

# V!RUS

revista do nomads.usp  
nomads.usp journal  
ISSN 2175- 974X

**criação em processo+s**  
**creation in process+es**  
sem 2 - 11

**Como citar este texto:** LEÃO, L. Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia. **VIRUS**, São Carlos, n. 6, dezembro 2011. Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus06/?sec=3&item=1&lang=pt>>. Acesso em: 00 m. 0000.

## **Paradigmas dos processos de criação em mídias digitais: uma cartografia**

Lucia Leão

Lucia Leão é Bacharel em Artes Plásticas, Mestre e Ph.D. em Comunicação e Semiótica e Pós Doutorado em Artes. Professora Doutora do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP).

### **Resumo**

Quais são os elementos fundantes (pressupostos teóricos e conceitos) e as características do pensamento inventivo realizado em mídias digitais? Esse artigo explora os processos de criação em rede. Mais especificamente, investiga como as mudanças recentes nas mídias digitais têm incidido sobre os procedimentos e métodos de criação e possibilitado a emergência de projetos criativos em rede e em permanente fluxo de transformação. O objetivo norteador do presente artigo é compreender as características dos processos criativos em rede assim como os movimentos do pensamento que compõem os itinerários de produção. O artigo se estrutura em três fases. Inicialmente apresenta o contexto e os pressupostos que fundamentam a pesquisa. Em seguida, propõe uma reflexão a respeito dos modelos paradigmáticos que definem processos criativos tanto em termo de seus objetivos, como a natureza e a perspectiva de seus questionamentos. A terceira parte se dedica a explorar os processos criativos mediados por tecnologias digitais.

**Palavras-chave:** processos de criação nas mídias digitais; teoria e crítica do processo; poéticas artísticas; design.

### **Considerações iniciais**

Esse artigo propõe uma possível cartografia dos paradigmas dos processos de criação em mídias digitais e dialoga com uma pesquisa mais extensa desenvolvida como Professora do Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, na linha de pesquisa em Processos de criação. Atuamos nessa linha juntamente com Cecília Almeida Salles

e nossas atividades científicas de pesquisa propõem investigações que articulam conhecimentos advindos de teorias e práticas. As pesquisas caminham por três vertentes: processos de criação crítica em diferentes expressividades midiáticas; acompanhamento crítico de processos criativos e, trabalhos de curadoria que partam de propostas conceituais envolvidas com o processo de criação (LEÃO; SALLES, 2011). As investigações das etapas que compõem a construção de um produto midiático enfatizam as escolhas conceituais e teóricas. Entre os objetos de pesquisa de linha, pode-se citar: processos de criação em mídias diversas; produção do conhecimento na área de Comunicação; diálogos com o conceito de experiência estética e reflexões sobre conceitos de autoria<sup>1</sup>. Entre nossa recente produção, destacamos "Arquivos de criação: arte e curadoria" (SALLES, 2010) e "Processos de criação em mídias digitais: passagens do imaginário na estética da transcrição" (LEÃO, 2010a).

Laan Mendes de Barros, afirma a possibilidade de um deslocamento do antagonismo entre teoria e prática rumo a uma "práxis da comunicação". Em sua argumentação, com objetivo de superar a dicotomia, Barros retoma o sentido de práxis:

Quando saber e fazer se articulam, quando a prática incorpora a reflexão crítica do que se está fazendo, o que se tem é o exercício da práxis. O termo práxis, no grego, não indica a mera dimensão pragmática da produção, própria do termo poiesis, mais ligado ao fazer técnico; extrapola a noção de prática, presente no termo praktiké. Práxis, termo também presente no latim, implica em um processo de pensamento-ação, de ação consciente, que incorpora valores e implica em inserção no espaço social e tempo histórico. Pensar em práxis implica, portanto, em um fazer conseqüente, com sentido, significado (BARROS, 2011, p. 9).

Como veremos, a pesquisa em processos de criação pressupõe uma perspectiva híbrida, na confluência entre experimentações poéticas e reflexões conceituais. Poderíamos dizer: é uma pesquisa rumo à práxis.

## **Pressupostos da pesquisa**

Apresentaremos um breve resumo das matrizes conceituais que embasam nossas investigações, com objetivo de esclarecer os pontos de partida da pesquisa em processo de criação. Conforme veremos, as explicitações dos pressupostos epistemológicos manifestam-se não só em teorias, mas, principalmente, nas práticas que compreendem os processos de criação. Organizamos a seguir três proposições lógicas sobre as quais nosso raciocínio se apóia. Essas proposições recebem a denominação "princípios" à medida que organizam e sistematizam os modos através dos quais nossas pesquisas se realizam.

