

MEDIACÕES CULTURAIS NO FILE

Elisiana Frizzoni Candian¹

Resumo: O presente artigo é um desdobramento da dissertação defendida no Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens (UFJF) em março de 2015. Pretende-se elucidar como se dão as relações de mediação existentes no contexto de exibição do Festival Internacional de Linguagens Eletrônica, o FILE, em torno da interatividade das obras. Assim, pensaremos as instâncias de mediação existentes no evento: desde o discurso da organização, passando pela divulgação da imprensa que se centra na interatividade das obras, até o trabalho dos monitores, que estabelece uma relação de proximidade entre público e obras. O trabalho se centra na 14^a e na 15^a edições do FILE e metodologia se baseou em uma pesquisa de campo, observação participativa e entrevistas aos membros do educativo.

Palavras-Chave: FILE; Mediação Cultural; Interatividade.

APRESENTANDO O FILE

Segundo o presidente do Sesi-SP, Paulo Skaf (FILE SP2012²), “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 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 tecnológicas³” (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

¹Mestre em Artes, Cultura e Linguagens pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Contato: elisfrizzoni@gmail.com

² CATÁLOGO FILE SP 2012 Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. São Paulo: Sesi-SP Arte, 2012.

³ FILE 2007:..Electronic Language International Festival. 2006. Disponível em: http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=761&a2=761&id=1 . Acesso em: 18 mai.2014.

mundo e visa “disseminar e desenvolver cultura, novas formas de expressão artística, tecnologia e pesquisa científica⁴” (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 virtual⁵, 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.

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

⁴ FILE SP 2014: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. 2014. Folder de divulgação. São Paulo: Sesi-SP Arte, 2014.

⁵ 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.

insere. Por exemplo, as modalidades possíveis para o FILE SP 2013⁶ foram: Sonoridade Eletrônica, Arte Interativa, e Linguagem Digital. Da 14^o edição, como mapeamos no catálogo do evento, entre artistas e coletivos, estiveram no FILE trabalhos de 19 países. A respeito da 15^o edição, Paula Perissinoto comenta na entrevista ao Sesi-SP⁷: “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.

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 espaços⁸ da Avenida Paulista com obras de arte interativas.

Em 2013 a intersecção com o espaço urbano se deu por meio do FILE LED Show e por meio do FILE Metrô. 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 1^o ano o MIS SP⁹ (Museu da

⁶ 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 mai. 2014

⁷ 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.

⁸ 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.

⁹ Desde 2004 o FILE ocupa o prédio da Federação das Indústrias do Estado de São Paulo, Fiesp, O prédio da Fiesp se situa no número 1.313 da Avenida Paulista, em frente à estação de metrô Trianon Masp, 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).

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.

A interatividade é uma característica comum a diversas obras expostas no FILE ao longo de todas as suas edições. 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). A 7ª edição do FILE SP (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 às máquinas criativas: é amor ou curto-circuito? Entre para saber mais sobre o resultado destes casamentos interambientais (FILE 2006).¹⁰

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).¹¹

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 no FILE PAI, FILE Metrô e FILE LED Show), prometendo novidades, surpresas, “inesperadas

¹⁰ 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.

¹¹ Idem 10

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.

A interatividade no FILE

É importante ressaltar que, “quando falamos sobre interatividade, referimo-nos a um sistema (computador, máquina) operado por um usuário (pessoa)” (CANDIAN, 2015). Mas ao falar de arte interativa a relação dialógica é criada entre espectador e obra e quando há comunicação, a obra acontece. A obra, nesse caso, não existe sem a ação do interator e, segundo Joshua Noble (2012, p.16), a arte interativa se refere a “situação gerada pelo sistema” e a não interativa à obra finalizada.

Ao observar o enfoque dado pela imprensa ao evento estudado, notamos que ela se centra na interatividade proporcionada pelas obras expostas. Destacamos algumas reportagens referentes à 14^o e 15^o edições do FILE SP. Por exemplo, o programa Ei+ da Globo News¹² noticiou o evento da seguinte forma: “14^a edição do FILE reúne instalações interativas em São Paulo”. A apresentadora do programa acrescenta: “São projetos de diversos países que reúne instalações interativas e muito divertidas.” Uma reportagem da TV Câmara¹³, 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”. Uma reportagem do setor de notícias site do SESI-SP¹⁴ trouxe o seguinte título: “Interatividade atrai o público no primeiro dia do FILE”. Já o apresentador do Bom dia SP¹⁵, sugere ao telespectador: “Vamos agora misturar arte e tecnologia e fazer disso uma exposição super interativa? Divirta-se na 14^a edição do FILE, o Festival Internacional de

¹²File 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.

¹³ 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.

¹⁴ 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.

¹⁵São 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.

Linguagem Eletrônica”. Segundo a reportagem do G1¹⁶ a respeito da 15ª edição (PETRÓ, 2014), “As obras permitem que os *visitantes* interajam de diversas maneiras”.

Além de destacar a interatividade proporcionada pela exposição do FILE, a imprensa apresenta a possibilidade de diversão e a modificação no modo de se ver obras no espaço expositivo. Acreditamos que esta mediação contribua para chamar a atenção do público que visita o FILE. Na entrevista¹⁷ feita com membros do educativo do festival, quando perguntamos a um mediador que trabalhou na 15ª edição se algum trabalho era especificamente procurado pelo público, 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*¹⁸). 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'” (Entrevistado nº6). E quando perguntamos ao monitor se alguém demonstrou não saber que podia mexer nas obras, ele disse (Entrevistado nº7): “(...) eu acho que é mais o contrário: pessoas tentando mexer em obras que não eram interativas. Acho que isso era mais comum.” E para outro perguntamos se era necessário deixar claro que se tratavam de obras interativas, o entrevistado descreveu o que acontece (Entrevistado nº4):

(...) 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.

