender o funcionamento se vocês não explicassem, é isso?

Isso! Em algumas obras (eu acho difícil dizer qual não precisava), a explicação era fundamental pra maioria dos visitantes. Pra maioria tudo aquilo eram jogos, e alguns não queriam saber muito do porquê, mas sim como “jogavam” rs. E no caso da *Feather Tales*, por exemplo, se nós não explicávamos como funcionava a interação e o porquê da obra, eles acreditavam que não funcionava direito, pois eles colocavam o celular perto e “nada acontecia”

✓ Entendi. Bom, continuando sobre o público então, eles demonstravam conhecimento prévio acerca do conteúdo da exposição? Ou seja, que se tratava de uma exposição que envolvia arte e tecnologia?

A maioria não, tinha muito estudante de tecnologia, muita gente acreditava que eram trabalhos de conclusão de curso de universidades, outros iam porque a divulgação nas grandes mídias era como um grande evento de entretenimento (como comentei jogos)... Mas num geral, o que chamava mais a atenção era a tecnologia do que a arte que estava envolvida. Outros iam pra ver arte, mas ficavam bravos quando viam máquinas, *tablets*, projetores... Por isso o educativo era praticamente fundamental.

✓ Porque vocês explicavam as relações entre arte e tecnologia?

Isso.

✓ E aí, eles continuavam bravos?

Alguns. Geralmente quando não funcionava do jeito que eles esperavam.

✓ E as pessoas se referiam ao modo como tiveram conhecimento sobre o evento? (propaganda, por contato de amigos, jornais ou outro?)

A maioria ficava sabendo pela divulgação, principalmente pela TV, instituição onde estudavam, por conhecidos e pela fachada. Em alguns casos eles viam o FILE LED Show e então informávamos sobre a galeria.

✓ Entendi. E o FILE já é tradicional em SP, né?

Sim, a maioria sempre se referia a alguma obra de edições anteriores, então percebíamos que já havia certo hábito.

✓ Ah, que interessante. Eles se lembravam... E sobre as obras daquele ano, existia alguma instalação ou obra específica procurada pelo público?

Sim, *Monkey Business*! Tanto que quando ela foi embora, muita gente ficava chateada e foi a obra que a mídia mais “explorou”: e que prometia a maior interatividade.

✓ Ah, e você acha que a interatividade das obras atraía mais público?

Com certeza. As que não eram interativas a maioria não perguntava sobre, não se interessava mesmo. Geralmente o primeiro contato que o visitante tinha com os monitores era “pode mexer” ou “como funciona”. A *Martela* era outra obra bem procurada também, mas sentia que o sentido dela foi subvertido.

✓ Como assim?

A maioria achava que era pra massagem, tanto que depois de um tempo, a artista acabou contratando um dos monitores pra tocar no teclado mesmo, pra ter uma performance e não parecer uma maca de massagem.

✓ E você sabe me dizer, em geral, o tipo de público que frequentava a exposição? (especializado, curiosos, etc.)

Acho que variava conforme o turno, mas a maioria que frequentava eram curiosos e gente que tinha conhecimentos em tecnologia.

✓ Ah, você acha que muitos tinham conhecimento em tecnologia?

Eu vi bastante estudante de engenharia e alguns professores de física, alguns faziam perguntas técnicas, de funcionamento.

✓ E como era a reação do público ao saber que podia mexer nas obras? Ou todo mundo praticamente já sabia?

A grande maioria foi na exposição por saber que podia mexer.

✓ Você sabe me dizer em média quantas pessoas frequentavam a exposição todos os dias? (Sei que existe outro tipo de fonte, mas gostaria de saber se você tem alguma noção.) E em finais de semana tinham mais pessoas?

Hmm... Difícil saber, sou “super sem noção” com quantidade, mas no meu turno, chuto uma média de 100 ou menos, dependia muito do dia. Fim de semana era o dobro, tinham muito mais pessoas.

✓ E sobre a conservação das obras, existiam muitas recomendações? Como foi o seu trabalho em geral, você teve algum problema ao longo da exposição?

Sim, tínhamos as instruções pra soluções básicas e tínhamos um técnico que nos auxiliava muito. Na metade do período da exposição algumas obras começaram a apresentar problemas, as que mais paravam de funcionar era *Chalk cars*, *Cloud pink* e *Vincent and Emily*. De todas conseguíamos resolver, só o *Vincent and Emily* que ficou um bom tempo sem funcionar (o Vincent), mas voltou a funcionar sozinho depois de um tempo. O problema maior era com os visitantes que não gostavam de ouvir “esse não está funcionando”.

✓ E aí, o que acontecia?

Geralmente era uma resposta “nossa, nenhum funciona direito?”. Então explicávamos que eram muitas pessoas passando por lá e muito tempo de funcionamento. Alguns entendiam. No caso do *Vincent and Emily* foi engraçado, tinha gente que achava que eu estava mentindo, pra história ser mais dramática. Porque não sei se você lembra, mas eram dois robôs que ficavam se procurando e tentando se “entender”, e quando o Vincent quebrou, a Emily começou a se destacar mais, pois só ela mexia... Então explicava e falava que ela estava procurando o sinal dele (além das outras interferências) e o pessoal curtia a história.

✓ E você pode me dizer em geral qual obra mais se destacava? E o que as pessoas mais gostavam? Você já disse qual era a mais procurada, mas e ao final da exposição, tinha alguma mais comentada? (ao final da visita, quero dizer.)

Homage to B. Franklin por ser “divertida” e a *Balance From Within* por ser inusitada (mas essa quando eles descobriam como o sofá ficava em pé).

✓ E em geral, qual era a impressão das pessoas ao final da exposição?

Muitos comparavam com a edição anterior e acharam que não tinha nada de tão novo... Mas tenho medo em dizer isso, porque meu turno era o que tinha menos gente. Como tem a palavra tecnologia no nome do festival, muita gente espera encontrar coisas super-*hightech*.

✓ E você acha que em geral eles se frustravam por isso?

Sim, e por idealizarem um funcionamento perfeito. No *Chalk cars*, por exemplo, o carrinho passava pelo giz com mais dificuldade do que na área não desenhada, mas os visitantes achavam que o giz tinha que bloquear totalmente a passagem do carro, e interpretava isso como “não funciona direito”. No *Entropy*, tive problemas, porque quando o visitante tentava interagir utilizando jaquetas de couro ou uma superfície mais brilhosa, o kinect não identificava, então tinha que pedir pra pessoa tirar a jaqueta... essas coisas faziam com que alguns visitantes achassem que as obras não eram bem elaboradas.

✓ Sim, problemas de interface, né?

Sim, interface, essa era a palavra que procurava.

✓ Eu só queria saber mais se você teria algum comentário pra fazer a respeito do seu trabalho no FILE, uma coisa bem livre mesmo...?

Bem, não sei bem que comentário fazer, só que eu achei interessante ver que a reação ainda não é de total aceitação. A relação entre arte e novas mídias não é tão recente, mas os visitantes ainda definem cada uma na sua área, não sei bem explicar, mas não conseguem visualizar a obra se apropriando de uma linguagem eletrônica. O eletrônico, a máquina ainda precisa ter um objetivo pra ser construída, elas ainda precisam ter um funcionamento prático, mesmo que “inútil”, como um jogo ou então uma função estética, como no caso da *Sikka Magnum*, do Daniel Canogar. Tinha um efeito bonito, e isso bastava.

Mas já no caso do *Nanocriogênio*, da Anna Barros, ninguém entendia o porquê da aparelhagem toda pra ser algo sutil. Pra maioria, as máquinas ainda fazem parte da indústria, e ter esse sentido tirado é como se não tivesse cumprindo o papel. E então se deduzia de que se tratava de trabalhos de conclusão de curso e que então não passava de estudos pra que um dia seja aplicado em algo prático, não o inverso, ou seja, a arte se apropriou de tecnologias já existentes

Entrevista nº 3

- ✓ Como foi a preparação para o seu trabalho? Houve treinamento? Como foi?

Antes do FILE começar a gente teve uma semana de treinamento. Toda manhã a gente ficava três horas lá. E no fim de semana antes do FILE também a gente teve o treinamento direto no espaço pra ter uma ideia de onde iria ficar cada obra. E durante o processo a gente conversou com a maior parte dos artistas que estavam expondo. A gente teve contato direto com eles durante o treinamento.

- ✓ Era voltada para questões estéticas ou questões mais ligadas à técnica?

Eram os dois. Geralmente quando o artista ia conversar com a gente ele explicava tanto a conceito artístico quanto o funcionamento, como foi montada, ou programa. Até porque o público costumava perguntar pra gente as duas coisas, então a gente precisava estar preparado para responder os dois lados da coisa.

- ✓ O público demonstrava conhecimento prévio acerca do conteúdo da exposição?

Olha, pra ser sincero, era uma minoria que costumava ter esse conhecimento.

- ✓ As pessoas se referiam ao modo como tiveram conhecimento sobre o evento? (propaganda, por contato de amigos, jornais ou outro?)

Eu acho que a maioria acabava indo por conta da propaganda da mídia mesmo. Porque passa a respeito do FILE em todo jornal, todo programa e é nas férias, né? Então as pessoas acabam vendo e indo por conta disso, elas vão por causa da propaganda.

- ✓ Existia alguma instalação ou obra específica procurada pelo público?

No ano que eu trabalhei tinha um túnel (Rejane Cantoni). Acho que era o trabalho mais badalado daquele ano. Todo mundo ia pra andar dentro do túnel. Acho até que era meio que

uma instalação de parque de diversão. Pareceu que o pessoal tava indo lá como se vai num parque de diversões. Parecia atração de um parque de diversões.

✓ Sobre as várias exposições paralelas que acontecem costumeiramente durante o evento (FILE Exposição, FILE Maquinema, FALÉ Games etc.), quais eram as mais procuradas?

Então, os *games* ficavam no mesmo andar que as outras obras, aí geralmente quem ia pra exposição acabava dando uma olhada nos *games* também. Lá embaixo que onde ficavam as animações acho que lá ia um público mais específico mesmo. Acho que era um pessoal mais interessado nessa área mesmo. Eles tiravam um tempo e viam uma ou duas horas de curta. Acho que essa era a parte do FILE que era mais para um público específico. Porque outras que ficavam no mesmo andar as pessoas viam porque ficavam no mesmo andar. Acho que essa separação entre FILE Games, Maquinema não era muito demarcada. Então o grande público, acho que nem percebia que existia essa diferenciação. Só olhavam a exposição como um todo.

