

GAMEART COMO PROPOSTA DE PROGRAMA EDUCATIVO

Leci Augusto e Lisa Minari Hargreaves
Universidade de Brasília

Resumo

Este artigo trata da experiência de criação e produção do Programa educativo para Exposição Capital Digital, realizada no Museu Estação Ciência, Cultura e Artes de João Pessoa, realizada de junho a julho de 2009. A pesquisa para produção deste programa se deu a partir da criação de um gameart e de uma oficina para capacitação dos monitores dividida em dois momentos, uma oficina experimental presencial, realizada no Museu, durante o período de montagem da exposição e no segundo momento, atividades de Extensão Cultural e educativa, desenvolvidas em ambiente virtual de aprendizagem, em curso de 30h.

Palavras-chave – programa educativo, gameart- arte/educação em rede

Abstract

This article discusses the experience of creation and production of educational program for Brasilia Digital Capital Exhibition, held at the Museum Station Science, Culture, and Art of João Pessoa, from June to July 2009. The research for accomplishing this program started with the creation of a gameart and a workshop for monitors training divided into two stages. First, an experimental workshop at the Museum during the assembly of the exhibition. Second, activities of cultural extension and education developed in virtual learning environment with 30 hours of practice.

Key-words – Educative program museum- gameart- tele art education

Dimensões de uma pedagogia museológica

Atualmente os museus são reconhecidos como ambientes de aprendizagem ativa e dependendo da mostra, interativas, imersivas entre outros atributos que podem ser solicitados aos visitantes. Neste modelo pedagógico específico de educação, constata-se que as práticas pedagógicas neles desenvolvidas são próprias destes espaços. Como são locais que possibilitam intensa interação social entre os visitantes e os objetos artísticos, assim como, exploração ativa e experiências sensório-afetivas, culturais e cognitivas, considera-se pertinente que a proposta pedagogia leve em conta as singularidades do espaço para educação em arte e dos aspectos específicos das obras em exposição.

Entre os elementos que se consideraram na elaboração do projeto educativo museológico está a abordagem multidisciplinar, de forma que o

contato com as obras, em exposição, representem a preocupação de integrar conteúdo, demonstração e interação com o público, tornando a exposições acessível aos visitantes, de forma que possibilite a ressignificação dos temas apresentados e dos valores a ser atribuídos a obra de arte.

Na educação, a trajetória pedagógica revela, cada vez mais, uma insaciável necessidade de invadir espaços, de se re-construir no processo de apropriação do lugar múltiplo. A herança multiculturalista, concretizada na transversalidade das propostas curriculares, aponta para múltiplos olhares e infinitas soluções, voltando-se para a conscientização de um ser cidadão que adota a crítica como postura vivencial. A re-descoberta dos diferentes contextos sociais, enxergados como elementos fundamentais no processo de identificação desse “novo” indivíduo, aponta para a uma prática pedagógica móvel, onde os horizontes cognitivos extrapolam o território árido das didáticas tradicionalistas, adentrando às novas propostas significativas.

Nesse processo, voltamo-nos, portanto, para a direção ampla de um território freqüentemente inexplorado, fruto do discurso teórico de vigotsky e de Freire que transitam centrifugamente do ser para sua vivencia, instigando o desafio como estratégia e o jogo como elemento simbólico construtor do ser. Nesse contexto, o espaço lúdico em constante expansão, contribui com o processo de formação rizomática do ser e de seu espaço constituinte, elegendo as novas tecnologias como fio condutor dos percursos educacionais inovadores.

A história da arte nos revela, na vivência de suas produções, a passagem sensível da técnica para a tecnologia mostrando a necessidade de perceber as novas tecnologias como possibilidade efetiva de expressão vivencial interativa e colaborativa. Nesse espaço específico: “Para ampliar os limites da tecnologia e de seu uso é preciso pensar as relações entre tecnologia e processo de conhecimento: tecnologia e processo criador.” (Barbosa, 2005, p.99). Dessa maneira, a mesma interação que promove a expansão territorial educacional nos leva a pensar em um ambiente museológico ampliado e, ao mesmo tempo, amplificado já que atualmente: “O museu, em vez de estar circunscrito como lugar geométrico, está agora em toda parte, como uma dimensão da vida” (Baudrillard, 1991, p.16).

Sendo assim, as atividades propostas no museu, esse espaço flúido que trasborda as entranhas de nossa vivência individual e coletiva, conectam-se a uma cotidianidade repensada e mediada, que demanda uma apreensão crítica e uma postura mediática inovadora onde, de acordo com Barbosa (2005, p.105) “para compreender e fruir a arte produzida pelos meios eletrônicos, o público necessita de uma nova escuta e de um novo olhar”. Ressalta-se que a imagem numérica não apresenta nenhuma aderência ao real, sua lógica é outra e apresenta características novas tanto em sua morfogênese quanto na sua distribuição, pois são calculadas pelo computador e capazes de interação. Para Edmond Couchot (2003) significa dialogar com aqueles que as olha, a lógica figurativa da representação ótica da lugar a simulação, o lugar u-tópico.

