



O conceito de gamificação x artificação no contexto de exibição do FILE.

Elisiana Frizzoni Candian

Como citar esse texto: CANDIAN, E. F. O conceito de gamificação x artificação no contexto de exibição do FILE. **VIRUS**, São Carlos, n. 10, 2015. [online] Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus10/?sec=4&item=3&lang=pt>>. Acesso em: dd mm. aaaa.

Elisiana Frizzoni Candian é graduada em Artes e Design. Integrante do grupo de pesquisa "Cultura e Artes Visuais" do curso de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). Estuda artes, culturas, tecnologias e linguagens.

RESUMO

O presente artigo é um desdobramento do trabalho apresentado no 13o. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia e publicado em seus anais em outubro de 2014. Pretende-se elucidar o conceito de "Gamificação" e "Artificação" no contexto de exibição do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, o FILE. A partir de uma pesquisa feita *in loco*, da análise de algumas obras e da análise de como o festival é propagado e de entrevistas feitas com membros do educativo do evento a proposta é discutir como o processo de Gamificação é mediado em detrimento do processo de Artificação.

Palavras-chave: FILE, Gamificação; Artificação.

Introdução: FILE como estudo de caso

O Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, o FILE, se define como “uma organização cultural sem fins lucrativos que, desde 2000, tem promovido pontos de encontro para a disseminação e a discussão da produção artística e cultural realizada com diversas ferramentas tecnológicas” (FILE, 2013). 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.

Desde 2004, o prédio da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo, a FIESP, abriga o FILE. Além disso, a FIESP e o SESI (Serviço Social da Indústria) são os realizadores do evento.

A escolha de obras para o festival é feita através de inscrição pela internet: os artistas inscrevem seus trabalhos em categorias (Sonoridade Eletrônica, Arte Interativa e Linguagem Digital) a fim de serem selecionados. As obras selecionadas são subdivididas em exposições. O FILE de 2013, por exemplo, subdividiu as exposições em: FILE *Anima +*, *Maquinema*, *Tablet*, *Hypersonica* e Instalações interativas; a novidade do ano foi o *FILE LED Show*. Desse modo, a única relação entre as obras se estabelece pelo fato de usarem o suporte digital como eixo comum.

No ano de 2013 a montagem do evento e os primeiros dias de exposição da 14^a edição foram acompanhados e foram feitas algumas considerações a serem exploradas. Assim, este artigo aborda a possibilidade de se pensar o conceito de Gamificação *versus* Artificação no contexto de exibição do Festival em estudo. Analisa-se ainda uma obra exposta nesta edição, a fim de entender como os conceitos citados são mediados no FILE.

A exposição em 2013 ocupou diversos espaços do prédio da FIESP: a fachada externa foi destinada este ano ao *FILE Led Show*, o Mezanino, ao FILE *games*, a Galeria Ruth Cardoso à exposição de obras interativas e saindo do espaço da galeria, a estação de metrô Trianon Masp, ao FILE Metrô.

O apelo dado ao interativo das obras fica claro ao observar o espaço e o entorno do ambiente destinado ao evento. Pode-se citar como exemplo um visitante que, ao chegar ao FILE de metrô, possivelmente mesmo antes de chegar à galeria, já encontraria a primeira obra interativa ao se deparar com o trabalho *Corpo Digitalizado* de Juliana Cerqueira, que digitalizava o corpo do usuário. Instalado na estação, esse trabalho 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.

Os presentes na Avenida Paulista à noite poderiam interagir com o “*video mapping*” projetado no edifício da FIESP. O prédio serviu de suporte para a obra interativa do grupo francês *1024 Architecture* que fez parte do primeiro *FILE Led Show* (FILE LED SHOW, 2013). Mesmo sem entrar na galeria, o público poderia modificar as imagens do painel de *led* através de comandos de voz que alteravam o comportamento gráfico e por consequência os algoritmos. Assim, para além de algoritmos, que certamente não diziam muito para boa parte dos espectadores, o que era visível também se modificava: mudavam-se as cores, as formas, as texturas, formando assim novas imagens. O mezanino do prédio, sendo em uma galeria transparente, deixava transbordar o conteúdo do FILE Games, e da avenida qualquer transeunte poderia ver outras pessoas jogando nesse espaço.

Além de o espaço externo anunciar a exposição e a interatividade possível, a galeria Ruth Cardoso, principal galeria de arte do prédio e porta de entrada para a exposição é destinada ao FILE Instalações Interativas.