✓ Qual era o tipo de público que frequentava a exposição? (especializado, curiosos, etc.)

Então, como era nas férias acabava indo todo tipo de gente. Tinha gente que nunca tinha ido numa exposição. Tinha gente que ia no FILE por participar do circuito de exposições e estar sempre atualizado das exposições que ocorrem. Mas acho que a maior parte era adolescente entre 14 e 20 anos. Acho que era a maior parte do público. Acho que a maioria das pessoas ia por conta do *status* do FILE do que por interesse em arte mesmo.

✓ Alguém perguntava sobre a parte técnica das obras?

Bastante gente ficava interessada em entender como as obras funcionavam, principalmente as que tinham, eu mesmo era um, tinha uma obra que tratava do mapeamento. Essa era a obra que as pessoas mais ficavam interessadas em saber como funcionava.

✓ Como era a reação do público ao ouvir que podia mexer nas obras? Alguma pessoa deixou claro que já sabia que se tratava de uma exposição de arte e que alguns trabalhos são interativos?

Na verdade o FILE é uma exposição que as pessoas já vão sempre pra interagir, então o problema era explicar pra elas que algumas não eram possíveis de interagir, porque eles

queriam tocar em tudo. Então acho que não era uma surpresa saber disso, eles já iam sabendo que era uma exposição interativa.

✓ Em média quantas pessoas frequentavam a exposição todos os dias? (Sei que existe outro tipo de fonte, mas gostaria de saber se você tem alguma noção.)

Nossa, na primeira semana acho, eu sou péssimo pra esse tipo de estimativa, mas foi fácil mais de mil pessoas na primeira semana, porque era muita gente. Era uma fila constante que não diminuía. Ai depois deu uma diminuída, mas continuava cheio.

✓ E sobre a conservação das obras, existiam muitas recomendações? Como foi o seu trabalho em geral, você teve algum problema ao longo da exposição?

Sempre tem. Acho que o que teve mais problema era um objeto que simulava o som do mar, eram umas bolinhas que faziam o som do mar e acho que foi a que mais quebrou, tanto que na última semana ela nem teve como consertar de novo. E tinha outra que era composta por areia, e quando público mexia na areia ele mudava os biomas, todo o ambiente... e a gente tinha que ficar renovando a areia, que acabava muito rápido, e a areia ficava caindo fora da caixa.

✓ E as pessoas reclamavam?

Em geral elas eram bastante compreensíveis. Tinha só uma obra que era um vestido fotossensível. Então no primeiro dia tinha uma lanterna e o público podia usar a lanterna pra ver o vestido se mexendo. Só que a artista ficou preocupada por que ela não achava que iriam tantas pessoas no FILE, aí ela pediu para parar de deixar o público fazer. Aí acabou ficando só o vestido exposto e um vídeo de como funcionava. Aí essa obra deixava o público um pouco bravo por não poder interagir. Mas quando alguma estava em manutenção, o público geralmente era bem compreensível

✓ Em geral, qual era a impressão das pessoas ao final da exposição?

A maioria delas, eu atendia grupo, geralmente de escolas, era grupos entre 14 e 17. A maioria ficava surpresa em entender que existe um conceito artístico por trás daquilo, sabe? Por exemplo, tinha uma obra que era uma mesa de madeira e uma cama que capturava calor e o público tocava na mesa e a câmera reconhecia. Eles achavam interessante, mas não viam arte

naquilo. E eu via que o principal papel do educativo no FILE era mostrar que aquilo não é uma brincadeira, que existe um conceito que o artista quis passar. E acho que a maior surpresa dos grupos que eu pegava era conseguir ver arte por trás daquilo. E depois que a gente explicava pra eles, eles mesmos costumavam a criar outras teorias. Então acho que essa era a principal surpresa deles.

✓ Você teria algum comentário a fazer sobre a sua participação, sobre a experiência?

O FILE acho que foi o melhor emprego da minha vida, acho que foi o lugar que eu mais gostei de trabalhar. Uma coisa que eu achei interessante foi que eu peguei o trabalho do FILE porque eu estava fazendo faculdade de *design* na época. Eram umas trinta pessoas no educativo e cada um vinha dos lugares mais diferentes. Tinha gente que fazia cinema, artes visuais. Eram muitas áreas diferentes. Então acho que isso agregava muito para o FILE. Acho que o trabalho do educativo não ficava tão fechado no pessoal das artes. Eu aprendi tanto ao trabalhar lá, muito com as pessoas do educativo. Isso de pegar grupo, por exemplo, era uma coisa que eu nunca tinha feito. Eu fiquei com muito medo da primeira vez, mas eu acabei gostando tanto que eu acabava trocando com alguém que não quisesse pegar um grupo. Então acho que eu aprendi muito. Foi pouco mais de um mês de trabalho, mas muito válido. Eu sou muito grato a toda experiência que eu passei no FILE.

Entrevista nº 4

✓ Como foi a preparação para o seu trabalho? Houve treinamento? Como foi?

Houve um treinamento de uma semana e foi tudo muito rápido. Na verdade, eu fui trabalhar lá porque eu queria entender exatamente o que era o FILE, qual a proposta do FILE.

✓ Você já conhecia o FILE antes de trabalhar então?

Já conhecia, mas assim, fui uma vez só na exposição do ano anterior e vi tudo com um olhar de público mesmo e não fiquei prestando muita atenção e nem pensei que aquilo fosse arte.

✓ Como foi a preparação para o trabalho?

Foi como outros treinamentos, mas como é uma semana só é muito rápido, então passa rapidamente pelos “setores” que tem no FILE: que é de animação, pelas obras mais conceituais. Eles vão explicando passo a passo. O que é isso, o que é aquilo a respeito dos *videogames* também, dos *tablets*. Eles vão falando dos jogos que tem dos jogos novos. Mas tudo muito rápido porque isso na verdade você acaba aprendendo na prática. Isso não é só com o FILE, mas com qualquer outra exposição.

✓ Ah, você já trabalhou em outros educativos?

Sim, em outros educativos.

✓ Você acha que os educativos treinam de forma semelhante?

Mais ou menos iguais, mas o FILE talvez dê pouco tempo. Mas depois você vê que nem é pouco tempo, porque você acaba tendo contato o tempo inteiro com a obra. E fica de meia em meia hora em cada obra ou de uma em uma e então você acaba conhecendo tudo. Eu mesma descobri muita coisa lá, porque eu na minha infância nunca tive *videogame* e acabei descobrindo lá. E você descobre muito com o público também, porque o público conhece muito mais do que você às vezes e isso não é um problema.

✓ E você achou que no treinamento eles davam bastante ênfase para a parte técnica ou mais pra uma parte estética?

Depende de qual obra. Por exemplo, a parte técnica talvez quando tá falando de *videogame* e aí eu fico boiando um pouco, mas estética das obras, talvez das obras mais conceituais, que ficam paradinhas ali. Mas eles não aprofundam, de toda forma. Não é muito aprofundado. Você tem que buscar muito sozinho.

✓ Sobre programação, por exemplo, eles não chegam a falar muito?

Programação, você fala da parte técnica? Não muito, por exemplo, eu sou estudante de ciências sociais, pode ser que tenha algum outro estudante no educativo que estude algo relacionado à ciência da computação. Meio que se tem que falar para os dois, sabe? Então acho que eles nem têm que aprofundar, porque não vai chegar ninguém perguntando essas

coisas pra você e se chegar, aí você fala com outro colega. Sei lá, dificilmente... as pessoas querem mais é conhecer. E eles que estão no educativo, fazendo treinamento, sabem disso. Se eles falaram de parte técnica, eu não lembro. Se foi falado, não foi muito aprofundado, porque não é necessário. Falar isso pra educador que vai ficar do lado da obra e ninguém vai olhar pra você muitas vezes?

✓ Houve algum contato com os artistas que participavam do festival? Qual e como foi?

Sim, tivemos, com muitos artistas durante o treinamento, e a gente ia para o FILE durante a montagem, aí tinha tradutora lá, que sabia falar inglês falava. Eles exigem que saiba falar inglês, mas tem umas pessoas que acabam sendo contratadas sem saber falar inglês. Porque tem muito estrangeiro que vai lá no FILE e tal e para eles é interessante que fale inglês. E nós conversamos com muitos artistas, e foi o que me fez também respeitar bastante o trabalho deles. Se você tem, sei lá..., se você trabalha nessa área de tecnologia e se interessa também por arte e no porquê juntar os dois... Eu comecei a pensar nisso a partir desses artistas que se propõem a fazer uma coisa séria, interessante e que atraia, eu acho legal e respeito isso.

✓ O público demonstrava conhecimento prévio acerca do conteúdo da exposição?

Não, não vi isso não, a não ser as pessoas que já são do meio... aí elas sabem. Mas o público quer se divertir, eu acredito que é isso. Querem ver coisa nova, querem ver tecnologia. Não sei se eles estão pensando muito em arte não, sabe? Não sei se as pessoas falam: “Agora eu vou ver arte, indo para o FILE.” Acho que elas pensam que vão ver arte indo pra Bienal.

✓ As pessoas se referiam ao modo como tiveram conhecimento sobre o evento? (propaganda, por contato de amigos, jornais ou outro?)

Ah, muitas pessoas vão todos os anos. Tem gente que bate o cartão lá. Outras pela televisão, internet, é muito divulgado. Uma coisa que o FILE é: é muito divulgado.

✓ Existia alguma instalação ou obra específica procurada pelo público?

Talvez a bolha, uma bolha que flutuava. Era uma bolha quadrada. Um cubo, na verdade, que flutuava e as pessoas ficavam bastante intrigadas, e ela era muito procurada no período mesmo. Era uma obra de arquitetos e engenheiros, aliás, um arquiteto e um engenheiro, e aí você vê que tem o lance da engenharia. Não dá para falar somente de artistas. Sei lá, tem o

arquiteto lá. Mas tem o lance todo da técnica, da matemática, da física. Não é só uma coisa. Não que a arte não se utilize de ciência, mas fica mais na cara que tem ciência ali.

✓ Sobre as várias exposições paralelas que acontecem costumeiramente durante o evento (FILE Exposição, FILE Maquinema, FALE Games etc.) quais eram as mais procuradas?