- **O programa educativo – Brasília Capital Digital**

O programa educativo objetiva viabilizar a interação direta do público com as obras, preferencialmente de forma lúdica e apresentar conceitos de forma simples aos visitantes, assim como preparar a monitoria que acompanhará os visitantes durante o período em que a exposição Brasília capital Digital estará aberta a visitação. Tal proposta foi delineada a partir do movimento de transformação observado nos museus e principalmente, como resultado das reflexões atuais e constantes feitas pelas equipes responsáveis pela condução pedagógica dos projetos implementados.

Partimos da idéia de apresentar um *gameart* como objeto de aprendizagem, entendendo que a tecnologia computacional de comunicação tem possibilitado a expansão da presença física e do intelecto dos indivíduos, assim como, têm permitido que as informações sobre determinado local sejam visualizadas, apropriadas e compartilhadas pelo uso de dispositivos de interação e teleimersão, conectados à Internet.

O uso dessas tecnologias transforma os espaços físico, reais e virtuais, em eventos sócio-culturais, no momento da interação e num mesmo contexto. Desta forma, o *gameart*, como campo privilegiado de experimentação de uma poética artística em realidade interativa, sensório-motora e cognitiva, amplia os sentidos humanos e apresenta-se como uma proposta inovadora para os museus, na difusão e na percepção das obras que compõem os acervos,

rompendo com as barreiras físicas, territoriais, e, ao mesmo tempo, permitindo que os indivíduos se percebam como constituintes da significação da obra.

O jogo eletrônico situado como espaço sócio-cultural, engloba um conjunto de valores, trocas simbólicas, que moldam padrões de comportamentos, geram costumes e formas de relacionamento. E neste sentido, o Programa Educativo da Exposição Capital Digital visa experimentações artísticas perceptivas através do jogo eletrônico; vivenciar a tecnologia digital, como expressão e linguagem artísticas; proporcionar vínculo afetivo-cognitivo com o espaço museológico; compreender o jogo eletrônico por meio da gameart como espaço social, lúdico, ou seja, o que ele significa intensidade, fascinação, tensão, alegria, ou seja, apreensão estética, divertimento e prazer.

Para Lúcia Santaella,

Dentre todas as brincadeiras codificadas, aquela que serve única e exclusivamente para entreter, que não tem outra finalidade senão divertir, recrear, distrair, distender, contentar, passar o tempo prazerosamente, é o jogo que, em razão disso, é definido como uma brincadeira com regras. As formas que o jogo adquiriu ao longo da cultura humana são múltiplas, exibindo desde os extremos de crueldade e violência do circo romano até a leveza inofensiva do dominó. Hoje, convivendo com uma grande diversidade de jogos tradicionais e de jogos que atraem multidões tanto para os estádios quanto para as telas de transmissão, como o futebol por exemplo, o que caracteriza o nosso tempo são os jogos eletrônicos, os games. (<http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu.>)

Johan Huizinga é da opinião de que o ser humano, assim como os animais, experimenta imenso prazer e divertimento no jogo e neste sentido, “o jogo é uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido” (2007, p. 3 - 4). Ao observarmos as características do jogo proposto pelo teórico, podemos perceber o que faz e o que sente o *homo ludens*. Isso significa que, se formos capazes de brincar e jogar é porque o jogo é livre e é liberdade, por se tratar de evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade com orientação própria e que realiza uma satisfação que consiste na própria realização do jogo. Trata-se, portanto, da constituição de um tipo de comunidade efêmera formada por membros que se organizam pelo mesmo conjunto de normas, sentido comum, em um mesmo local.

No jogo, há a limitação do espaço e do tempo, o que certamente nos aproxima do ludismo das manifestações, as trocas de identidades em uma experiência comum (Maffesoli, 2004). Durante o tempo do jogo, tudo é movimento, alternância, mudança. O tempo é de tensão que significa, também, incerteza, acaso.

O jogo é espaço lúdico que acentua o sensível e as estratégias de compartilhamento possibilitam que o ambiente de experimentação sensível seja também o da polifonia. Os games subdividem-se em gêneros. Existem os jogos de atirar (*shooting*), os de corrida, os de exploração, os de luta, os jogos de estratégia em tempo real, os esportivos, os de quebra-cabeça e os RPG (*Role-Playing Games*) que podemos traduzir por jogos de personagens, isto é, de papéis desempenhados por personagens. Nesta experiência, do programa educativo – Brasília Capital Digital-, optou-se por um game do tipo exploração, onde o avatar percorre o ambiente que simula o espaço museológico, simulacro da Estação Ciência, Cultura e Artes de João Pessoa e o participante faz sua visita com orientação própria.