---

<sup>1</sup> A respeito dessas pesquisas, ver: Salles (2003, 2010) e Leão e Salles (2011).

O primeiro princípio propõe que os processos criativos sejam considerados como sistemas comunicacionais interativos abertos que incluem elementos de diversas naturezas. Contexto sócio-cultural, mídias, valores, indivíduos, grupos, narrativas, memórias, diálogos, encontros, lugares e temporalidade são alguns dos elementos possíveis de estarem presentes nos processos. Cabe destacar que esses elementos têm características dinâmicas e articulam relações e potências. Adotando-se uma perspectiva sistêmica, o estudo dos processos criativos pressupõe que o sistema não é a simples soma de seus elementos. Isso significa que as características dos elementos considerados de forma isolada são diferentes das características do sistema como um todo. Outra consequência dessa abordagem é que as partes do sistema estabelecem um jogo complexo de implicações mútuas, no qual ações e reações se retroalimentam. Essa característica é nomeada causalidade circular. E, finalmente, a perspectiva sistêmica requer um preceito de regulação, pois os elementos devem compartilhar um número mínimo de regras ou convenções.

O segundo princípio anuncia que os processos criativos são redes em permanente transformação. Isso implica renunciar a conceitos como origem e/ou conclusão de uma obra. A topologia das redes requer que conceitos como hierarquias e métodos de organização linear sejam abandonados. Compreendidos a partir desse olhar, os processos criativos se constituem enquanto conjuntos de momentos com potencial gerativo, percursos com versões do desenvolvimento de um pensamento criador.

O terceiro princípio sustenta que os processos criativos, devido as suas características anteriores, sistema comunicacional aberto (1) e rede em permanente transformação (2) demandam um tipo de pesquisa também em rede e com características sistêmicas. Ou seja, a reflexão a respeito dos processos de criação deve ter uma natureza polifônica na qual um conjunto de instrumentais teóricos advindos de diferentes disciplinas comunguem de um discurso orquestrado. Nesse sentido, o corpo conceitual da pesquisa tem, necessariamente, características inter e/ou transdisciplinares.

Considerando-se esses três princípios, propomos a seguir, uma reflexão a respeito de possíveis modelos de produção. A proposta que apresentamos se utiliza de um procedimento de modelagem cognitiva e tem como fundamento três matrizes da teoria crítica da comunicação.

## **Modelos de produção**

Considerando-se a natureza comunicacional e a perspectiva de seus questionamentos, quais são os modelos matriciais que organizam os processos de criação? Propomos que os processos de criação nas mídias sejam estudados a partir de três possíveis modelos conceituais que se conectam e revisitam algumas das teorias da comunicação. São eles: o modelo informacional, o modelo midiático e o modelo pós-midiático. Eles serão apresentados em três camadas:

características da corrente teórica; características do modelo e suas aplicações nos processos de criação em geral; e uma reflexão a respeito da presença desses modelos nos processos de criação em mídias digitais.

## **Modelo informacional**

O primeiro modelo que iremos apresentar parte da visão informacional clássica, baseado na tríade emissor-meio-receptor (E-M-R). Tem como meta a transmissão de conteúdos da forma mais precisa possível. O paradigma informacional linear, como também é conhecido, se estabelece com os estudos dos meios de comunicação de massa e define os meios como neutros, isto é, meros instrumentos de transmissão de informação<sup>2</sup>. Assim, nesse modelo, o meio deve ser transparente, de forma a evitar ruídos no processo comunicacional.

É interessante observar que esse modelo deriva da teoria matemática da comunicação que, paradoxalmente, não se interessa pelo nível semântico da comunicação. O modelo de Shannon e Weaver pensa a informação em um sentido totalmente diferente do pensado pelas ciências da comunicação, uma vez que utilizam do conceito de informação como algo objetivo, passível de ser codificado em sinais (pelo emissor) e decodificado em sinais (pelo receptor). Para essa teoria, a informação seria algo concreto e exato. A teoria matemática da comunicação foi desenvolvida para ser aplicada por engenheiros no processo de criação de aparatos de telecomunicações. A medida que seu foco era projetar sistemas nos quais a informação pudesse ser transmitida de forma eficiente, essa teoria não se interessava pelo significado da informação. Outros pontos que distanciam essa teoria dos estudos da comunicação incluem: a exclusão dos contextos na análise do processo comunicacional; a redução de aspectos qualitativos do processo, como ruídos e capacidade interpretativa; e o desinteresse pelas características dos meios, que são vistos como neutros e assumem metáforas como "canal". A respeito das complexas implicações da adoção da "teoria matemática da comunicação" nos estudos comunicacionais ver o excelente texto de Klaus Krippendorff (2009).

