



## **A influência de processos de criação colaborativa sobre a estrutura de obras presentes em redes sócio-técnicas<sup>1</sup>**

Juliana Savaget

Camila Horta Ribeiro<sup>2</sup>

Alunas de graduação do curso de Comunicação Social – Gestão da Comunicação Integrada da PUC Minas São Gabriel

### **Resumo**

Os processos colaborativos em redes sócio-técnicas modificam a estrutura das obras presentes nestas redes? O objetivo do presente artigo é investigar obras presentes em redes sócio-técnicas, notadamente na Internet, a partir de conceitos noção de obra enquanto processo, criação coletiva e cibertexto e investigar se a estrutura destas obras reflete os conceitos acima, e, se reflete, como isso caracteriza estas obras. A partir dessa investigação será proposta uma experimentação com o intuito de criar o que poderia ser denominada a obra colaborativa ideal. Antes de tudo, o principal propósito dessa experimentação é aprofundar a discussão e testar a hipótese da obra colaborativa ideal.

### **Palavras-chave**

Criação colaborativa; net art; redes sócio-técnicas

O presente artigo se estrutura em torno da seguinte questão: como os processos de criação colaborativa influenciam a estrutura de obras presentes em redes sócio-técnicas? Entre agosto de 2005 e maio do presente ano um grupo de pesquisa da PUC Minas se propôs a investigar diversas obras de net art e verificar em que medida a estrutura colaborativa da *web* influenciou a produção e a estruturação dessas obras. A partir das análises, delineou-se a hipótese que se tornou central para o estudo: há uma obra colaborativa ideal? Se sim, quais são as características dessa obra? A dúvida surgiu à medida que se

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Intercom Júnior, no XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Alunas de graduação do curso de Comunicação Social – Gestão da Comunicação Integrada da PUC Minas. Atualmente são bolsistas do FIP e desenvolvem projeto de iniciação científica sobre o tema do artigo, sob orientação do prof. Carlos Henrique Rezende Falci. Os endereços para contato são: Juliana Savaget Chaves Silva, cursando 3º período – [jusavaget@yahoo.com.br](mailto:jusavaget@yahoo.com.br); Camila Horta Ribeiro, cursando 7º período – [camilahr@gmail.com](mailto:camilahr@gmail.com) e Carlos Henrique R. Falci – [chfalci@uol.com.br](mailto:chfalci@uol.com.br).



definiam conceitos capazes de caracterizar as obras e tais conceitos eram aplicados na avaliação dos projetos de net art. A descrição das obras permitia verificar a partir de que conceitos elas foram desenvolvidas, com que nível de profundidade os conceitos se faziam presentes e quais não podiam ser notados.

O primeiro destes conceitos envolve a noção de criação colaborativa que acontece por meio de um diálogo permanente entre autor e leitor, sendo que há uma fronteira tênue entre as duas funções. A ênfase da comunicação contínua está no processo em si, e não no produto dela derivado. E assim como a importância do resultado físico é minimizada, o suporte sobre o qual o diálogo deixa marcas é mais maleável e não há uma exigência de registro físico permanente desse diálogo. A discussão sobre a fluidez de produto e suporte conduz à definição de outros dois conceitos: obra e texto. Segundo Roland Barthes (2004), obra seria o conjunto físico, a estrutura materializada; o produto final, no caso de o diálogo ser concluído fisicamente. Obra também pode ser o suporte da comunicação contínua, quando este existir. Já o texto seria o trabalho de construir a obra, de dar à estrutura materializada um significado, ou ainda

“(...)o teatro de uma produção em que se reúnem o produtor do texto e seu leitor: o texto 'trabalha', a cada momento e a qualquer lado pelo qual seja tomado; mesmo escrito(fixado), ele não pára de trabalhar, de manter um processo de produção.” (Barthes,2004,p.271)

E para que surja o texto e apareçam sinais de sua materialização, a obra ideal depende da colaboração de um sujeito coletivo. Como o significante pertence a todos, de acordo com Barthes (2004), o processo acontecerá com a presença de autor e leitor de forma mais igualitária. Isso faz com que o autor deixe de ser o único responsável pela obra e sua figura surja sob outro conceito, o de meta-autor. Cláudia Giannetti, em seu texto “Estética da Arte Digital”, define o meta-autor como aquele que cria as estruturas de utilização de uma determinada obra. A idéia pode ser associada a um indivíduo que cria uma obra, sendo este o meta-autor, enquanto a obra gera resultados próprios a partir de colaborações e esta assume, assim, o verdadeiro lugar da autoria. O conceito de meta-autor termina acrescentando à obra uma certa independência, o que permite associar tal idéia à noção de obra em movimento desenvolvida por Umberto Eco.