Maquinemas nem tanto. Acho que a galera curtia muito os *tablets* e os *videogames*, as novidades de *videogames*. E também as obras que você pode interagir. As obras de interação são mais interessantes. Tanto que quando a obra não era de interação, as pessoas metiam a mão e dava merda, 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. A mesma coisa acontece em museu normal. Se tiver alguma obra interativa é onde a galera fica louca, é bem isso.

✓ Qual era o tipo de público que frequentava a exposição? (especializado, curiosos, etc)

Que resposta eu posso dar? Eu atendi grupo de escola de fora do estado que tem interesse. Normalmente a exposição é nas férias, mas pega um pouquinho de agosto. Então tiveram algumas escolas, eu peguei uma escola de Foz do Iguaçu. Tem gente que é especializada, sim, que vai visitar... muita, muita, muita. Tem apenas curiosos que não sabem nada e que nunca foram em exposição e que viram o FILE e pensam “puxa, dá pra você mexer e é legal e você se diverte”. Tem de tudo, tem todos os públicos. E do mais rico até a classe C, que agora tá em ascensão e que tá começando a entrar neste tipo de cultura de museu e de consumir esse tipo de coisa.

✓ E os especializados perguntavam acerca de questões mais técnicas?

Os que eu peguei perguntavam, sim. Perguntavam, mas eles meio que sacavam muita coisa também. Coisas pontuais sei lá... No caso, como se diz, do cubo que flutuava eles meio que “sacavam”, mas perguntavam “qual pilha tá usando? Em que lugar que tá usando”, sabe? Umas coisas assim... Algumas coisas eu conseguia responder, outras não. Aí chamava outro educador, mas tudo bem. Porque isso também é da parte mais artística do cara, nem sempre o cara que tá expondo quer que saiba tudo da obra dele.

✓ Como era a reação do público ao ouvir que podia mexer nas obras? Alguma pessoa deixou claro que já sabia que se tratava de uma exposição de arte e que alguns trabalhos são interativos?

É que assim, como é tudo junto, as pessoas já sabem que pode mexer, dificilmente alguém vinha perguntar se podia mexer ou não. Porque todo mundo tá mexendo lá dentro, então, na verdade, não tem uma reação de surpresa, tem mais uma reação de fazer. E vai fazer inclusive em obras que não são interativas. Não sei se as pessoas ficavam surpresas, pelo menos pra mim não disseram. Você já entra e vê um “auê”, como uma festa, um monte de barulho. Não é uma festa, mas é um lugar com barulho das coisas. As pessoas estão vendo que tem coisa acontecendo. Tem gente jogando ali no *videogame*, tem gente assistindo maquinema, tem gente mexendo no *tablet*, tem gente interagindo com uma obra do outro lado e é tudo um do lado do outro. Para você assistir uma animação, você tem que colocar o fone, entendeu? Não tem essa reação: nossa, pode mexer. Às vezes, tinha obra que eram umas cobrinhas que mexiam conforme o movimento das suas pernas, e as pessoas ficavam surpresas que eram com as pernas que fazia a cobrinha mexer, e não com a mão. Porque elas ficavam mexendo as mãos e era o pé que fazia as cobrinhas se mexerem. Então, às vezes a surpresa vinha de sacar de onde vinha a interação. Entendeu? “De onde vem a interação? Como eu estou interagindo com essa obra?” “Ah, não, não é com a mão que você vai interagir, é com o pé”, aí a pessoa ficava surpresa. Mas acho que ela já entendia que ela já estava interagindo de alguma forma.

✓ A pergunta “como mexer?” era mais recorrente, então?

“Como mexer?” era recorrente, “como que funciona?”, “eu tô interagindo?”. Aí também tem... como nosso trabalho não era tanto de educador, mas mais de orientador de público, a gente fala: “não precisa mexer tão forte”, “a movimentação que você deve fazer é tal”, ou quando não tinha interação e a pessoa achava que tinha, eu não falava nada, só pra ela não sair chateada.

✓ Era comum as pessoas saírem frustradas, caso as obras não fossem interativas?

Se elas sacavam que não era interativa, beleza. Mas tinha gente achando que tava interagindo e a gente não falava nada, só pra pessoa não ficar chateada. E tem obras que iam se mexendo

sozinhas, e a pessoa acha que é porque ela está se movimentando. Acho que nem precisa falar, deixa ela ser feliz.

✓ Em média quantas pessoas frequentavam a exposição todos os dias? Você tem alguma noção?

Nossa, eram centenas de pessoas. O FILE ficava com uma fila do lado de fora. O Sesi não costuma ter esse número de pessoas em exposição. Eu não sei, acredito que eram de 1.000 até 2.000 pessoas por dia, e nos finais de semana dobrava o número. Acho que era isso.

✓ E sobre a conservação das obras, existiam muitas recomendações? Como foi o seu trabalho em geral, você teve algum problema ao longo da exposição?

Sim, várias coisas quebram ao longo da exposição, e eles já tinham dito isso durante o treinamento, eles já avisam pra gente. Como são obras que as pessoas vão acabar mexendo e nem sempre ela sabe como mexer, vai ter alguém mais bruto e tal e vai acabar acontecendo. Tem obras que são bastante sensíveis também. A gente foi avisado e comunicado sobre isso. E tinha o técnico que estava lá todos os dias com a gente também e que vira e mexe tinha que arrumar. São obras que quebram sim. Bom, a ideia é: “vamos expô-las e o público vai poder ver e mexer” só que é muita gente e muita gente mexendo nas coisas, então não tinha como não quebrar. E tiveram obras que quebraram no meio da exposição e não foram arrumadas depois até o final da exposição. Que é o caso de uma obra que eu não lembro o nome agora. Que você pisava em um “bagulhinho” com uns sensores e era um lençol que fazia um barulho meio que de mar, de mudança de tempo, de dia e de noite. E as pessoas, ao invés de só colocarem o pé em cima, elas pulavam e achavam que pulando iriam conseguir mudar o lençol, então quebrou. Então já não tinha mais efeito da metade da exposição até o final. E as pessoas continuavam pulando, e a gente não podia falar nada. Mas isso era o esperado também. Porque isso é um grande problema. Porque será que consideram arte e tecnologia arte? Por essa razão? Não existe a contemplação pela contemplação. Você quer meter o dedo e já era.

✓ Você acha que a “arte e tecnologia” fica exclusiva ao interativo?

Acredito que as pessoas pensem isso. Por exemplo, para pra pensar, para se fazer um *game*, vai existir um cara que vai desenhar. Desenho é a primeira forma de arte que a gente conhece,

que a gente chama é o desenho e o desenho está presente. Mas eu não sei se as pessoas estão sacando toda a complexidade de um desenho na hora de jogar um *game*. Nem sei se elas precisam entender assim, não sei se elas precisam entender que é um superdesenho. Mas é.

✓ Em geral, qual era a impressão das pessoas ao final da exposição?

Eu acho que é uma das exposições que as pessoas saem mais felizes, a não ser o “chatoides” das artes, gente *blasé* das artes, quem é do meio mesmo e não concorda muito. Ou finge acho que não gostam. Eu não sei qual o papel do FILE, se ele tem que ter esse papel das artes e agradar quem curte Bienal, quem curte uma coisa mais conceitual. O MIS mesmo, aqui de SP, ele tá apostando mais nessa coisa de ter público. Ele tá colocando obras não necessariamente interativas, mas que movimentam, pois eles sabem que isso atrai gente, por isso é impossível entrar no MIS agora sem ficar duas horas na fila. Depois do Stanley Kubric, agora do David... e depois vai vir Castelo Rá-Tim-Bum eles tão apostando nisso e tão ganhando público. Eles estão errados? Eu não sei. O mesmo eu penso do FILE. Porque o FILE traz coisas que estão diariamente no cotidiano das pessoas. Isso não é interessante? Será que não é interessante de repente a pessoa não pensar no celular, ela pode ter o celular, ter o androide, com um monte de coisa e passar pelo FILE e de repente olhar pro celular dela como algo diferente, não como algo dado, mas como algo que é complexo em si, no mexer e tal, não sei... Não sei o que as pessoas pensam quando saem de lá. Mas elas não saem tristes, não. Saem bem felizes.

✓ Você quer falar mais alguma coisa?

Minha experiência foi ótima. No ano de 2012, vou te falar, acho que eu trabalhei em quatro exposições. Dentre elas na Bienal, no Portinari, no Sesc e tal, com relação ao meu trabalho como educadora, o FILE foi o que mais deixou a desejar. Acredito que eles não possam falar que nós somos educadores, talvez orientadores de público. Mas com relação ao aprendizado, com relação à dinâmica, é um festival único se você for pensar em artes em São Paulo. Porque você vai ter que estar o tempo inteiro atento. É um público com uma pegada diferente do público das artes, que vai especificamente falar de arte com você. Acho que todos os públicos são interessantes, inclusive o público de artes, não são todos chatos, não digo isso, mas são diferentes. Muitos nem fazem questão de falar com a gente, e tudo bem. Muitos vêm falar com a gente, são muitos que nem sabem o que estão fazendo lá. Começam a descobrir com a

gente. É sempre interessante. Encontrei inclusive dentro do FILE pessoas que me conheciam de outras exposições. E é louco, porque são exposições totalmente diferentes e eles te veem lá e acham que não tem nada a ver. As pessoas não entendem esses períodos curtos de exposição e exposições totalmente diferentes. Mas eu gostei do FILE, poderia falar que, assim, o que é ruim é que a gente ganha bem pouco pra um “trampo” que a gente merecia ganhar uns 1.000 reais. Eu não sei quanto a galera ganhou ano passado, mas acho que não mudou muito do que a gente ganhou em 2012 pra trabalhar todos os dias com uma folga durante a semana. É um lance meio desvalorizado, e quem tá lá durante a semana inteira somos nós. Poderia reclamar do salário. No entanto, conheci pessoas muito legais vindas de outros lugares. E também tem essa curiosidade, é muito bem localizado, é divertido no final das contas, porque a gente pra falar de algumas coisas tem que jogar também, então a gente ficava lá jogando. É aprendizado pra gente também. E através do entretenimento e da diversão, porque não, né? Porque tudo tem que ser chato e sério demais? Não precisa, né? E é uma coisa séria. As pessoas que estão expondo não estão de brincadeira. Elas estudaram pra fazer aquilo, elas pensaram naquilo. Dessa forma, o entretenimento também é, não só o entretenimento, mas arte né? Sei lá... Faz parte da vida também.

Entrevista nº 5

✓ Qual foi a edição do FILE que você participou?

Foi a 14º, foi no ano de 2013.