Mas, voltando ao modelo informacional, na maneira como é compreendido pelo campo da comunicação, observa-se uma tendência hermenêutica, uma centralização de estudos no âmbito das interpretações e da busca de sentido. Nas palavras de Felinto (2011, p. 6-7):

Como disciplina fundamentalmente preocupada com a investigação de processos de significação entre emissores e receptores, a comunicação se caracterizou como uma investigação de ordem hermenêutica... De análise de conteúdo aos estudos de recepção, trata-se essencialmente

---

<sup>2</sup> Ver, a respeito desse modelo, o artigo de Albuquerque (2002) que discute como a consolidação do campo da comunicação se deu através "do desafio de investigar um conjunto bastante particular de tecnologias da comunicação – as tecnologias de rádio e teledifusão (broadcasting)". Nesse sentido, a implantação desse modelo, fundamental para a estruturação das pesquisas, se atrela a um momento específico e a tecnologias da comunicação também específicas. Nesse artigo, Albuquerque (2002) discute como as mídias digitais desestabilizam o modelo tradicional da pesquisa em comunicação.

de interpretar sentidos... Desse modo, não espanta que os modelos tradicionais da teoria da comunicação tenham quase sempre considerado o ruído como elemento negativo a ser eliminado dos processos comunicativos [...] A concepção comunicacional clássica engendrou uma espécie de "metafísica da comunicação" que nos tornou, talvez, confiantes demais em sua eficácia e transparência.

Processos de criação midiática pautados por esse paradigma partem do pressuposto de que o foco da criação deve ser a mensagem. O(s) autor(es) deve(m) impor ao suporte material sua marca, imprimir seu domínio. Nesse sentido, o(s) agente(s) criadores são dotados de habilidade técnica e domínio material das especificidades dos meios. Nesse paradigma estão todas as maneiras de operar mecanicamente sobre a matéria, como por exemplo, nos processos de esculpir, talhar, modelar, pintar, etc. (LAURENTIZ, 1991, p. 103). Podemos situar aqui também toda investigação crítica que organiza os processos criativos a partir de habilidades e procedimentos de domínio de suportes materiais.

As aplicações do modelo informacional no processo de criação em mídias digitais são amplas e abarcam projetos que exigem um funcionamento controlado do sistema. Quando se projeta uma interface para e-commerce, por exemplo, espera-se que o sistema informacional funcione exatamente como o desejado, evitando-se qualquer possibilidade de ruído ou vírus. O mesmo ocorre em projetos de internet banking e serviços. Também podemos observar a predominância desse modelo na maioria dos projetos de design de videogames. Ou seja, no processo de criação, o designer planeja que determinadas ações do usuário correspondam a reações específicas do sistema. Tais expectativas devem ter suas probabilidades de ocorrência maximizadas e, portanto, nesse sentido, a lógica que prevalece nesse tipo de projeto é a mesma lógica linear do modelo informacional.

## **Modelo midiático**

O segundo modelo inverte o foco de atenção do primeiro e passa a se interessar menos pelos significados da comunicação (nível semântico) e mais pelas características dos meios. Nessa corrente de estudo, Kittler (1999) propõe que se pense a mídia a partir de uma perspectiva "materialista", sistêmica e histórica. Segundo Wellbery (1999, p. xii-xiii), em seu prefácio, Kittler estabelece um possível programa de pesquisa para uma crítica pós-hermenêutica. Nesse programa, as mídias são aparatos de inscrição, sistemas de notações e redes de discursos-

O modelo midiático afirma e enfatiza a materialidade dos meios. Aqui o meio não é transparente, ao contrário, é visto enquanto entidade ativamente inscrita no sistema comunicacional e, por suas qualidades, imprime significados à obra e ao processo criativo. Na leitura de Laurentiz (1991, p. 102):

O conceito de materialidade não se opõe ao de matéria; vai além. A matéria é a preocupação mecânica com o suporte material, ao passo que a materialidade abrange o potencial expressivo e a carga informacional destes suportes, englobando também a extramaterialidade dos meios de informação.

Ainda segundo Laurentiz, os atos operatórios da materialidade são atos que ocorrem em um contexto de co-operação no qual as qualidades expressivas dos meios se acoplam à força expressiva do(s) autor(es).

