

# Colaboração em Processos Criativos Mediados pelo Computador

Luísa Lugon-Moulin Brazil Santos, Flávio Luiz Schiavoni

ALICE - Arts Lab in Interfaces, Computers and Everything Else  
Universidade Federal de São João del-Rei

luisalmoulin@hotmail.com, fls@ufsj.edu.br

**Contexto:** A utilização de computadores como uma mídia criativa [1] é antiga e demanda alguma atenção especial. Desde muito tempo atrás, a maneira mais comum de desenvolver trabalhos artísticos no computador se dá por meio da programação de computadores fazendo com que a criação artística digital passe por linguagens, programação e ferramentas computacionais, permitindo que artista e programadores possam fundir seus papéis na criação de peças de arte. Esta produção artística medida pelo computador possibilita a cooperação e colaboração artística tanto na apresentação quanto na criação e concepção de uma obra de arte. Assim, o computador pode estar no palco no momento de apresentar uma peça ou no atelier no momento de criá-la. Esta produção, para ser colaborativa, depende de ferramentas que permitam que a criação ocorra de maneira particionada entre um grupo de artistas na criação da obra.

**Objetivo:** Esta pesquisa teve por objetivo acompanhar o processo de criação de um espetáculo que reuniu artistas e programadores com diferentes *background* em Arte e Tecnologia.

**Método:** O acompanhamento da criação deste espetáculo contou com reuniões presenciais e com diversas ferramentas para compartilhamento de dados (arquivos) e discussões em tempo real (chat) e decisões tomadas com um tempo mais lento (emails e doodles). No fim, pudemos acompanhar todo o processo de criação de um espetáculo de arte digital e verificar o suporte necessário para tal criação [2]. A Internet e ferramentas online foram essenciais na criação e execução do espetáculo. Remotamente, os membros da equipe recebiam informações e podiam opinar e alterar a concepção da obra a qualquer momento. A comunicação livre gerada pelo uso das redes sociais foi parte imprescindível desta criação.

**Resultado:** O resultado desta pesquisa foi uma lista de ferramentas já existentes de colaboração que podem ser incorporadas a processos criativos tanto por usuários com diferentes *backgrounds* em arte e em tecnologia além da documentação inicial de como este processo se deu.

**Conclusão:** Este trabalho apontou para questões tecnológicas sobre o trabalho criativo em grupo. Porém, foi possível ao longo do mesmo notar que a criação não envolve apenas a tecnologia que permitiria a comunicação mas também as questões de política que podem ser desencadeadas da criação colaborativa, como o direito autoral e a propriedade intelectual.

## Referências

[1] NOLL, A. M. The digital computer as a creative medium. *IEEE spectrum*, v. 10, n. 4, p. 89–95, 1967.

[2] JÚNIOR, I. d. O. S. et al. A interatividade do chaos das 5. In: *Anais do 5o. Seminário de Artes Digitais 2019*. Belo Horizonte: [s.n.], 2019. p. 115–122.