Sobre o conceito de interatividade tratado

Quando falamos sobre interatividade, referimo-nos a um sistema (computador, máquina) operado por um usuário (pessoa). Havendo correspondência entre as partes, a comunicação se torna possível. Tratando de arte interativa nos referimos a uma relação dialógica criada entre espectador e obra, ou seja, quando há comunicação, a obra acontece.

A obra, nesse caso, não existe em potencial sem a ação do interator e, segundo Joshua Noble (2012, p.16), o objeto da arte interativa é a "situação gerada pelo sistema" e da não interativa é a obra finalizada.

O sistema, segundo Noble (2012), 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. A interface é o que torna possível o diálogo entre usuário ou interator e a máquina. Para esta, o código de programação se torna material artístico. Sendo a interface o meio de comunicação entre usuário e 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 (se a obra vai responder acendendo luzes, levantando-se, dando choques etc).

Segundo Noble (2012, p. 07), a parte mais difícil de se criar uma interface é fazer com que o sistema responda à mensagem do usuário. Para o autor (op. Cit), 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*.¹ (2012, p. 7, tradução nossa.)

A construção da exposição em análise, seja dentro da galeria ou no seu entorno, é feita de modo que as pessoas possam jogar e interagir com as obras, e além das várias obras interativas, algumas obedecem a uma estética própria do lúdico e dos jogos (obedecendo a critérios de atratividade, como apontado por Noble).

Os conceitos de Gamificação e Artificação discutidos no contexto de exibição do FILE

¹ "The attractiveness of an interface is an important part for 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 user 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."

Pensando a exposição como um todo e para prosseguir, o que podemos notar com essa primeira análise do espaço expositivo é 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 a mediação do evento se centra na interatividade das obras. Ao falar de mediação faz-se referência ao processo, que segundo Darras (2009, p. 37) envolve um acompanhamento semiótico “que intervém ao longo das operações de difusão e propagação de objetos culturais.” A mediação no FILE acontece por diversas instâncias a começar pela formatação do espaço, pelo discurso da mídia e também pelos monitores, responsáveis pela mediação cultural. Os mediadores do grupo chamado “educativo” permanecem na galeria enquanto há FILE. Em uma das entrevistas² feitas com um desses monitores, perguntou-se se era necessário deixar claro para o público do que se tratavam de obras interativas e o entrevistado descreveu

(...) 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 (...) às vezes a surpresa vinha de sacar de onde vinha a interação. (ENTREVISTADO NÚMERO 04, 2014)

O FILE se torna um espaço divertido conforme descrito pelo entrevistado, onde várias pessoas interagem com as obras e muitas vezes encontrar “regras” para a interatividade define a relação das pessoas com as obras.

Desse modo, acredita-se que para se pensar o FILE o conceito de Gamificação seja importante. A Gamificação é um termo muito discutido e se refere a um processo capaz de transformar ações cotidianas em jogos (ESCRIBANO, 2013). 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 (MOREIRA, 2011) traz o seguinte conceito para gamificação:

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

Escribano traz ainda o olhar de Zchermann (apud ESCRIBANO, 2013, p. 59) para definir o processo, segundo ele “em termos táticos, a gamificação pode ser entendida como o uso de elementos dos sistemas de jogos com objetivos mercantis (...)” dessa forma a gamificação está sendo usada para criar experiências que se referem aos videogames em diversos campos, como saúde, finanças, governo, educação e etc. Ou seja, presencia-se um processo de “gamificação cultural” e cada vez mais media-se a vida por jogos. Mas, segundo o autor citado, os jogos desde sempre fizeram parte da história da humanidade. Cotidianamente, utilizamos a palavra “jogo” em sentido metafórico em várias situações (por exemplo, “fazer jogo”, “jogar limpo”, “entrar no jogo”, “jogar sujo”...), mas graças às tecnologias digitais da informação e comunicação o processo se perpetua. Escribano (op. Cit)

² As entrevistas com monitores do FILE que trabalharam na 13a e na 14a edição do Festival foram feitas entre Fevereiro e Março de 2014 e gravadas em formato MP3 com o consentimento dos entrevistados. É importante destacar que na transcrição das entrevistas, procura-se respeitar ao máximo o modo como os entrevistados falam, contudo, foram feitas algumas edições para tornar o texto mais compreensível, alterando as formas coloquiais.

esclarece que desde o final dos anos 70 e início dos 80, “todos os espaços da vida (ócio, educação, trabalho e militarização) se digitalizaram progressivamente e todos começaram a compartilhar da mediação do computador (...)”³ (tradução nossa)

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 aos jogos. Segundo Beza (2011, p 3, tradução nossa),

Por muitos anos, jogar jogos foi considerado um desperdício de tempo (...). Hoje em dia, jogos ou aspecto de jogos, (...) vão invadir nossa vida cotidiana, de modo a orientar nossa interação com os serviços e produtos trazendo experiências mais envolventes. Os indivíduos estarão mais motivados, mais eficientes e mais felizes com muito pouco esforço e custo.⁴

Diante dessa “gamificação cultural”, é possível pensar que o FILE gamifica o ambiente de exposição (e não só o de exposição, como citado, transcendendo algumas vezes o espaço da galeria) e por instância as obras nele expostas, como estratégia de marketing para atrair público, ao tornar o ambiente de exibição divertido e convidativo através da interatividade das obras.