As aplicações do modelo midiático no processo de criação em mídias digitais podem ser observadas em vários projetos. A rigor, todos os trabalhos que exploram as potencialidades dos meios estão incluídos nessa categorização. Aqui é importante pensar as mídias digitais em suas características materiais específicas. Em uma listagem não exaustiva de exemplos, teríamos: a) trabalhos que operam com a programação propriamente dita de *softwares*, esquadrinhando linguagens e códigos e revelando potenciais generativos da escrita numérica-*software arte*; b) trabalhos que articulam informações de localização geográfica com sistemas de dados em redes – *locativemedia arte*; c) trabalhos que especulam com informações do campo da biologia e se utilizam das mídias digitais em processos de simulação da vida – *bioarte*; d) trabalhos que se apropriam do potencial numérico das mídias digitais com objetivo de gerar visualizações dinâmicas de dados – *infodesign*; e) trabalhos que descortinam sistemas de automação e sistemas inteligentes, propondo objetos do mundo físico dotados de sistemas de processamento digital, híbridos – *robótica*, objetos interativos, objetos sencientes; f) trabalhos que criam ambientes imersivos lúdicos e propiciam interações no universo midiático dos games; g) trabalhos que se utilizam do potencial comunicativo das redes digitais em busca de processos telemáticos e/ou telepresença e criam ambientes dialógicos e/ou colaborativos. Enfim, nossa lista poderia continuar por vários territórios da criação em mídias digitais e incluir vários subitens de experimentações poéticas. Mas, para os fins do presente artigo, essa sistematização sumária é suficiente como ilustração dos múltiplos universos que permeiam o campo. O foco do artigo se localiza na última categoria listada.

## **Modelo pós-midiático**

Voltemos agora para a descrição de um possível terceiro modelo que engendra processos criativos. Nesse modelo, que denominamos pós-midiático, os projetos excedem as características de uma determinada mídia e avançam por territórios de natureza plural. O modelo pós-midiático se instaura a partir da observação de obras que não se fixam em determinadas mídias, mas operam em processos de hibridização.

O termo pós-midiático reintroduz uma discussão bastante rica levantada por Krauss em seu livro "A Voyage on the North Sea" (1999). Para Krauss, na arte contemporânea, os artistas trafegam por diferentes suportes e processos e buscam abarcar uma heterogeneidade

midiática expressiva. Assim, diferentemente de outros períodos da arte, na qual os artistas centralizavam suas produções em uma mídia específica e eram reconhecidos por essa especialização, os artistas pós-midiáticos não se fixam. O estudo de Krauss causou uma série de questionamentos em vários âmbitos. Uma das perguntas que sua proposição incita diz respeito a própria definição de mídia adotada por Krauss. A rigor, as produções de um artista como Marcel Broodthaers (que Krauss apresenta como um exemplo de artista da condição pós-midiática) são representativas de uma heterogeneidade midiática. Mas, por outro lado, a proposição de Krauss foi bastante frutífera ao despertar para os embates e discussões sobre as especificidades dos meios. Com a televisão, o cinema em seus formatos expandidos, o vídeo e as mídias digitais, pensar em pureza de linguagem é, no mínimo, complicado.

O que estamos denominando "processo de criação pós-midiático" evoca também o conceito de remediação proposto por Bolter e Grusin (2000). No livro "Remediation: Understanding New Media", propõem que os meios digitais recontextualizam e aproximam antigas mídias como fotografia, música, televisão, texto, etc. No entanto, para Bolter e Grusin, esse processo tem uma lógica dupla pois, ao mesmo tempo que é uma ação de multiplicação de mídias, a remediação é também um movimento de apagamento das mídias. Esse apagamento pode ser observado na dissolução da consciência do próprio papel das mídias como elementos instauradores de visões de mundo. Nesse sentido, Bolter e Grusin, ao problematizam a experiência de imersão em ambientes digitais, retomam a ideia de narcótico de McLuhan.