Uma outra característica fundamental de todo e qualquer jogo, inclusive dos tradicionais, não-eletrônicos, encontra-se na sua natureza participativa. Sem a participação ativa e concentrada do jogador, não há jogo. Mantendo essa característica básica e comum a qualquer jogo, a grande distinção do jogo eletrônico em relação aos outros se encontra, antes de tudo, na interatividade e na imersão. Couchot aponta para interatividade exógena, que condiciona o diálogo entre o usuário e a máquina que é possível pelo uso das interfaces, na interação do modo endógeno, “isto é, à interatividade entre os objetos numéricos que estão na fonte da imagem” (2003, p. 167), cada objeto reage com os outros objetos assim como reage com o usuário.

Nos games a interatividade varia. Há os níveis mais baixos de interatividade em que a ação do usuário é meramente reativa, pois, embora suas respostas sejam imprescindíveis ao jogo, elas se dão sempre dentro de parâmetros que são as regras do jogo estabelecidas pelas variáveis do programa. Mas há também um limiar alto de interatividade, quando o programa está imbuído de complexidade, multiplicidade, não-linearidade, bi-

direcionalidade, potencialidade, permutabilidade (combinatória), imprevisibilidade etc., permitindo ao usuário (interator) a liberdade de participação, de intervenção, de criação (Santaella, 2008). A interatividade não apenas como experiência ou agenciamento do interator, mas como possibilidade de co-criação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar.

Inseparável da interatividade, a imersão é outra propriedade fundamental da comunicação digital. Ela também apresenta graus, desde os mais leves até os mais profundos. No grau mais leve, basta estar plugado em uma interface computacional para haver algum nível de imersão. Ela vai acentuando-se na medida mesma da existência de um espaço simulado tridimensional e na possibilidade de o usuário ser envolvido por esse espaço como na realidade virtual (RV), quando se realiza o grau máximo de imersão. Há graus intermediários, como ocorrem nos jogos eletrônicos providos da simulação que é própria da espacialidade audiovisual 3D, como foi no game proposto.

As novas tecnologias, possibilitaram mudanças expressivas que reorganizam nosso entendimento sobre o mundo, sobre a arte e sobre o próprio pensamento.

O artista multímido, ao propor novas formas de participação/interação/imersão, ao convidar o público a interagir/imersão com/na obra, transforma o espectador em interator, enquanto indivíduo que influencia/interfere no espaço da obra. Claudia Giannetti (2006, p. 207) define a palavra interator nos seguintes termos: “Em sistemas interativos, pessoas que não só ‘atua’ mentalmente no espaço da obra, mas que desempenha um papel ativo e interage com o sistema”. Ainda sobre o mesmo tema a autora fala que o termo usuário, comumente empregado, relaciona-se ao ‘uso’, não necessariamente interativo. Neste sentido, os artistas ao alterarem as possibilidades da recepção/contemplação, inauguram uma nova possibilidade de inclusão dos aspectos lúdicos e libertários, próximos daqueles vivenciados nas obras de Lygia Clark ou as de Hélio Oiticica.

Para segunda parte do programa educativo criamos um fórum de extensão, para capacitação de monitores, disponível na plataforma *moodle* do ambiente de aprendizagem virtual *arteduca*, do programa de pós-graduação em arte e tecnologia, do Instituto de Arte da Universidade de Brasília. Consta do programa didático/pedagógico a discussão dos conteúdos da história e da teoria estética da arte computacional; análise e discussão de obras para compreensão do processo de criação, assim como compreensão dos conceitos de arte/educação em rede.

Concluindo...

É a partir dessa nova concepção do espaço museológico (enxergado como território da “cidade ampliada”, conforme apontaria Argan) que torna-se possível/plausível o namoro entre arte e tecnologia; relação cognitiva instigada constantemente pelo Cupido de plantão: o mediador. A expansão museológica demanda inexoravelmente uma expansão mediadora e midiática a qual prevê uma re-configuração (fruto freqüentemente de uma des-configuração postural) de saberes onde a tecnologia atua como agente invasivo na esfera educacional. Necessita-se, portanto, instigar uma formação mediadora significativa, que enfatize a prática dialógica e que olhe para o sujeito fenomenológico como universo em constante trans-formação. Conhecer aptidões, vivências e porque não, desejos e sonhos do nosso público torna-se fundamental no processo de encontro e de troca instaurado na prática mediadora.