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

Buscando na história da arte e tecnologia, é possível entender o processo de artifacção 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 outros recursos utilizados pelos artistas.

Heinich e Shapiro (op. Cit) elencaram itens pelos quais algo passa para se tornar arte, dentre eles destacam-se alguns que podem ser vistos no processo da arte e tecnologia: o deslocamento ou extração da produção do seu contexto inicial de produção, ou seja, a tecnologia próxima à arte e a arte próxima à tecnologia; a recategorização e o surgimento de formas de classificações: video-art, game-art, internet-art, arte interativa; disseminação, por meio dos festivais; patrocínio, por exemplo, de empresas privadas que apóiam e realizam festivais, como por exemplo como a FIESP, que realiza o FILE no Brasil; a intelectualização, ou seja, o surgimento de estudos acadêmicos referentes à área.

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 artifacção. Esta questão foi prevista por Heinich e Shapiró. Segundo as autoras, (op. Cit) é comum no processo de artifacção que “atores

³“A finales de los 70 y principios de los 80 del siglo pasado todos os espacios de la vida (ocio, educación, trabajo y militarización) se digitalizaram progressivamente, todos comiezan a compartir de la mediación de la computadora (...)”

⁴“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 —steerll 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.”

institucionais” se preocupem em resistir à artificação e trabalhem pela “des-artificação”, em nome, muitas vezes, da qualidade e da conformidade, a fim de manter normas e defender interesses do grupo, mantendo os marginais de fora.

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

Análise de Monkey Business

A fim de tirar algumas conclusões sobre o processo discutido, propõe-se uma análise da obra Monkey Business, obra exposta no setor de Instalações Interativas durante os primeiros dias⁵ da 14ª edição do FILE.

Esta obra dos artistas Ralph Kistler e Jam M. Sieber é composta por um macaquinho de pelúcia, chamado de Mogito, possui 75 centímetros e dimensões: 180cm x 80cm x 25cm. 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?⁶

Sensores no interior do macaco captam a presença do usuário e o macaco começa a repetir seus movimentos. Por fim, o macaco pode fazer movimentos que induzem a ação do usuário.

Esta obra é composta por um aparelho Microsoft X-Box Kinect, computador, microcontrolador, componentes eletrônicos e nervos motores e é revestida por tecidos sintéticos, além de corda e aço. A obra discute um pouco da interação como manipulação e a interação acontece entre espectador-interface, o espectador transmite uma mensagem através da sua presença que registrados pela Kinect são processados pelo *Processing*⁷. Os dados são enviados para o Microcontrolador Arduino⁸, 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.

⁵ Conforme informações obtidas na entrevista feita com monitores da 14ª edição, a obra não permaneceu o tempo todo de exibição.

⁶ Disponível em: http://file.org.br/file_sp/file-2013-interactive-installation-7/?lang=pt (acesso em 11/03/2013)

⁷ Inicialmente criado para ensinar fundamentos de programação de computador, o *processing* evoluiu para uma ferramenta de desenvolvimento para profissionais. Hoje estudantes, artistas, designers, pesquisadores e entusiastas que utilizam o programa para a aprendizagem, prototipagem e produção. (<http://www.processing.org/>)

⁸ Arduino é uma plataforma de prototipagem eletrônica, de código aberto e placa única, baseado em hardware e software livres. Destinado a estudos de eletrônica e criação de controladores, sendo muito utilizado para construção de projetos interativos. (<http://www.arduino.cc/>)



Fig. 1 Monkey Business, 2011, de Ralph Kistler e Jan Sieber. Fonte: Site "Guia da Semana"

Algumas reportagens acerca da 14ª edição do FILE durante seu período de permanência destacaram a obra em questão por seu caráter divertido e lúdico. Escolhemos alguns exemplos a fim de entender o modo como foi feita a divulgação acerca desta edição do festival em torno da obra em análise. Uma reportagem online do "Guia Folha" (WOLF, 2013) trouxe a seguinte chamada: "Festival FILE leva instalações interativas à Avenida Paulista". 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".