Nossa proposta de modelo para processos de criação pós-midiáticos se fundamenta em práticas constantes nos meios digitais, mas, também, se abre em direção de projetos que operam nas passagens entre as mídias (BELLOUR, 1993, 1997). O que é importante enfatizar nesse modelo é que os processos que emergem a partir dessa perspectiva trabalham na intersecção de visão midiática e visão informacional. Nessa abordagem, os processos se interessam tanto pelas características específicas das mídias (e isso se reflete nas escolhas conceitualmente embasadas das mídias que irão participar do projeto), quanto nos conteúdos das mensagens que se propõem a discutir. Em geral, os conteúdos e os discursos (nível semântico) organizam as proposições em múltiplas mídias. Enfim, são processos que operam com metas duplas, entrelaçadas. Podemos observar esse tipo de procedimento em vários projetos. São particularmente presentes quando se inscrevem em circuitos diversos e assumem um caráter de fluxo. Como exemplo, podemos citar o projeto Guaraná Power, do coletivo Superflex. O projeto, que tinha objetivos políticos e "inseriu fissuras na situação monolítica" do oligopólio da distribuição de bebidas, agregou ações diretamente com uma comunidade de agricultores da Amazônia e procedimentos de inscrição em diferentes mídias (redes sociais, vídeo, internet, camisetas, etc). Não iremos nos aprofundar na análise desse interessante projeto, visto que já o discutimos em mais detalhes em outro momento (LEÃO, 2010b).

Para discutirmos a presença do modelo pós-midiático em relação às práticas com mídias digitais é preciso, antes de qualquer coisa, considerar a natureza dinâmica desse modelo. Assim, são exemplos de procedimentos pós-midiáticos projetos que, embora se utilizem das mídias digitais, não se fixam em mídias específicas. São projetos que se articulam nos trânsitos midiáticos, perpassando diferentes processos de midiatização. Vejamos alguns exemplos.

“Vista On Vista Off # 2”, instalação em rede da artista Denise Agassi nos convida a um exercício de mirar expandido pelas redes de comunicação e bancos de dados online. Composto por um dispositivo central que remete a ideia de mirante, o projeto nos oferece um olhar que caminha por uma visualização planisférica da Terra e, assim, através da representação de toda a superfície terrestre em plano retangular, o sistema nos conduz a pontos geográficos. No processo de criação, a artista optou por um sistema no qual os pontos correspondem a “links” que apontam para vídeos alocaados no YouTube. Nesse sentido, o projeto se constitui ao acionar bancos de dados online. Interagir com o sistema nos leva a escolher localizações geográficas. Semelhante a uma bússola, o ato de girar o dispositivo corresponde ao ato de apontar para uma determinada coordenada. Assim, os pontos cardeais, norte, sul, leste e oeste, ressurgem como “senhas” que acionam o processo de desvelar vídeos.

“Catavento”, projeto de Gilberto Prado, Silvia Laurentiz e Grupo Poéticas Digitais<sup>3</sup> da ECA-USP, é uma instalação interativa que transita por diversos meios e projeta imagens generativas digitais em espaços públicos. O projeto trabalha com uma estação meteorológica digital que capta as informações atmosféricas referentes à umidade, temperatura, velocidade e direção do vento. Esses dados alimentam um processo de decodificação que produz imagens de nuvens que são projetadas em um espaço público. Os dados do vento afetam diretamente a composição visual do projeto. As imagens de nuvens são geradas por sistemas de partículas, normalmente utilizados para simular fenômenos naturais como fogo, água, nuvem, etc. Um algoritmo foi desenvolvido para apresentar visualmente “flocos de nuvens” dentro da palavra “céu”. De acordo com a variação do vento (mais ou menos vento) a palavra “céu” se desvanece com maior ou menor intensidade até desaparecer por completo e tornar a surgir momentos depois. A direção do vento também surge traduzida à medida que a palavra “céu” se desloca em direção à direita, esquerda, cima, baixo, etc.

## **Processos de criação coletivos em mídias digitais**

Vejamos agora uma possível organização matricial com objetivo de compreender as lógicas que operam em processos de criação digital. Nosso olhar se dirige especificamente para processos de criação que se realizam nas redes digitais. Conforme a cartografia de processos

---

<sup>3</sup> Andrei Thomaz, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, José Dario.

de criação que apresentamos no presente artigo, esses projetos se localizam no modelo midiático (isto é, exploram as materialidades das mídias) e se situam como experimentações do tipo “h”, à medida que utilizam o potencial comunicativo das redes digitais com objetivo de criar ambientes dialógicos e/ou colaborativos.

Os processos de criação coletiva em redes digitais se organizam em três categorias que definimos de acordo com as lógicas procedimentais que viabilizam. Como se tratam de processos de criação não podem ser considerados “obras acabadas”. Ao contrário, os projetos que escolhemos para análise se caracterizam justamente por sua natureza de abertura e estarem em constantes transformações.