✓ Como foi a preparação para o trabalho? Houve treinamento? E como foi em geral?

Sim, a gente teve quatro encontros no FILE que e a gente foi primeiro se apresentando, depois a gente discutiu assuntos com relação à arte e tecnologia nos encontros, e tinham pessoas que participaram dessa edição do FILE, como monitores que já tinham trabalhado no FILE, então eles também auxiliaram pra dizer a experiência deles antes. Porque a gente tinha muita dúvida de como iria ser o trabalho, ainda mais pra quem nunca tinha trabalhado com mediação. E foi bem rico, acho que foi uma das partes mais propícias pra gente discutir arte e tecnologia,

porque depois, no momento da mediação, fica mais difícil de a gente ter uma troca entre mediadores, porque tem a mediação e a gente não tem tempo de ficar conversando.

Tinham dois monitores que eram meio que chefes da gente, e eles ficavam organizando e “agilizando” alguma coisa que precisasse de manutenção e tal e tinha uma coordenadora que já trabalhou em diversas edições do FILE.

✓ E vocês discutiam a respeito de questões de arte e tecnologia, partes mais estética ou a respeito de funcionamento de obras?

Tudo! A gente também teve no treinamento a presença de artistas brasileiros que participaram do FILE, e os internacionais chegaram no dia da montagem só. A gente teve acompanhamento com artistas que participaram da mostra que explicaram coisas de funcionamento. Nos dias do treinamento foi o mesmo pra falar, auxiliar em parte técnica mesmo porque tinham umas obras que precisavam de mais foco nesse assunto.

✓ Então durante o treinamento houve algum contato com os artistas que participavam do Festival? Com os brasileiros e também com curadores de seções do FILE, FILE Games e tal? E com respeito a questões técnicas de obras, vocês falaram com todos os artistas?

A gente teve um encontro no domingo antes do FILE começar e a gente ficou na montagem e passamos de artista em artista, falando com cada um deles durante 15 minutos mais ou menos. Eles apresentaram a obra e era aberto pra gente perguntar, se tivéssemos dúvidas a respeito da parte técnica ou conceitual pra perguntar pra eles. E era também possível auxiliar na montagem das obras por dois dias. Não era remunerado, mas eu participei da montagem.

✓ E vocês podiam, então, conversar com os artistas, perguntar questões técnicas?

Sim, e eu acabei ficando amigo de dois artistas. No caso era pra gente ficar aberto para o que precisasse na montagem. A gente não tinha uma função específica de ficar auxiliando um artista ou ficar fazendo uma coisa só.

✓ A respeito do público, eles demonstravam algum conhecimento de que se tratava de uma exposição de arte e tecnologia?

Sim, acho que o que acontece que os canais mais conhecidos acabam divulgando, como a Globo. Então eles tinham uma leve noção. E eles foram mais pra ver a obra do macaco. Que acabou virando a atração principal, mas nem ficou o tempo todo da exposição, então muita gente chegou lá querendo ver a obra e já não tava mais.

✓ Existia alguma instalação ou obra específica procurada pelo público? O macaco era o atrativo, mas você acha que durante a exposição tinha alguma obra que se destacava mais e que o público gostava mais?

Acho que uma das obras mais interativas era aquela que tinha uma espécie de sofá-cama, que as pessoas podiam deitar e todo mundo achava que era massagem. Acho que pelo próprio fato de poder deitar, pois era uma das obras mais “físicas”, mais do que as outras, e ela atrai, acho que por ser grande a cama, as pessoas ficam lá se divertindo. Acho que foi a que chamou mais atenção

✓ Mais alguma, talvez?

Uma que causou *frisson* foi o sofá que ficava pendurado. Todo mundo se impressionou quando 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.

✓ E sobre a conservação das obras, existiam muitas recomendações? Como foi o seu trabalho em geral, você teve algum problema ao longo da exposição?

Quem tinha autorização pra montar de novo eram os chefes. Que receberam autorização para montar e duas pessoas aprenderam com o próprio artista como juntar as partes e depois ligar o motor para deixar a obra inclinada. O artista ficou uma semana lá participando.

✓ As pessoas se referiam ao modo como tiveram conhecimento sobre o evento? (propaganda, por contato de amigos, jornais ou outro?)

Na televisão, mas não falavam de onde.

- ✓ E sobre o FILE LED Show, as pessoas especificamente perguntavam a respeito?

A obra do FILE LED Show era bastante procurada. E eles perguntavam pra saber a respeito e algumas pessoas tiveram certa decepção, pois as pessoas queriam interagir, mas só podia à noite e não podia durante o dia. E não ficou durante o tempo todo, e muita gente ia depois que já tinha acabado procurando por ela.

- ✓ Sobre as várias exposições paralelas que acontecem costumeiramente durante o evento (FILE Exposição, FILE Maquinema, FALE Games etc.), quais eram as mais procuradas?

Acho que Games era procurado por adolescentes e eles sabiam que tinham os jogos. Acho que era até uma questão com alguns monitores com a mediação, porque as pessoas iam e queriam fruir por eles mesmos e sem ficar acompanhado e ir de obra em obra, e como sabiam que tinham os *games* eles queriam ir para os *games* e estavam com sede de acabar logo a mediação pra eles irem para os *games*.

- ✓ E você fez alguma visita com grupo fechado e tem diferença de fazer com grupos ou com grupo espontâneo?

Sim.

- ✓ Qual a diferença?

Grupo espontâneo quer saber da mediação porque vão por elas mesmas e querem saber do que você tá falando. E eu tive muita dificuldade mesmo com as escolas, como eu disse, crianças e adolescentes querem fruir e não querem ficar sendo acompanhadas. Acho que essa é uma questão da interatividade e das crianças. Por elas nem querem saber muito das informações e nem querem saber muito e a gente tem que criar alternativas para deixar mais atrativo.

- ✓ A respeito da interatividade, você acha que de fato é um atrativo muito grande para o festival?

Sim, bastante, principalmente entre o público mais jovem.

- ✓ Qual era o tipo de público que frequentava a exposição? (especializado, curiosos, etc.)

Bem variado, mas é o público que frequenta a Paulista, que tá passando por ali, e a maioria acaba indo ver porque tá passando na Paulista e o prédio é bastante localizado. Tá saindo do metrô e vê o Mezanino¹⁷⁴ com os jogos...

✓ Como era a reação do público ao ouvir que podia mexer nas obras? Alguma pessoa deixou claro que já sabia que se tratava de uma exposição de arte e que alguns trabalhos são interativos?

Essa questão da interatividade... Eles ficavam surpresos e acabavam querendo mexer em tudo, mas tinham obras que não tinham interatividade.

✓ E aí?

Era engraçado, pois tinham obras que as pessoas começavam a interagir, mas não tinha como. E aí as pessoas se frustravam porque parece que as outras edições tinham mais obras interativas que a última. Então, parece que algumas pessoas já tinham ido e agora queriam interagir, mas muitas obras não eram. E tinha uma coisa que ficava com a mediação que eu senti, a gente ficava no papel só de explicar o funcionamento de obra e nem tanto pra explicar o conceito. Às vezes as pessoas nem queriam saber o que tinha por trás. Elas só queriam interagir e a gente acaba perdendo a paciência às vezes: “isso aqui faz isso e isso.”

✓ Você acha que o objetivo de muita gente era esse: mexer?

É, interagir. Acabava ficando sendo mais esse o papel da mediação com a interação: de ser segurança da obra pra ninguém destruir, do que passar conceito da obra, que é diferente de uma obra num museu tradicional e o mediador tá ali para explicar o conceito da obra. Com interatividade fica uma coisa de explicar a função e meio que ser protetor da obra pra ninguém destruir.

✓ Em média quantas pessoas frequentavam a exposição todos os dias? Você tem noção?

Eu não lembro, mas foi “tabelizado”, essa edição teve muito menos gente. Chegava a ter filas para participar. E esse ano só nos finais de semana, mas uma fila pequena.

¹⁷⁴ O FILE Games aconteceu no mezanino da Fiesp, na frente da saída do Metrô Trianon Masp.

✓ E sobre a conservação das obras, existiam muitas recomendações? Como foi o seu trabalho em geral, você teve algum problema ao longo da exposição?

O FILE tinham os monitores que ligava e os que desligavam as obras e eu fiquei na turma do meio e não tinha que ligar ou desligar, mas se tivesse algum problema, nossa recomendação era pra não mexer na obra, era pra desligar e chamar os monitores chefes ou o técnico, que estava disponível o tempo todo.

Como era trabalho com tecnologia, direto tinham obras com defeito e as pessoas reclamavam. Quando tinham grupos e eles já tinham preferências de exposições e às vezes eles queriam ver obras que não estavam funcionando.

Eu guiei mais público espontâneo. Acho que por ser o turno da tarde.

✓ Em geral, qual era a impressão das pessoas ao final da exposição?

Supostamente a gente teria que fazer um passeio, mas a gente não fazia, pois eles queriam interagir com as obras e tinham poucos alunos que ficavam surpresos e diziam que nunca tinham visto algo assim e diziam que devia ter mais exposições como o FILE. Eu acho que devia ter mais, porque acho que o FILE é a única mostra desse nível com interação.

Em geral, foi uma experiência incrível porque eu tenho interesse por arte e tecnologia, só que não tenho muita informação técnica acerca de programação, técnica de programação e tinham monitores que eram de ciência da computação, então eles tinham informações que a gente não tinha tido no curso. Porque perguntavam pra gente da monitoria: “mas qual programação que usou aqui nessa obra” e esse pessoal da ciência da computação mapeou toda a exposição e levantou toda a programação que tinha, por exemplo. Então eu aprendi muita coisa nesse sentido. E o pessoal da monitoria também, todos tinham relação com tecnologia, não tinha ninguém sem nenhuma relação. E a gente trocou muito nesse sentido.

E a própria experiência com mediação com grupo, porque eu já tinha trabalhado com mediação, mas não com visita guiada, foi enriquecedor. Eu percebi como é lidar com mediação com tecnologia, com interatividade. E a experiência da montagem, de conhecer os artistas que eu conheci lá e tal. Acho que para você estar ali no trabalho de arte e tecnologia, você tem que ter interesse. Tem um amigo meu que é *performer*, ele trabalhou em uma edição

anterior do FILE à minha e disse que ia para o FILE e ficava brincando nos joguinhos e depois ia pra casa. Mas pra mim foi justamente o oposto, mas porque ele não tem nenhuma relação. Vai muito da pessoa, se ela aproveita ou não. Mas acho que em geral foi bacana.