Uma reportagem do canal "Negócios do Bem" (FILE 2013, 2014) 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" (2013) 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: "*Monkey Business* conta com o macaco Mogito, que, por meio de um sensor, consegue imitar fielmente os movimentos dos visitantes."

Na reportagem do jornal "Bom dia SP" 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."

Nas reportagens acima selecionadas, a possibilidade de interação é destacada em detrimento de qualquer análise acerca do discurso da obra e o macaco de brinquedo, que possuía Atratividade e Funcionalidade, características apontadas por Noble (2012), conseguiu chamar ainda mais a atenção dos visitantes e da mídia por imitar movimentos, se comportar como um "mímico perfeito" e criar um ambiente divertido de interação. Na entrevista feita com os monitores 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 N°01, 2014) 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 N°05, 2014): "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."

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 a 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 Fayerwayer⁹ (GIMENO, 2011, tradução nossa) compara Monkey Business ao jogo *Simón Says*¹⁰ (Simón disse).

Para que serve seu Kinect, se você não pode jogar Simon Says com um macaco de pelúcia? Na verdade, 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.

A descrição do site Edge Magazin acredita que "o futuro do Kinect está prestes a ser conectado a um macaco de brinquedo macio com um esqueleto robótico" (EDGE, 2011, tradução nossa).

Um vídeo documentário de Susann Maria Hempel (MONKEY, 2014), mostra a construção da obra, apresentando o macaquinho desejoso de se tornar articulado, tal qual um humano. Em seguida é mostrado os artistas o "operando" o macaco. Nesse processo é destacado que a fim de torná-lo articulado, usou-se na concepção da obra hardware e software livre.

Assim, a construção consciente do projeto começa na escolha de um macaco de pelúcia (os artistas poderiam ter escolhido outro brinquedo, um ursinho, por exemplo), mas certamente foram orientados pelo conjunto simbólico que a figura do macaco traz: o macaco é o animal mais próximo ao homem na escala evolutiva e ato de imitar está intimamente ligado a ele e é o que direciona o aprendizado. Além do macaco de pelúcia, outra escolha consciente se deu no uso de software (Processing) e hardware livre (Arduino) para realizar a obra: foi utilizado código livre¹¹, ou seja, tecnologia acessível e aberta. Podemos então pensar que, a

⁹ "¿De qué te sirve tu Kinect si no puedes jugar a Simón 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."

¹⁰ "Simón disse" é um jogo para três ou mais pessoas. Um dos participantes é chamado "Simón", e dirige a ação e os outros devem fazer o que Simón disse.

¹¹ A definição do Open Source foi criada pela Open Source Initiative a partir do texto original da Debian Free Software Guidelines e determina que um programa de código aberto deve garantir: Distribuição livre, que a licença não se restrinja de nenhuma maneira a venda ou distribuição do programa gratuitamente, o programa deve incluir seu código fonte e deve permitir a sua distribuição também na forma compilada, se o programa não for distribuído com seu código fonte, deve haver algum meio de se obter o mesmo seja via rede ou com custo apenas de reprodução, o código deve ser legível e inteligível

elaboração da obra, feita de um modo aberto, pode muito bem ser associada ao que é proposto pelo conceito de "Faça- você- mesmo" (Do It Yourself¹²) que constitui um ponto essencial do hacktivism¹³.

Segundo os sites de tecnologia destacados, os artistas hackearam a kinect subvertendo seu uso. 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 (MONKEY, 2014) 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?", propõe que diante do macaco, possamos questionar, além de interagir. Na sequência, a pergunta retórica "Quem manipula quem?" se refere ao modo como inconscientes quanto ao uso da tecnologia, por vezes, nos deixamos guiar por ela, 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.

Possíveis Conclusões:

O discurso e a mediação feita em torno do evento por diversas instâncias tende a resistir ao processo de artificação fazendo uso da "gamificação" uma vez que: 1) o espaço e o entorno do espaço dedicados ao FILE são organizados de modo a atrair a atenção do espectador 2) O discurso da grande mídia em torno do FILE (como visto na curta análise) foca na diversão proporcionada pelo evento e na interatividade das obras expostas; 3) Segundo a pesquisa feita com os monitores, as pessoas vão ao FILE em busca do entretenimento e raras veem a aproximação entre arte e tecnologia

Como no exemplo analisado, a mediação em torno de Monkey Business se centra na atratividade possibilitada pelo macaquinho fofo. Este era um trabalho inclusive procurado pelo público, segundo a entrevista feita aos monitores, por conta da interação prometida, embora a reflexão proposta pelos artistas fosse além disso. Ou seja, neste caso o discurso mediador esteve centrado na gamificação, embora os artistas tenham proposto uma discussão interessante, própria da Arte e Tecnologia, como uso consciente da tecnologia, cultura hacker, Do It Yourself, etc.