## **Processos Associativos**

Nessa categoria estão projetos que permitem e estimulam processos de livre movimentação do pensar. Herdeiros de práticas comuns em processos de criação coletivas como os “brainstormings”, os projetos encontrados nessa categorização se interessam por criar espaços que recebem os fluxos de contribuições e acolhem produções variadas. A ênfase desses projetos, ou melhor dizendo, seu interesse primordial, são as conexões, o estabelecimento de redes e a criação de espaço para dialogia. Nesse sentido, propiciam aproximações entre pessoas e campos diferentes. Em suma, são processos de compartilhamento de dados mediados por regras e sistematizações estabelecidos pela comunidade. Situam-se nessa categoria plataformas como Delicious, Twitter, Flickr e YouTube que permitem compartilhamento de endereços de sites favoritos, mensagens, fotografias e vídeos, respectivamente.

Embora esses sistemas se fundem no livre compartilhamento de dados, é importante mencionar que todos eles possuem uma regulamentação mínima que organiza suas práticas. No caso do YouTube, por exemplo, consta na documentação dos termos de serviço (diretrizes da comunidade) normas a respeito do tipo de conteúdo que pode ser publicado. Essa normatização prevê que o detentor da conta é responsável pelos conteúdos que forem publicados em seu nome e se compromete não dispor materiais com direitas autorias. O YouTube compreende que todo material publicado é de autoria do titular da conta e que esse estará cedendo seus direitos à plataforma. Além disso, uma série de instruções estabelece limites ao vetarem produtos midiáticos de natureza preconceituosa, sexo e nudez, apologia ao ódio, atos ilegais, etc.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Ver detalhes dos termos em: [http://www.youtube.com/t/community\\_guidelines?gl=BR&hl=pt](http://www.youtube.com/t/community_guidelines?gl=BR&hl=pt).

## **Processos de Projeto**

Denominamos “processos de projeto” plataformas presentes na WWW que, além das características apontadas na categoria anterior (isto é, compartilhamento de dados), estabelecem metas de ações coletivas. Além disso, observa-se nesses casos, a estruturação de etapas e fases, bem como a determinação de materiais, meios e métodos. Wikipedia e Overmundo são alguns exemplos de processos que operam com lógicas dessa natureza. Quer seja com objetivo de organização a informação em uma enciclopédia de livre acesso; ou um site colaborativo voltado para a cultura brasileira e a cultura produzida por brasileiros em todo o mundo, esse tipo de projeto se caracteriza por estar sempre em processo de discussão entre os membros da comunidade. Da mesma maneira, suas normas e procedimentos estão sempre sendo revistos.

O movimento “open source” também se insere nessa categoria à medida que se utiliza das redes de comunicação em seus processos de desenvolvimento criativos. O caso específico do movimento “open source” envolve uma ampla gama de projetos (incluindo softwares, mas não apenas isso) e compreende uma sistematização dos procedimentos de criação coletiva e formas de compartilhamento (DELANDA, 2001).

## **Processos de Tradução**

São freqüentes nas redes digitais projetos que caminham no sentido de agregar procedimentos e conteúdos de diferentes plataformas. Nesse sentido, operam como mediadores por entre diferentes nós da rede. Alguns deles, da mesma forma que intérpretes de linguagens, propiciam espaços de conversações e contribuições múltiplas. Fundados naquilo que Manovich (2001) denominou “estética do banco de dados”, os processos de tradução se apropriam e reconfiguram aplicativos, produções e arquivos das redes para compor suas proposições. Os exemplos dessa categoria trabalham com lógicas de recodificações, apropriações, releitura e remix. Também se inscrevem nessa tipologia os mash-ups, projetos compostos por uma aglutinação de elementos como conteúdo de diferentes fontes com o objetivo de criar uma aplicação diversa. A princípio, os mash-ups são websites que utilizam dados obtidos a partir de provedores de conteúdo (ou de APIs ). É possível encontrar mashups realizados com APIs de diferentes aplicativos: Google Maps, Flickr, YouTube, Twitter, etc. Uma pesquisa sobre projetos dessa natureza revela uma enorme quantidade de aplicativos (ver, por exemplo, “ProgrammableWeb.com”). Vejamos alguns exemplos.