Freire nos aponta o caminho do conhecimento prévio por meio do qual o professor se aproxima de seu aluno; tudo agora é relacional, é necessidade de valorizar a bagagem e as marcas que cada ser carrega consigo. O mediador precisa adotar essa mesma postura no espaço museológico: mesmo configurada em um tempo reduzido, sua atuação mediadora precisa considerar o público significativamente. A tecnologia torna-se, nesse aspecto uma preciosa aliada que propõe a inter-ligação entre sujeitos (sujeito+objeto) andarilhos, entidades transeuntes que carregam sua história.

À luz da abordagem ecológica cognitiva de Levy, que nos aproxima à possível conexão entre os seres e os espaços virtuais sociais (redes sociais) como necessidade educacional atual, é possível pensar o espaço museológico como território social cognitivo, onde a adoção das tecnologias permitiria a trans-posição física para a virtual, contribuindo assim, para sua expansão no campo da acessibilidade.

Assim como no passado, a obra de arte saiu do museu e da galeria para a rua, o espaço museológico, hoje, extrapola sua concepção física invadindo outros espaços, entre os quais a sala de aula. Nesse contexto, torna-se quase impossível pensar o processo educacional sem a abrangência do território escolar que na contemporaneidade se expande e que emerge como agente aglutinador de seres e saberes. Pensar o deslocamento museológico por meio da utilização das novas tecnologias torna-se uma das propostas do programa educativo da exposição Brasília Capital Digital. Assim como, a vivência presencial das obras no museu é estratégia fundamental na aquisição de conhecimento, sua vivência virtual configurada a partir do deslocamento do espaço museológico, torna-se parte integrante de um grande processo que pretende ser indissociável.

A produção do jogo como material didático e como criação de um espaço museológico virtual, aponta para a necessidade de promover a experiência frutiva inerente às obras de arte independentemente do espaço institucional constituído, estimulando principalmente, no ambiente escolar uma relação constante com o museu e sua proposta. Dessa maneira, percebemos que a importância de promover estratégias tecnológicas como dinâmicas vivenciais no ensino e na aprendizagem no campo da Arte/Educação, nos leva considerar a necessidade, cada vez mais premente, de instigar a exploração e a conexão de “novos” territórios (aparentemente inóspitos) no processo de formação de espaços lúdicos alternativos, atrelados a um pensamento transdisciplinar e em contínua expansão.

A pedagogia museológica aqui delineada incorpora algumas tendências pedagógicas da educação, resguardando, no entanto, as especificidades da educação em arte que ocorre nos museus. Cabe ressaltar que a maior

autonomia destes espaços em relação às escolas traz a vantagem de que abordagens como arte e tecnologia possam ser experienciados.

A final, navegar tecnologicamente é preciso...

Referências.

ARGAN. Carlos Julio. *História da arte como história da cidade*. Martins Fontes, RJ, 2001

BARBOSA, Ana Mae (org.). *Arte/educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais*. São Paulo: Cotez, 2005.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacro e Simulação*. São Paulo: Ed. Antropos, 1991.

COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, Diana (org.). *A arte no século XXI. A humanização das tecnologias*. São Paulo: Fundação Editora Unesp, 1997, p. 135-143.

_____. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade Virtual*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2003.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa*. 7ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIANNETTI, Claudia. *Estética digital: Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia*. Belo Horizonte: Editora C/ Arte, 2006.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2007.

LÈVY, Pierre. *O que é virtual*. São Paulo. Editora 34, 1995.

MAFESOLLI, Michel. *Notas sobre a pós-modernidade: O lugar faz o elo*. Rio de Janeiro: Ed. Atlântica. 2004.

SANTAELLA, Lúcia.. *Games e Comunidades Virtuais*. Disponível em: <http://csgames.incubadora.fapesp.br/portal/publica/comu>. Acesso em: 5 mai 2009.

_____. A estética das linguagens líquidas. In: SANTAELLA, Lucia e ARANTES, Priscila (orgs.). *Estéticas interativas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008, p. 35-51.

Curriculum autoras:

1-Leci Augusto, professora da Secretaria de Estado de Educação do Distrito federal, mestre em Arte Contemporânea, doutoranda no programa de pós-graduação da Universidade de Brasília. Sob a orientação de Suzete Venturelli, na linha de pesquisa arte e tecnologia.

2-Lisa Minari Hargreaves, professora da Secretaria de Estado de Educação do Distrito federal, mestre em mestre poéticas contemporânea, doutoranda no programa de pós- graduação da Universidade de Brasília. Sob a orientação de Maria Eurídice de Barros Ribeiro, na linha de pesquisa teoria e história.