Houve depois do FILE um balanço com a coordenadora do educativo pra saber como foi para os próximos anos para poder melhorar para as próximas edições e ela tem tudo anotado de cada ano.

(As entrevistas abaixo foram feitas durante a 15ª edição na Galeria Ruth Cardoso.)

Entrevista nº 6

✓ Houve preparação para o trabalho? Como foi?

Teve um curso preparatório, de formação de uma semana. Que foi de conversa com artistas, conversas com os curadores do FILE e foi durante uma semana que a gente ficou nesse processo.

✓ No encontro com os artistas eram explicadas questões de ordem estética ou eles se preocupavam também com as questões técnicas dos trabalhos?

Teve uma preparação com a parte técnica também, porque nós que vamos ficar aqui no dia a dia com as obras... Eles explicavam o que poderia dar de problema, mas teve também a preocupação estética, porque acho que trabalho de arte, na maioria, tem uma preocupação estética, mas aí não é mais um problema nosso. Porque a gente não tem como interferir na parte estética, porque daí já vem pronto e tal. Mas a preocupação era em não mexer além daquilo que eles propuseram, que aquilo ficasse sempre naquela ordem. Por exemplo, tem alguns trabalhos interativos, como esse da esteira [Se referindo a *Down with wrestlers with systems and mental nonadapters!*] é um deles. A preocupação era de não mexer nos bonecos,

não tirar os bonequinhos e não tirar a esteira muito do lugar. Aquele também [se referindo a *The mamori expedition*], se tu movimentar o trabalho vai acabar interferindo na parte técnica.

✓ Mas, questões conceituais, por exemplo, a respeito do pensamento do artista para fazer o trabalho?

Sim, a maioria deles, quando rolou essas conversas, explicou pra gente o porquê, qual era a motivação... Qual era o objetivo que eles estavam tentando atingir com esse trabalho ou despertar questionamentos a partir dessa proposta...

✓ E o público sabe que se trata de uma exposição de arte e tecnologia?

A maioria do público que vem, sim. Sinto que já vieram de outras edições, mas alguns estranham o fato de a arte aqui ser interativa. Então, ele não sabe que pode mexer naquilo. Ou acha que em tudo se pode mexer, que todas são interativas e aí acaba mexendo em tudo.

✓ Já aconteceu de alguma quebrar?

Já, já aconteceu de a pessoa se apoiar em uma obra e a obra cair, ou mexer de forma errada e a obra acabar tendo um problema técnico, que acaba sendo contornado depois.

✓ E como é contornado? Como que a monitoria contorna isso?

Tipo, por parte da monitoria há uma aproximação, a gente pede pra pessoa tomar cuidado ou explica de que maneira é feita a interação, tipo, de forma mais delicada. Por exemplo, a obra da madeira é muito delicada, se a pessoa vai mexer com muita força vai acabar prejudicando o trabalho, né?

E têm outros que não precisa tanto de ter esse cuidado, é mais o cuidado de não encostar, mas se interage com a voz ou interage com a imagem das pessoas. Por exemplo, aquela no fundo é uma kinect que captura a imagem das pessoas que ficam fazendo a interação com o corpo dela, não é tanto o contato físico.

✓ E as pessoas deixam claro como souberam do evento?

A maioria, pelo menos de público espontâneo, é de ter vindo em outras edições e sabe que tá rolando aqui. À noite tem também aquelas projeções de LED.

- ✓ Você acha que o FILE LED Show convida as pessoas para virem?

Acho que desperta a curiosidade das pessoas e as matérias também que saem na mídia, né?

- ✓ E tinha algum trabalho especificamente procurado pelo público?

Aquele da ponta que é um trabalho interativo, que quando você coloca a mão o material se torna quase vivo, era um que as pessoas viam na TV e elas vinham por causa dele [se referindo à @><#!!!*The life of an overtaxed surface*]. Ah! E teve um final de semana que aquele trabalho tava em manutenção e as pessoas diziam: “Poxa, foi bem no final de semana que eu vim.”

- ✓ As pessoas ficavam frustradas?

Ficavam.

- ✓ E dentre as exposições que aconteceram paralelas – FILE Game, Maquinema, Anima+ – tinha alguma que chamava mais a atenção?

A parte do FILE Games, nas duas primeiras semanas, as pessoas adoravam. Porque se sentem parte do trabalho, da obra, se sentem dentro de um trabalho de arte quase, porque ficam lá jogando. E aqui também [FILE Instalação Interativa, onde estávamos durante a entrevista].

(Paramos a entrevista, pois pessoas que estavam visitando a exposição se aproximaram pedindo ajuda na interação da obra. Aproveitei para observar como se dava uma visita guiada:

O monitor esclarece que com a obra @><#!!!*The life of an overtaxed surface* “é só você caminhar... Você caminha e movimenta essa escultura. É meio pesadinho, mas quando você pega o jeito... já vai. É, aí você mantém o passo”.

A pessoa que estava na esteira diz: “É difícil, gente!”

O mediador continua explicando: “Aí tem uma câmera ali, em um ponto ali e é o que você vê aqui nesse monitor. É um trabalho de uma dupla de artistas russos. Eles fazem uma crítica ao sistema capitalista. À maneira como o sistema faz as pessoas se sentirem especiais, mas elas

são parte de algo que já está estruturado há muito tempo, por uma engrenagem. Ali no monitor você está entrando em uma caixa, como se fosse um limbo, para onde esses bonecos são levados, né?)

✓ Então você estava falando pra mim sobre as exposições paralelas... Aí você falou do FILE Games, que nas primeiras semanas agradam muito as pessoas.

Aqui [FILE Instalações Interativas] também as pessoas adoram. Tem também uma parte do FILE Games, tem também os *tablets* que fazem parte do FILE Games. As pessoas gostam bastante de estar interagindo.

✓ E acontece de algumas pessoas não saberem que pode mexer?

Sim, várias, várias. Acontece tipo, de não encostar ou chegar perto da obra ou ficar apenas observando e se não tivesse uma aproximação da monitoria pra dizer “essa aqui é uma obra interativa”, e aí a pessoa se dava conta e conseguia entender o trabalho, conseguia entrar no universo que o artista estava propondo.

✓ “Entender o trabalho”, você se refere a entender a respeito de funcionamento técnico e conceitual?

É, mais a parte conceitual. Porque a parte técnica pro público não é tão interessante de saber como aquilo tá funcionando. Algumas pessoas ficam curiosas pra saber por que aquilo está se mexendo ou porque está acontecendo esse tipo de interação. Mas a maioria das vezes era entrar dentro do conceito que o artista estava abordando, essas questões mesmo.

✓ E sobre quantidade de pessoas? Pelo menos quantas você costuma atender por dia?

É que depende do dia, tem dias que tem muito maior fluxo.

✓ Quais dias, por exemplo?

Durante a semana tem o fluxo de escolas, durante a semana tem o fluxo espontâneo que vem. Eu não sei, não tenho esse dado.

- ✓ E algum comentário final que você queira fazer a respeito do trabalho no FILE?

Na verdade, a única surpresa não tem a ver com as obras, mas era mais com relação ao preparo. Porque o curso de formação é feito para se trabalhar com mediação, mas na verdade o trabalho é monitoria. É de estar cuidando das obras para que não tenha problema. Então, seria a única coisa que achei. Porque eu vim para o FILE para trabalhar com mediação, eu não vim para trabalhar com monitoria, que é um trabalho diferente. Então, o FILE faz a formação de mediador, mas verdade ele quer um monitor. Porque precisa de ter alguém perto da obra pra cuidar da obra pra não estragar, pra não ter problema porque a maioria é interativa e tal, seria isso... Espero que tenha ajudado!

Entrevista nº 7

- ✓ Quais foram as edições do FILE que você trabalhou?

Foi ano passado [2013] e nessa [2014].

- ✓ Houve preparação para o trabalho de monitor, como foi?

Sim, tanto ano passado quanto nesse teve um curso de uma semana antes. A gente veio no fim da montagem também conversar com os artistas, pelo menos com os que vieram pra cá ou com os que não tinham ido embora ainda.

(parada para dar monitoria... A monitora explica para uma pessoa que visitava a exposição, sobre *Down with wrestlers with systems and mental nonadapters!*: “Quando você começa a andar e mantém um ritmo constante, essas fileiras de bonecos cinzas, elas vão se movimentando e nessa fileira do meio tem uma câmera, que seria o ponto de vista do boneco e aquela caixa é meio como um subconsciente deles. Então tem mais duas esculturas ali...))

✓ Você estava me falando sobre a preparação para o trabalho, sobre como foi, né? E vocês tiveram encontros com os artistas? Nesses encontros eles falavam a respeito de questões técnicas dos trabalhos? E eles se preocupavam também com dados conceituais? Como era essa abordagem?

Acho que era bem variado. Tinham alguns que passaram por toda a extensão, explicou tecnicamente tudo ou explicou poeticamente todos os conceitos. Tiveram os que pediram para não contar como funcionava (risos). Isso foi variando um pouco de artista para artista.

✓ Como assim pra não contar como funcionava?

Ah, tipo o cara ali do *Supermajor*, ele [o artista, Matt Kenyon] falou: “Eu prefiro que as pessoas continuem imaginando, ao invés de saber exatamente como funciona. Só se elas insistirem muito, aí vocês podem falar que é uma ilusão de ótica.”

✓ E sobre a conservação das obras, na conversa com eles (os artistas) isso era prezado? Por exemplo, “se alguma coisa, quebrar, o que eu faço”?

Sempre tem essa questão, e algum deles deixaram as instruções escritas. Teve um cara que deixou umas peças extras porque ele sabia que podia queimar o motor. Quando alguma outra coisa quebrou, fizeram Skype com o cara e mostraram o que tava errado.

✓ E a respeito do público na exposição, em geral as pessoas sabem que se trata de uma exposição de arte e tecnologia?

Ah, eu acho que o público espontâneo e alguns agendados sabem, porque eles recebem a comunicação antes. Mas acho que mais quando vem grupo de crianças, que elas não sabem exatamente o que vão encontrar. Tem um pessoal que vem e comenta “Ah, eu já vim em outros anos” ou vem todo ano.

✓ E você guiou alguma pessoa que demonstrava que não sabia que podia mexer nas obras?

Ah, eu acho que é mais o contrário: pessoas tentando mexer em obras que não eram interativas. Acho que era mais comum.