TagGalaxy é um mashup que opera com dados provenientes do Flickr. É possível acessar imagens através da escolha de uma tag. Como se sabe, as tags são sistemas de indexação de dados que podem ser customizados pelo usuário. Presentes no universo Web 2.0, as tags revolucionaram a maneira de organizar e acessar informação digital, à medida que não

utilizam uma estrutura hierárquica fixa. No caso do TagGalaxy, o processo de interagir com o sistema nos oferece uma oportunidade de articular os dados na geração de visualizações dinâmicas tridimensionais circulares que remetem a imagens de constelações e sistemas planetários. O tamanho da esfera corresponde à quantidade de imagens localizadas no banco de dados do Flickr. A cada tag buscada uma galáxia de tags relacionadas desvela as redes associativas entre imagens. Ao se clicar sobre a esfera buscada, uma animação apresenta as imagens do banco de dados. Esse projeto aponta características que julgamos definir um processo de criação coletiva em rede. A primeira diz respeito ao fato de que o TagGalaxy não existe enquanto obra acabada mas sim, enquanto processo de visualização dinâmica de dados. Nesse sentido, opera com lógicas combinatórias e, em suas potencialidades, se atualiza a cada escolha que é feita. A interação do usuário pode ocorrer em um nível mais profundo à medida que é possível alimentar o banco de dados do Flickr.

A utilização um mapa interativo com pontos referentes a dados de localização geográfica (latitude e longitude) e um banco de imagens provenientes de um acervo histórico são os pontos de partida de um projeto "Old S.F.". Mashup que opera com o API do Google Geocoding, o "Old S.F." é um website que nos oferece um mapa interativo de São Francisco, Califórnia que pode ser acionado em diferentes momentos históricos. A navegação se realiza através de uma linha do tempo que compreende o período 1850-2000. A cada data desse período aparecem pontos no mapa com a indicação do número de fotos disponíveis. O projeto abrange a visualização de 16.000 fotografias provenientes da Coleção de Fotografias Históricas da Biblioteca Pública de São Francisco. O interessante nesse projeto é que é possível viajar pelas imagens do passado da cidade, em diferentes tempos, como se estivéssemos desvelando camadas de um palimpsesto. O projeto convida à colaboração e disponibiliza os arquivos com as descrições das imagens e os geocodes dos pontos do mapa.

As poéticas que trabalham com bancos de dados exploram o potencial criativo que habita o cerne das linguagens digitais. Os processos, ao lidarem com sistemas não-lineares complexos, operam questões cruciais da arte combinatória. Quais são os limites de controle do processo? Como a programação do sistema interfere na atualização dos dados? Como o sistema de "tags" filtra e escolhe as imagens que serão veladas e desveladas? Essas e outras questões emergem em processos dessa natureza. Mais ainda, nos fazem refletir aspectos da condição contemporânea da cultura e as possibilidades infinitas de organização e reprogramação de dados. Como tão claramente nos fala Manuel Delanda (2000, p. 273):

[...] nosso mundo é governado não apenas pela dinâmica não-linear, o que torna a previsão de execução e controle impossível, mas também por análise combinatória não-linear, o que implica que os números de misturas possíveis de redes e hierarquias, de comando e de mercado, de centralização e descentralização, são imensos e que nós simplesmente não podemos prever o que serão as propriedades emergentes dessas combinações inumeráveis.

"Your life, our movie" projeto de Fernando Velázquez, Bruno Favaretto e Francisco Lapetina é um projeto que trafega pela estética do banco de dados e opera traduções e remixagens com arquivos de imagens digitais. Proposto em diferentes plataformas, um site e uma instalação multimídia interativa, o projeto foi pensado como processo generativo que se utiliza do banco de dados do Flickr. Nesse processo, uma narrativa audiovisual com imagens da Internet é gerada em tempo real. Os visitantes do espaço expositivo participam digitando palavras no sistema. No caso da interação acontecer através da internet, o processo é o mesmo e consiste na escolha da palavra. Uma programação busca por arquivos do Flickr que receberam esse tagging. Três imagens selecionadas são remixadas com arquivos de áudio. As palavras-chaves digitadas são também elementos que compõem o vídeo gerado, estabelecendo relações inesperadas. Após algum tempo sem interação, o sistema começa a funcionar automaticamente trazendo outras palavras e seus arquivos correspondentes. Nessa dinâmica, o aparente "acaso" associativo, gerado pela lógica algorítmica, aspectos das poéticas surrealistas da escrita automática e da poesia potencial são revisitados.