A mediação de obras interativas no FILE

Conversando¹⁹ com as pessoas que saíam da galeria do FILE durante a 15ª edição em 2014, uma jovem nos disse que achou o FILE muito legal, porque deu para

¹⁶PETRÓ, 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 Outubro/2014)

¹⁷As entrevistas feitas durante a pesquisa da dissertação foram gravadas em formato MP3, cinco foram feitas pessoalmente, três foram feitas por Skype e uma delas foi registrada pelo bate-papo do Skype. As transcrições foram feitas por nós e procuramos respeitar ao máximo o modo como os entrevistados falam, mas fizemos algumas edições para tornar o texto mais compreensível (decidimos alterar maneirismos próprios da fala).

¹⁸ 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.

¹⁹ Este trabalho de campo foi uma das fontes que embasou nossa pesquisa de dissertação.

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 tivemos, 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 conversamos, ir ao FILE foi uma experiência nova. Um rapaz nos disse que gosta muito de exposição interativa, que convida o público a participar da obra, dando uma sensação de poder.

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 Paulo. Uma vez que a entrada no festival é livre a todos, o estranhamento da professora é questionável, uma vez seus alunos de periferia não estão excluídos do mundo por estarem na periferia de São Paulo. Seria talvez interessante e caberia a ela mediar a visita deles à exposição, de modo que eles compreendessem o conteúdo do festival. Além disso, o FILE possui um setor chamado “educativo” responsável por mediar as visitas no evento. Sendo assim, através desse setor é possível que escolas agendem vistas à exposição, e talvez a professora pudesse agendar uma visita.

Sobre o trabalho do educativo, Ricardo Barreto, em entrevista ao repórter da Jovem Pan²⁰, comenta que “(...) nós educamos vários monitores. 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.” Rejane Coutinho em seu texto *Considerações sobre a cultura da pesquisa e a formação de educadores mediadores* (COUTINHO, 2010) esclarece que,

As instituições culturais passaram a investir amplamente em programas educativos sob a bandeira da “democratização do acesso aos bens culturais patrimoniais” tendo como justificativa a formação de um público fruidor. Todo museu e instituição cultural que se preze têm hoje um programa educativo e oferece uma variedade de atividades para público leigo, para educadores e até para especialistas.

Sobre o “tipo de público” de novas mídias, como é o caso desse trabalho, Christiane Paul (2008, p. 66) esclarece que ele 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

²⁰ 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'')

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. 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 emergente²¹.

O educativo do FILE permanece na galeria enquanto há festival 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).

Um dos mediadores do FILE entrevistados disse acreditar 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. (Entrevistado n°4).

Portanto, a mediação cultural do FILE trabalha também por instruir o modo de manipulação do público com as obras, muitas vezes levando em conta que as obras se quebram ao serem demasiadamente manipuladas. Como comenta o entrevistado

²¹ 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).

(Entrevistado n° 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.

Na esteira dessa discussão, 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 e os separou em dois grupos:

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 (...). 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 (...) 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 n°1).

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).

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 Christiane 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).

Para Bernard Darras, o mediador é aquele que ajuda as diferentes partes a formular suas 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. O incômodo do mediador talvez se aproxime da fala da professora de artes que disse que não levaria seus alunos na exposição, uma vez que eles moram na periferia.

Para trabalhar com a medição os entrevistados contaram que receberam um treinamento feito na semana anterior à abertura da exposição. 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 n°3).

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 n° 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 n°4).

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 n°6).

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).

Considerações finais

Joshua Noble (2012) afirma que na arte interativa a interação deve 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/ técnico²².

Como apresentado neste 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), 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.

Referências Bibliográficas:

BARRETO, Ricardo. Cultura da imanência. In: PERISSINOTO, Paula (Coord.); WEIZMANN, Eliane (Org.). **Teoria Digital: 10 anos do FILE**. São Paulo: Imprensa Oficial, 2010.

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.

CANDIAN, E. F. O conceito de gamificação x artificação no contexto de exibição do FILE. **V!RUS**, São Carlos, n. 10, 2015. [online] Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/virus10/?sec=4&item=3&lang=pt> . Acesso em: mar. 2014.

COUTINHO, Rejane Galvão. Considerações sobre a Cultura da Pesquisa e a Formação de Educadores Mediadores. In: 19º Encontro da Anpap, UFRB, Cachoeiro, Ba 2010. **Anais...** Disponível em: http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/ceav/rejane_galvao_coutinho.pdf.> Acesso em: 2 nov. 2013

DARRAS, Bernard. As várias concepções da cultura e seus efeitos sobre os processos de mediação cultural. In: BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão (Org).

²² 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).

Arte educação como mediação cultural e social. São Paulo: Editora Unesp, 2009. p. 23-52.

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

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

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.

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.

Entrevistas²³:

ENTREVISTADO 1. [fev. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. Juiz de Fora: 2014. Arquivo MP3 (25’03’’).

ENTREVISTADO 3. [mar. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. Entrevista realizada por Skype. Arquivo MP3 (12’37’’).

ENTREVISTADO 4. [mar. 2014]. Entrevistadora: Elisiana Candian. Entrevista realizada por Skype. Arquivo MP3 (24’08’’).

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

²³ As entrevistas completas encontram-se no anexo da dissertação: CANDIAN, E. F. **Uma análise da mediação no FILE: Artificação e Gamificação.** 2015. 156 f. Dissertação (Mestrado em Artes, Cultura e Linguagens)–Instituto de Artes e Design, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2015.