✓ As pessoas deixam claro como souberam da existência do evento?

Não, tem mais as pessoas que comentam que vieram em outros anos, teve no máximo uma senhora que disse que vai trazer a filha, primo, sobrinho, sei lá. Mas como eles chegaram aqui, acho que não.

✓ E tinha algum trabalho especificamente procurado?

Esse ano... Acho que não teve. Acho que como as performances duraram só uma semana, aí teve um pessoal que perguntou depois.

✓ E ano passado?

Ano passado tinha o macaco, né?

✓ As pessoas se frustraram quando ele foi embora?

Muito, de ficar puto: “Pô meu, vim aqui só pra isso”.

✓ E dentre as exposições paralelas, FILE Games, Maquinema, Instalação Interativa, alguma chamava mais atenção? Tem alguma exposição dentre as exposições paralelas que chama mais atenção?

É que algumas pessoas, dependendo de por onde elas entram, não sabem que tem a galeria de baixo (onde estava o FILE Games) e galeria de cima, e acho que a coisa dos *games* chama bastante a atenção. Esses que estão aqui em cima (apontando para os *games* que estavam na Galeria Ruth Cardoso) que eram um dos destaques, aí a gente falava que tinha mais lá embaixo. Porque ela acaba mais cedo, né? Aí tem um pessoal que pergunta “E os *games*?”, aí gente fala que já foi embora.

✓ E você tem noção da quantidade de pessoas que vinha/vem a cada dia? Ou quantidade de pessoas que você costuma atender por dia? Tem dias específicos que vêm mais pessoas?

Final de semana vem mais, isso é certeza. Acho que segunda-feira é um dia que vem bem menos gente, porque nem todo mundo sabe que abre, né? Porque normalmente museu fecha às segundas. Agora, por dia... Nossa, difícil. De manhã, acho que o movimento é menor. E aí varia, né? Se vem escola, acho que chega a umas cem pessoas. Aí tem um público maior.

✓ E como você trabalhou esse ano e o ano passado, você sabe me dizer se esse ano teve

mais que o ano passado, ou foi mais ou menos igual o número de pessoas?

Acho que o que tem de diferente, é que ano passado rolou nas férias. Então, acho que nesse período em horário comercial tinha mais gente. Mas dessa vez teve muito mais escola visitando. Não sei se é só por causa da reforma, porque tava fechado e aí atrasou ou se eles (organização) vão pretender ficar nesse período.

✓ E como comentário final, sobre como foi o trabalho. Como foi o trabalho ano passado? Quais comparações você poderia fazer?

Ah, acho que não mudou muita coisa. Em termos de trabalho, continuou mais ou menos igual. Esse ano, eu acho que tem menos obras interativas do que ano passado.

✓ E isso faz diferença para o trabalho de monitoria?

Acho que enquanto educativo, receber escola e tem uma conversa, fica um pouco diferente. E, não sei... pro público, teve gente que gostou mais, teve gente que gostou menos. Mas acho que deixa a coisa um pouco mais tranquila, de não ter que ficar às vezes várias horas repetindo a mesma coisa.

✓ Uma coisa a respeito do que você já me falou antes, que ano passado tinham mais obras interativas. Você acha que as obras interativas chamam mais a atenção do público? Despertam mais curiosidade, as pessoas buscam mais?

Sim, acho que as pessoas vêm esperando isso mesmo.

✓ E o que significa pra você trabalhar no FILE? O que você acha do trabalho?

Não sei exatamente.

✓ Por exemplo, comparando o treinamento com o trabalho na prática? O que você acha?

Acho que se a instituição quiser um educativo mais educativo, menos monitoria, tinha que trabalhar outras coisas. Porque esse ano até eles mudaram um pouco a conversa, fizeram grupo pra discutir obra, em vez de ser só uma explanação. Mas aqui não mudou muito o esquema de como as coisas funcionam. Porque você acaba a maior parte do tempo sendo mais

um segurança da obra, do que uma pessoa do educativo. Aí acho que pra mudar isso, teria que mudar outras coisas, que já estão acima na hierarquia.

Entrevista nº 8

✓ Essa é a primeira edição do FILE que você participa?

Sim, essa é a primeira edição que eu tô participando como monitora.

✓ Houve preparação para o trabalho de monitoria? E como foi?

Teve sim, uma semana de treinamento que foi sediada no IED, que é uma faculdade de *design*. E lá, a Eliane que é coordenadora, chamou todo mundo para fazer reunião e falar das obras. A gente se reuniu durante uma semana pra isso, antes de começar.

✓ E nessa semana de treinamento vocês tiveram encontros com os artistas?

Sim, foi uma semana de segunda a domingo e sábado e domingo, foi final de semana, a gente veio aqui na galeria sexta. Sábado e domingo, desculpa. A gente veio aqui na galeria e encontramos com os artistas. Eles falaram com a gente, explicaram as coisas.

✓ E os artistas se preocupavam com questões de ordem estética ou mais questões de ordem técnica das obras?

Eles falaram bastante da técnica e pra gente tomar cuidado com as coisas. Por exemplo, tem um microfone ali que tem que pegar com cuidado, eles ensinavam mais ou menos alguns cuidados como esse.

✓ Então, sobre a conservação das obras, a conversa com os artistas explorou essa questão?

Isso, e também pra explicar o conceito e tudo.

✓ Em torno dessa conservação, como foi tratado no trabalho em geral? No caso de

alguma obra quebrar, como era?

Então, quando acontece algum problema de a obra falhar ou quebrar, a gente tem que acionar os nossos supervisores, a gente tem três, né? Então, quando o monitor vê que tem algum assim, que precisa reiniciar o programa, a gente aciona eles, pra eles fazerem isso. E também tem o técnico da Fiesp que também tá disponível, às vezes pra trocar algum fone pra colocar outro aparelho.

✓ E sobre a participação do público propriamente, você acha que eles em geral sabiam que se tratava de uma exposição de arte e tecnologia?

Sim, às vezes eles até mexem onde não tem interação. Eles já chegam procurando interatividade e querendo fazer alguma coisa. Mas não são todas as obras que dá pra fazer isso.

✓ Você acha que a questão do interativo chama a atenção do público?

Chama bastante a atenção, e cada um tem uma forma de reagir, né?, perante isso.

✓ Por exemplo?

Ah, algumas pessoas acham superlegal e ficam falando, outros já são mais discretos. Cada um tem um jeito de demonstrar como vê a obra.

✓ E algumas pessoas demonstravam que não sabia que podia mexer?

Sim, sim. Aí quando não sabe que pode mexer, fica meio olhando assim e a gente pega e chama. Tem uma, que a pessoa tem que se aproximar da obra pras bolinhas levitarem. Então, se ela não sabe que tem que se aproximar, ela fica olhando assim, querendo entender, e a gente vai e chama.

✓ E a reação das pessoas ao saber que pode mexer, qual é?

Então, como eu falei, algumas se surpreendem e falam “nossa, que fantástico!”, e outras não.

✓ E as pessoas deixavam claro como souberam do evento?

Não, quase ninguém fala como soube.

- ✓ E tinha alguma obra em específico procurada?

No dia da inauguração, vieram me perguntar sobre a obra do óleo, que é o *Supermajor*, e aí eu falei pra pessoa onde estava essa obra.

- ✓ E dentre as exposições paralelas, por exemplo, FILE Game, Maquinema, Anima+, alguma chama mais a atenção?

Se alguma chama mais atenção? Eu acho que a dos *games*, porque a pessoa pode interagir tanto com o Playstation quanto com o *tablete*, e tem também os aqui [se referindo à Galeria Ruith Cardoso], Maquinema, Vídeo Art, que o conceito é superlegal, se você ler e ver, é bacana.

- ✓ E algum comentário final que você queira fazer sobre o trabalho no FILE?

Eu acho muito legal trabalhar, porque a gente conhece pessoas diferentes, sabe? A gente tem abordagens diferentes e cada um tem uma experiência pra acrescentar, entende? Acho que você pode acrescentar com qualquer informação.

- ✓ E você acha que o treinamento foi válido pro trabalho real?

Ah, eu achei que sim. Teve gente que falou que não. Mas eu achei que foi bacana, porque a gente fez até grupo pra conversar sobre as obras, o que cada um achava. Pra mim foi tranquilo, foi legal.

Entrevista nº 9

- ✓ Houve preparação para o trabalho?

Sim, houve um educativo de uma semana, ele é um processo, na minha opinião, um tanto mercadológico, porque ele trata da exposição como uma visita e não como um educativo. Já que ele mostra pra você como a exposição deve ser e não como você deve lidar com as pessoas, essas coisas.

✓ E o que aconteceu na semana de treinamento?

Nessa semana, a gente teve contato com poucos artistas, no total. Que foram alguns artistas que estavam mais aptos a terem grandes visitas e outros que eram mais colegas ou amigos de quem organiza a exposição.

✓ E os artistas nesse encontro se preocupavam com questões de ordem estética ou de ordem técnica das obras?

Alguns sim e outros não. Alguns tinham maiores preocupações em relação à conservação da sua obra, outros davam mais importância a como as pessoas interagem com a obra. Nesse quesito dois estrangeiros, a do *Simulacra* e do *Marmore*, estavam mais interessados em como as pessoas iriam interagir com a obra, e não propriamente se ela vai voltar com a obra conservada.

✓ E a respeito então do público, as pessoas em geral sabiam que se tratava de uma exposição que mistura arte e tecnologia?

Boa parte do público é de rua, então eles... de rua no sentido de que são transeuntes e que passam na exposição pra saber o que tá acontecendo, eles não têm nenhuma informação. E às vezes isso facilita, às vezes isso atrapalha o processo.

✓ Por quê?

Bom, porque... o público que vem aqui sem expectativas, ele pode ser um público mais interessado em “o que é”, e assim eles estão mais abertos às discussões, mais abertos a aprender ou retirar alguma coisa da exposição, mas ao mesmo tempo, a partir do momento que se conhece alguns pontos, eles tratam a exposição como se fosse uma diversão, e não como uma exposição de arte.

✓ E as pessoas deixavam claro como souberam do evento?

Sim, muitas delas vieram por causa de programa da televisão.

✓ E tinha alguma obra em específico procurada pelo público?

Tinham algumas, a maior parte delas envolvia tecnologia mostrada na televisão ou grande interatividade.

✓ Você acha que a interatividade chama a atenção do público do FILE?