## **Considerações finais**

Nesse artigo, procuramos desenhar uma possível cartografia dos processos de criação coletivos que se realizam em redes digitais. Para isso, partimos da definição de princípios norteadores da pesquisa que realizamos em processos de criação. Inseridos em um ambiente de pesquisa acadêmica que tradicionalmente se interessa por análises de produtos finalizados, ou abordagens de cunho epistemológico, é fundamental que apontemos os princípios de uma pesquisa de natureza teórico-prática. Como vimos, as pesquisas em processos de criação se direcionam rumo a uma práxis, ou seja, uma prática movida por um pensar consciente de suas escolhas e modelos. Nesse sentido, com objetivo de contribuir para a constituição dessa práxis, nos debruçamos para refletir a respeito dos modelos conceituais que embasam os processos de criação nas mídias. Em nossa análise, pudemos constatar a presença de modelos advindos das teorias da comunicação. Esses modelos funcionam como lentes significativas que estruturam visões de mundo e acionam diferentes processos de criação. Definimos três modelos (informacional, midiático e pós-midiático), apontamos suas características, suas aplicações nos processos de criação em mídias diversas e especificamente em processos realizados em mídias digitais. A partir da definição desses modelos, situamos os processos de criação coletivos em mídias digitais e propusemos uma reflexão a respeito de suas características. Pensados enquanto sistemas, redes abertas em constante transformação, essas processos revelam suas especificidades. Esperamos que a tipologia de processos que propusemos nesse artigo possa contribuir para a reflexão a respeito dos métodos e procedimentos que permeiam as experimentações com mídias digitais.

## Referências

ALBUQUERQUE, A. Os desafios epistemológicos da comunicação mediada pelo computador. In: **GT Epistemologia da comunicação. XI Encontro da Compós**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2002. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_708.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_708.pdf)>. Acesso em: 17 jun. 2011.

BARROS, Laan Mendes de. Do antagonismo entre teoria e prática a uma práxis da comunicação. In: **GT "Epistemologia da Comunicação". XX Encontro da Compós**. Porto Alegre, RS: UFRGS, 2011. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_1658.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1658.pdf)>. Acesso em: 25 nov. 2011.

BELLOUR, R. A Dupla Hélice. Trad. Elisabeth Lissovski. In: PARENTE, A. (Org.). **Imagem-máquina**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

BELLOUR, R. **Entre-imagens**: foto, cinema, vídeo. Trad. Luciana Penna. 1ª edição, Coleção Campo Imagético. Campinas, SP: Papyrus Editora, 1997.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: The MIT Press, 2000.

DELANDA, M. **Open-source**: a movement in search of a philosophy. (Presented at the Institute for Advanced Study, 2001.) Princeton, New Jersey. Disponível em: <<http://www.cddc.vt.edu/host/delanda/pages/opensource.htm>>. Acesso em: 11 fev. 2011.

FELINTO, E. Da teoria da comunicação às teorias da mídia, ou, temperando a epistemologia com uma dose de cibercultura. In: **GT "Comunicação e Cibercultura". XX Encontro da Compós**. Porto Alegre, RS: UFRGS, 2011. Disponível em: <[http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_1579.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1579.pdf)>. Acesso em: 22 jun. 2011.

KITTLER, F. **Discourse networks 1800/1900**. Stanford: Stanford University Press, 1999.

KRAUSS, R. **A voyage on the North Sea**: art in the age of the post-medium condition. London: Thames & Hudson, 1999.

KRIPPENDORFF, K. Mathematical theory of communication. In: LITTLEJOHN, S. W.; FOSS, K. A. (Eds). **Encyclopedia of communication theory**. Los Angeles: Sage, 2009, p. 614-618.

LAURENTIZ, P. **A holarquia do pensamento artístico**. Campinas: Unicamp, 1991.

LEÃO, L. Processos de criação em mídias digitais: passagens do imaginário na estética da transcrição. In: **9 Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#9ART)**: sistemas complexos artificiais, naturais e mistos. Brasília: UNB, 2010a.

LEÃO, L. Questões biopolíticas nos processos de criação transmidiáticos. **Galáxia** (PUCSP), v. 10, p. 95-107, 2010b. Disponível em: <[revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/download/4717/3282](http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/download/4717/3282) >. Acesso em: 11 maio 2011.

LEÃO, L.; SALLES, C. A pesquisa em processos de criação nas mídias: três perspectivas. In: **ANPAP, Congresso da Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas**. Rio de Janeiro, 2011.

MANOVICH, L. **The language of new media**. Cambridge: The MIT Press, 2001.

SALLES, C. A. **Arquivos de criação: arte e curadoria**. Vinhedo: Horizonte, 2010.

WELLBERY, D. Foreword. In: KITTTLER, F. **Discourse networks 1800/1900**. Stanford: Stanford University Press, 1999.