Não que essas obras não possam ter o caráter lúdico e tenderem ao entretenimento, contudo, o que trato aqui é que o discurso mediador do FILE tende a focar a gamificação em detrimento da artificação e, embora o FILE exponha

por qualquer programador, deve promover trabalhos derivados, a licença deve permitir modificações e trabalhos derivados, e deve permitir que eles sejam distribuídos sobre os mesmos termos da licença original, dentre outros aspectos.

¹² O faça-você-mesmo (Do It Yourself) 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 hacktivism e é uma modalidade de construção imediata a partir dos elementos disponíveis, se reflete em diversos trabalhos artísticos.

¹³ Hacktivism (Hacker+Ativism) é normalmente entendido como escrever código fonte, ou até mesmo manipular bits, para promover ideologia política.



obras de artistas dedicados a discutirem suas obras dentro de uma perspectiva da arte digital, o discurso das mesmas se perde em razão da atratividade possibilitada pelas obras interativas.

Referências

BEZA, O. **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.

DARRAS, B. As várias concepções da cultura e seus efeitos sobre os processos de mediação cultural. In: BARBOSA, A.M.; COUTINHO, R.G. (orgs.). **Arte educação como mediação cultural e social**. São Paulo: Editora Unesp, 2009, p. 23-52.

DETERDING, S.; DIXON, D.; KHALED, R.; NACKE, L. **From Game Design Elements to Gamefulness**: Defining "Gamification". Nova York, 2011. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2181037.2181040>>. Acesso em: 14 jun. 2014.

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.

EDGE. **Daily Links**: August 12. 12 ago. 2011. Disponível em <<http://www.edge-online.com/news/daily-links-august-12/>>. Acesso em: 04 set. 2014.

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

FILE LED SHOW. **Resumo sobre 1024 architecture**: Pierre Schneider & François Wunshe. 2013. Disponível em: <http://file.org.br/led_sp_2013/file-led-show-4/?lang=pt>. Acesso em: 11 mai. 2014.

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

GIMENO, I. 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.

GUIA DA SEMANA. 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: 5 set. 2014.

HEINICH, N.; SHAPIRÓ, R. Quando há artificação? **Revista Sociedade e Estado**, Brasília, v. 28, n. 01, 2013. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/se/v28n1/02.pdf>>. Acesso em: 30 mai. 2014.

KRAJEWSKY, P. An inventory of Media Art Festivals. In: KRYSA, J. **Curating Immateriality**. 2006. Disponível em: <<http://www.data-browser.net/03/>>. Acesso em: 07 ago. 2014.

LIESER, W. **Arte Digital**: Novos Caminhos na Arte. Ullmann: Tandem Verlag GmbH, 2010.

MOREIRA, D. (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.



MONKEY Business. Produção Jan M. Sieber e Ralph Kistler. Direção Susan Maria Hempel. Disponível em: <<http://vimeo.com/36724402>>. Acesso em: 20 set. 2014.

NOBLE, J. **Programming Interactivity**. O'Reilly: Sebastopol, 2012.

OBICI, G.L. **Gambiarra e Experimentalismo Sonoro**. 2014. 184p. Tese (Doutorado em Música) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

SÃO PAULO RECEBE Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Heloise Hannah Rios. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=b1llwP_msmU> . Acesso em: 2 set. 2014.

PAUL, C. **Digital Art**. New York: Thames & Hudson world of art, 2003.

WOLF, L. 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.

ENTREVISTAS

ENTREVISTADO 01. [fev. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Frizzoni Candian. Juiz de Fora: 2014. Arquivo MP3 (25'03").

ENTREVISTADO 02. [mar. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Frizzoni Candian. Entrevista realizada por Skype (2h16).

ENTREVISTADO 04. [mar. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Frizzoni Candian. Entrevista realizada por Skype. Arquivo MP3 (24'08").

ENTREVISTADO 05 [mar. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Frizzoni Candian. Entrevista realizada por Skype. Arquivo MP3 (22'33").

FIGURA

SIEBER, J.; KISTLER, R. **Monkey Business**. 2011. Frame e vídeo. Publicado em Guia da Semana. Disponível em: <<http://www.guiadasemana.com.br/artes-e-teatro/noticia/imperdiveis-da-file-2013>>. Acesso em: 16 out. 2014.