Sim, boa parte do público do FILE vem procurando interatividade.

✓ E algumas pessoas demonstravam que não sabiam que podia interagir e aí qual a reação delas ao saber que podia mexer?

Boa parte delas, na verdade, a primeira tentativa é a interação. Enquanto outras pessoas a primeira tentativa é a interpretação. As de interpretação são a menor parte das pessoas. As de interação são a maior parte. Porque, acho por elas serem levadas e por a maior parte das obras serem interativas, elas acham que todas elas são.

✓ E as pessoas se frustravam ao saber que determinada obra não era de interação?

Muitas delas sim, porque elas perdem o interesse ao saber que ela não é interativa e que a interação dela não acontece no momento em que é esperado.

✓ E dentre as exposições paralelas que acontecem, por exemplo, FILE Game, Anima+, Instalações Interativas, tinha alguma que chamava mais a atenção?

Sim, muita gente perguntava o que eram as televisões na fachada. Acho que por elas serem na fachada. E algumas vinham procurando partes específicas, muitas delas vieram para a galeria de baixo [FILE Games] procurando alguns jogos em específico. Porque já tinha visto em outra exposição de *game* que tava tendo aqui em São Paulo. E elas queriam ter a chance de conhecer o jogo de uma forma mais intimista.

✓ E a respeito de número de público, você tem noção da quantidade de pessoas que você atende por dia e se tem algum dia que tem mais gente?

Final de semana é o maior público, declaradamente. Mas números em específico eu não tenho certeza. Tem dias que atende três pessoas, tem dias que a gente atende 50.

✓ E uma vez que tem muita gente mexendo nas coisas, a questão da conservação da obra é importante para a organização do evento? Como que vocês do educativo lidam com isso?

Então, muitas das obras são delicadas e demandam delicadeza ao tocar, que é uma coisa que você não pode esperar de um público muito grande. Pra mim o mais importante é que a pessoa tenha alguma relação com a obra, que ela descubra alguma coisa que pra ela chame a atenção. Independente se a obra é delicada ou não. Mas a política do FILE em si seria de que as obras são prioridade, eu não concordo, mas...

✓ O que você acha que é prioridade?

Eu acho que a prioridade é a relação que a pessoa consegue ter com a obra, porque é isso que definitivamente é uma exposição de arte. Então, basicamente você ter uma obra que ela vai continuar lá, mesmo que ela não funcione.

✓ E comentários finais sobre trabalho no FILE?

Então, o trabalho no FILE, ele tem algumas restrições muito grandes, por exemplo, você [monitor] preso ao seu posto e ter um ritmo, pelo menos na parte de cima (se referindo à Galeria Ruth Cardoso), que é ter um ritmo muito forçado, assim... Você ter uma hora em cada peça. E normalmente são peças que ao longo do tempo você vai perdendo algumas coisas e algumas vezes você ganha algum conhecimento sobre a obra que você quer passar pras pessoas. Mas é um ritmo muito forçado. Na galeria de baixo acho que foi melhor [se referindo à galeria destinada ao FILE Games], foi melhor a situação. Porque a gente era muito livre e a gente tinha uma boa possibilidade de atender as pessoas quando elas quisessem. A gente podia fazer uma visita mesmo que fosse um grupo não marcado. Eram duas, três pessoas perguntando “do que que trata a exposição” e você tinha toda a liberdade. E acima de tudo, eu acho que a parte mais interessante da galeria de baixo, que não tinha na de cima, que por não ser uma coisa que as pessoas não veem como arte, propriamente, era mais fácil de você conseguir sacar essa sensação.

Agora, quando as pessoas na galeria de cima elas dão uma olhada, elas veem “ah, isso é arte”; “ah, isso eu posso tocar, isso eu não posso tocar”, assim você fecha um conceito, você fecha toda uma leitura e isso não possibilita as pessoas de terem uma propriedade um pouco maior. Acho que por estar declarado que é uma exposição de arte, mas ao mesmo tempo não ser propriamente arte por ser apenas interativa, as pessoas não conseguem fazer uma leitura; na de baixo, por não ter esse contato, a gente consegue destacar.

✓ E você falou pra mim, informalmente, sobre como foi receber uma diversidade de público. Fala mais sobre isso?

Eu acho que na parte do FILE, por ele estar na frente da Paulista [prédio da Fiesp, na verdade], que recebe boa parte dos visitantes de São Paulo e mesmo os moradores de São Paulo como visitantes, você tem uma parcela muito grande de públicos diferentes. Você tem pessoas que são de baixa renda, pessoas de alta renda. Pessoas que têm contato com arte, pessoas que não têm contato com arte, e teoricamente isso possibilitaria uma democratização da arte, ainda mais da tecnologia, que já é um campo extremamente restritivo, por conta dos preços, por conta dos impostos. Só que o FILE, ele tem uma face muito mercadológica, e a face mercadológica impede que você consiga interagir com diferentes classes da mesma forma, porque algumas delas estarão procurando jogos que elas podem consumir, enquanto outras pessoas nem sabem que isso é consumível e você precisa ter uma delicadeza muito grande [enquanto mediador]. Então, no quesito de democracia, é uma falsa democracia de exposição, porque ao mesmo tempo em que você consegue lidar com pessoas que consomem grande quantidade de arte e em qualidade também, você tem aquela pessoa que nunca teve contato e você não pode mostrar pra ela da mesma forma a arte que é consumível, no sentido mercadológico. Por exemplo, jogos ou até mesmo algumas instalações que poderiam ser vendáveis enquanto outras que não são... Você precisa ter essa delicadeza.

ANEXO 2: ENTREVISTAS COM ARTISTAS QUE EXPUSERAM NO FILE

Entrevista com o artista Jorge Crowe (Argentina)

A entrevista abaixo reproduzida foi feita na Casa Daros (Rio de Janeiro) no dia 21 de fevereiro de 2014 em ocasião do evento Meet Pointing organizado por essa instituição. A entrevista foi gravada em formato MP3, e a transcrição foi feita por nós e adaptada para se tornar mais compreensível à leitura.

✓ O que eu quero conversar com você pra gravar é sobre sua participação no FILE, especialmente. Mas também gostaria que você me falasse sobre o seu trabalho em geral, no contexto argentino, talvez. E também sobre como é a repercussão do que você faz no exterior, no Brasil principalmente. Voltando à pergunta para o FILE. Qual foi a edição que você participou? Qual ano?

A primeira foi em 2009, e logo participei do FILE Prix de 2010 e do FILE Rio 2010. São três no total.

✓ E pra tentar entender como é a repercussão no exterior eu gostaria de saber como você soube sobre o FILE.

É um festival muito conhecido na Argentina, e se sabe que é um festival muito grande enquanto estrutura e a fluência de público da América Latina. FILE e Transitio no México são como os dois festivais referenciais de arte e tecnologia aqui na América Latina.

E estava a convocatória [aberta], e eu vinha trabalhando nesse tempo com lixo eletrônico, com reinterpretação de materiais descartáveis e tal, e me parecia pertinente dentro do contexto de arte e tecnologia latino-americano produzir obra e refletir sobre isso a partir desse trabalho. Um trabalho que olha a realidade de terceiro mundo sul-americano em que está incluído e que

nem por isso é menos válida e nem menos contemporânea que a que se pode produzir em outros centros (...).

Assim, me apresentei com muita timidez, porque eram os meus primeiros trabalhos. Eu comecei em 2007 e em 2008. Era um objeto eletrônico pequeno como uma escultura sonora e foi selecionado; e foi como um pouco do começo das viagens também, o primeiro FILE. Eu conheci gente de outros lugares, gente do Brasil.

✓ Eu gostaria mesmo que você me falasse mais, as perguntas são só mesmo pra direcionar. Então fique à vontade para falar. E você apresentou uma obra ou foi um *workshop* como aqui? (Casa Daros)

A primeira vez foi só uma obra. E na segunda oportunidade dei um *workshop* tanto em São Paulo como aqui no Rio.

✓ E o *workshop* você propôs? Porque eles (do FILE) também abrem inscrições para *workshop*.

Foi uma sorte de negociação. Assim como, dei de volta. Porque da segunda não estava incluso as passagens. Então, ofereci um *workshop* em trocas das passagens. E da terceira foi um convite. Das primeiras vezes foi por inscrição, e da terceira foi um convite concreto.

✓ No caso do *workshop*, você acredita que há uma imersão do público? O que você acha sobre isso?

Absoluta. Eu acredito que os festivais ajudam a elaborar as linhas entre arte e público, seguem respondendo aos paradigmas da arte que traçam uma separação muito grande entre artista, a obra e público, o culto do nome do artista associado a sua obra, a sua autoria. Ao contrário, através do *workshop* há uma desmistificação disso. É como convidar a gente a entrar na cozinha. E nos revela que só há o trabalho por trás, que não há mística... Desarticular essa “ressabia” renascentista que mostra como se o artista tivesse um dom criativo que o resto das pessoas não têm. Eu acredito que o *workshop* permite isso, confrontar-se, mostrar como se constroem as coisas e assim, acredito que permite as pessoas possam ter uma reflexão mais profunda acerca do impacto da tecnologia em suas vidas bem como podem modificar suas

tecnologias ou produzir suas tecnologias, ou consumir conscientemente suas tecnologias. Eu gosto muito do formato *workshop*. Quase sempre, 98% das vezes que fui a um festival, o *workshop* fez parte do formato. E eu pessoalmente faço isso. E desfruto muito.

✓ Gostaria que você agora falasse sobre o seu trabalho. Qual o seu foco, o que você questiona?

Há varias linhas. Uma linha geral seria trabalhar a partir de materiais encontrados. Eu gosto e resulta estimulante o que me propõe as coisas que encontro, mais do que as minhas ideias anteriores a isso. Meu trabalho surge em unir isso com aquilo, com aquilo outro. Como é uma sorte de *colage*. Então, esse seria como um eixo central: tentar um diálogo com os materiais para ver como se encontram e é um espaço onde vale um pouco de tudo. Vale tudo: madeira com plástico, com metal com pintura. Vale tudo o que se precisa para este momento. E trabalhar buscando. Eu trabalho principalmente com eletrônica. E eu gosto dessa área em que eletrônica se assimila à natureza. Os ciclos... Som dos insetos... Todas as coisas recicladas eletrônicas têm um comportamento errático, e aí eles aparecem como vivos, que não têm quando são comprados industrialmente. Um objeto industrial está desenhado para funcionar sempre da mesma maneira... ao passo que o objeto tecnológico construído pessoalmente, misturado, remixado, modificado ou “hackeado” tem um grau de erro e de azar. Que parece um espírito que é mais próprio do mundo da natureza do que da tecnologia. E disso eu gosto muito. Essa área particularmente eu gosto muito.

✓ Eu acho que era mais ou menos isso. Talvez você pudesse falar mais um pouco sobre sua experiência no Brasil com o FILE.

Principalmente, eu sou muito agradecido. Porque foi uma porta, quando eu comecei a viajar. A vir para o Brasil. Foi a primeira de 10 ou 12 vezes que venho ao Brasil. Então, foi a porta para dar acesso para vir aqui, um lugar onde se produz a uma escala que na Argentina é inexistente, onde eu pude encontrar com pessoas de outros lugares do mundo sem ir tão longe (porque é muito perto da Argentina) e então, também no FILE foi possível conhecer gente da Europa e da América do Norte, fazer amigos, conhecer grandes artistas que estavam na mesma edição. Também foi uma surpresa porque fui descobrir... eu até esse momento pensava que a produção artística, minha em particular e da Argentina em geral, estava atrás ou abaixo

da produção artística de países de primeiro mundo como, não sei, Alemanha, Suécia, EUA... e ir ao FILE me mostrou que não, que é diferente, mas também igualmente válido e contemporâneo, e veio alguém da Alemanha e disse: “ah que bom!” ...e encontrei uma situação de igual para igual que foi muito surpreendente. E depois, eu acredito que tenha uma “massividade” que é boa em um sentido que permite que muita gente acesse uma disciplinaridade que não tem a difusão que têm as artes visuais tradicionais, e acredito por outro lado essa dimensão acaba prejudicando uma contemplação da obra mais tranquila, mais cuidada, sem contaminação visual ou sonora com as obras ao redor. Acredito que o festival ganhou uma magnitude muito grande, e se tivesse menos peças, menos instalações, permitiriam mais tranquilidade. Muitas obras juntas fazem muito ruído.

✓ E você trabalha também em parcerias, Jorge?

Sim, mais em performances do que em produção de obras. Com artistas visuais como aqui com Açucena [ele e a artista citada apresentaram uma performance], na Argentina também com outros artistas. Tem dois anos que não faço obra objetual, estou totalmente voltado para fazer música performática, mas talvez depois eu volte.

Entrevista com a artista Karina Smigla-Bobinsk (Polônia; Alemanha)

A entrevista abaixo foi feita por email em forma de questionário em julho de 2014 e se encontra na íntegra, reproduzida com o consentimento da artista.

1) Which FILE edition did you take part in? How was your participation?

FILE 2011 in Sao Paulo and Rio de Janeiro / FILE 2014 Belo Horizonte, Sao Paulo and Rio de Janeiro. FILE ist one of the best Festivals on the world. It is very professional. Thanks FILE my art work ADA became famous.

2) Has the work presented already been exhibited elsewhere? Where?

ADA – only one Try-Out at Kunstverein in Ebersberg by Munich (Germany).

SIMULACRA – only at MoTA Museum of Transitory Art in Ljubljana (Slovenia)

3) How did you get to know about FILE? (Internet, friends, professors , etc.)

I was found and invited by File Festival organizers Paula Perissinotto & Ricardo Barreto.

4) What is the reason to exhibit at FILE?

FILE ist one of the best Festivals for digital culture on the world.

5) How was the experience of exhibiting at FILE?

It is very professional.

FILE took care of us very well. Everything was perfect organized. They made great catalog and also wonderful public relations.

My exhibition space (for ADA) was designed by architect Maria Stella Tedesco Bertaso and it was simply brilliant!

FILE has also organized the appointments of Festival so that artists could meet and talk.

6) How do you assess your participation? Could you make some observation concerning the way the public interacts with the pieces here in Brazil and if it varies from place to place?

Assess of my participation with ADA: I like the fact that the visitors are working with the intuition in my installations ... and that their body explains them how it works.

The globe put in action by visitors fabricates a composition of lines and points, which are incalculable in their intensity and expression.

However hard the visitor tries to control ADA, to drive her, to domesticate her, he would notice very soon, that ADA is an independent performer.

And still ... ADA's work is very humane, because the only one decoding method for these signs and drawings, is the intuitive association of jazziness of dreams and thoughts in our brain.

But in fact these signs on the walls are:

- Recorded memories of the movement of the body and thus the character of the visitors.
- And at the same time, a network of documentation of performances, or dances or trances of the visitors.

Ada seems to respond to some of a human instincts. In ancient times people left their hand marks on cave walls. I often had to think about it, when I saw people handling the balloon in this “cave”.

Constantly visitors fell in some kind of a trance while trying to control Ada in such a way, that they would leave their own intended marks.

But Ada is constructed to have her own will. She does not follow “programs” or commands of people, once you set her into motion she just works away.

Sometimes people forget that they are in a gallery and that Ada is balloon, that can be damaged or destructed, and get a little bit too rough with her.

It is a good feeling of having created a piece of art that is autonomous ... and that this artwork doesn't exist without visitors ... and maybe that's why she seems to be “alive”. Through the proportions balloon – space – person, the visitor is obliged to respond. When I built ADA for the first time, I hoped that this would work... but the reality got beyond my wildest dreams. Perhaps it is an intuitive reaction of the body, that comes from the subconsciousness... perhaps a ball hovering in the air provokes us to stretch our hands afterwards to catch it or to push it. But the ball does not drop, it floats weightlessly in the air. This surreal situation changed the perception.

The blacker she gets from the charcoal and the more she is handled by visitors, the more she seems to be “alive”. Even I, who built her, sometimes get the illusion she is a living thing.

Already on the first Festival in Sao Paulo, as the visitors looked for ADA, they asked, where is “uma bola com carbon” (a ball with charcoal). But after they had interacted with ADA, they used the name “ADA” or called it “she”. Many English visitors at the exhibition at FACT Liverpool did the same. So it happened that I use “ADA” or “she” now, too.

I took this picture at the FILE Festival, early in the morning, long before the festival opened. I found ADA still asleep and resting, after the visit of about 14.000 visitors ... and here ADA appeared very alive ... she and the whole space were already black. What a touching sight!

Anyway the concept of this work is an temporal “Under Destruction” artwork, with a lifetime equal to the duration of an exhibition.

Her aging process depends on the number of visitors, their temperament and the supervision at the exhibition.

About SIMULACRA I will be able to say after FILE in Sao Paulo.

Are you concerned about the pieces conservation? – not at all.

7) What is your educational background?

1 9 8 6 - 1 9 8 7

Fine Arts Academy in Cracow, Poland

Free study

1 9 9 3 - 2 0 0 0

Fine Arts Academy in Munich, Germany

Masterpupil by Prof. Berger

2 0 0 0

Diploma

8) How do you define yourself as an artist? (new media artist, contemporary artist)

Intermedia artist, working with analogue and digital media.

9) Does the usage of electronic means and digital media define your work?

My art moves between analogue and digital media, for example:

ADA: ADA is an analog interactive installation and do not need hardware or software... but we can say, that ...the exhibition organizers gives a hardware (the space/room) and ...

I give the Software (Ballon with charcoals) and... and the visitors, who give the commands.

SIMULACRA: SIMULACRA is an organic analogue mental cinema

Video art and technique is nothing new, but she used this to play with our seeing sense. I withdraw the flood of images from the medium and lays the true nature bare: light. I did that with a analogue change in the technical order of digital images ystems, and repositions the virtuality back into the viewers head, making it an organic, analogue mental cinema.

10) Do you usually exhibit in established places the new media art, the digital art? Have you ever exhibited in “traditional” exhibition places (e.g. Museums and contemporary art galleries)?

I have already exhibited in all possible art organizations like museums, contemporary art galleries, festivals, etc.

11) Where do you live and where do you develop your work?

I live and work as a freelance artist in Munich and Berlin in Germany

Entrevista com a artista Isabel Paiva (Portugal)

A entrevista abaixo foi feita por email em forma de questionário em janeiro de 2015 e se encontra na íntegra reproduzida com o consentimento da artista.

1) Qual a sua formação acadêmica?

Estudante de Doutorado em Media Digital, programa de UT Austin Portugal, Pós-Graduação em Novos Media e Praticas Web – Universidade Nova de Lisboa, Lic. Design de Comunicação – Universidade de Aveiro

2) Como você se define como artista? (artista de novas mídias, artista contemporâneo)

Artista de novos media.

3) O uso de meios eletrônicos e mídias digitais (digital media) define seu trabalho?

Não completamente, pois o meu trabalho foca-se nas intersecções entre os suportes físicos e digitais.

4) Você geralmente expõe em lugares consagrados a arte de novas mídias, arte digital? Você já expôs em lugares “tradicionais” (museus e galerias de arte contemporânea, por exemplo) de exposição?

Fiz apresentações em galerias de arte e em locais menos “tradicionais”.

Sobre sua participação no FILE:

5) Qual ano você participou do FILE e com qual obra? Como foi sua participação (exposição ou *workshop*)?

Particpei em 2013. Ministrei um *workshop* de construção de robots em papel (origami e Lego Mindstorms).

6) O trabalho que você expôs ou a oficina que você ministrou no FILE já havia sido exposto/ministrada em outro lugar? Onde?

Foi apresentado um trabalho original. O *workshop* foi reproduzido posteriormente em Austin, Texas.

7) Como você teve conhecimento a respeito do FILE? (internet, amigos, professores, outros...)

Pela Internet.

8) Qual foi a razão para se apresentar no FILE?

Conhecia o trabalho do festival que considero ser de alta qualidade e enviei uma proposta com um trabalho que julguei ser adequado.

9) Como foi a experiência de participar do FILE?

Excelente. Foi altamente enriquecedor pelo ambiente do festival e troca de experiências com outros artistas e staff.

10) Como você avalia sua participação? E você poderia fazer alguma observação a respeito do modo como o público interage com as obras aqui no Brasil e se há alguma variação de lugar pra lugar? Você se preocupa com a conservação dos trabalhos quando expõe?

Não me competindo avaliar a minha participação, posso apontar que consegui realizar os objectivos a que me tinha proposto. Segundo a minha experiência, não encontrei nenhuma diferença no modo de interação do público brasileiro com as obras. No caso do *workshop* que ministrei o conceito que o suporta é construir uma obra de arte interactiva efêmera não havendo preocupação com a conservação dos trabalhos.