“A obra em movimento, em suma, é possibilidade de uma multiplicidade de intervenções pessoais, mas não é o convite amorfo à intervenção indiscriminada: é o convite não necessário nem unívoco à intervenção orientada, a nos inserirmos livremente num mundo que, contudo, é sempre aquele desejado pelo autor”. (Eco, 2001, p.62)

O meta-autor, responsável pela idéia inicial da obra, não deve receber o título de autor em um trabalho colaborativo. A comunicação bidirecional, que define o conceito de criação coletiva, faz com que o leitor passe a interferir no processo de construção física da obra e também do texto. Na colaboração que ocorre no meio digital, o leitor torna-se receptor-participante, outro conceito da discussão, e deve dividir o mesmo patamar de autoria com o meta-autor.

“O autor e o público partilham a mesma lógica comunicacional, a mesma lógica de cruzamento, de responsabilidade reivindicada na elaboração e na circulação da informação, o mesmo espaço sensível (aquele das interfaces) e a mesma temporalidade”. (Couchot, 2003, p.157)

No processo de criação coletiva está presente a noção de transitoriedade que, conseqüentemente, origina a materialização efêmera, dois conceitos diretamente inter-relacionados. Quando estes conceitos se fazem presentes em uma obra colaborativa, esta tem seu texto construído sobre um suporte maleável, uma estrutura física aberta. Apesar da materialidade, a abertura permite que a estrutura física seja modificada. A idéia de transitório está associada à participação permanente do receptor-participante e meta-autor, o que contribui para um resultado momentâneo, uma estrutura física que manterá sua forma até que outra modificação ocorra. Quando há uma nova colaboração, a última materialização se perde dando origem à outra que, da mesma maneira, terá duração efêmera. Essa idéia está relacionada à existência do modelo ideal.

A partir dos conceitos descritos acima, a idéia de obra colaborativa ideal pode ser apresentada. Propõe-se pensar que alguns dos conceitos, combinados, seriam responsáveis pela sua existência. É necessário ressaltar que na ausência de um dos conceitos nas obras analisadas, a hipótese não pode ser confirmada. Todos devem estar presentes. Dentre eles, a



autoria compartilhada entre meta-autor e receptor-participante em um processo incessante de produção de significados e significantes e, especialmente, de estrutura física temporária, pois

“(...) não há mais comunicação, no sentido estrito, entre um enunciador e seu destinatário, mas comutação mais ou menos instantânea entre um receptor tornado emissor, um emissor tornado (eventualmente) receptor e um 'propósito' flutuante, que por sua vez emite e recebe, se aumenta ou se reduz.” (Couchot, 2003, p.187)

Para isso, é importante que a estrutura seja aberta e que a possibilidade de modificá-la se dê por meio de uma participação “aqui e agora”, em que a colaboração é visualizada no momento em que é feita (essa característica está ligada também à autoria compartilhada e à noção de um meta-autor, que coordene as colaborações). Com base nos conceitos que definem obra colaborativa, diversas obras foram analisadas para entender como as características interferem nos projetos de net art e qual caminho de colaboração foi adotado para a execução do projeto. Os caminhos da criação coletiva estruturam-se hipertextualmente. O nível da colaboração dependerá da escolha inicial do meta-autor em relação às características do projeto (a finalidade, as formas de participar) e também será influenciado pela decisão do receptor-participante diante das possibilidades de criação disponíveis.

Constatou-se que há dois caminhos iniciais e, a partir de qualquer um deles, a obra tem suas características definidas. O usuário materializa suas idéias (em imagens ou textos, por exemplo) e as envia ao meta-autor por um meio sócio-técnico (o e-mail é mais usado), não havendo uma comunicação permanente entre ambos com o objetivo de discutir sugestões. A outra possibilidade inicial é a existência de uma contínua emissão e recepção de mensagens que ocorra on-line e possua *feedback* de ambas as partes. Porém, a comunicação bidirecional acontece por um determinado espaço de tempo, o necessário para construir uma estrutura final. Em seguida, pode haver dois caminhos de continuidade de construção para a escolha inicial: o meta-autor pode desenvolver um trabalho individual de organização das colaborações e lançar o resultado na web sem interferência dos colaboradores; ou a colaboração é estendida a esse momento do processo criativo, havendo participação de meta-autor e receptor-participante na organização da obra. É necessário observar que esses dois caminhos que dão continuidade à proposta inicial são escolhidos quando a finalidade do



projeto é ser concluído com uma estrutura materializada. A criação coletiva pode ser interrompida quando se conclui um destes caminhos ou ganha continuidade quando a obra, mesmo finalizada, abre espaço para interferências, seja ao permitir sugestões que posteriormente possam ser adaptadas e acrescentadas pelo meta-autor, seja por dar oportunidade para que o próprio usuário deixe registradas no ciberespaço suas interpretações e até novas idéias. Porém, as duas possibilidades de continuidade da escolha inicial não conduzem a um projeto que apresente todos os conceitos definidos para obra colaborativa ideal. O melhor caminho seria a segunda opção, com acréscimo de uma continuidade sem fim e uma colaboração on-line, instantânea e sem interferência do meta-autor, uma colaboração “aqui e agora”. “Só conceberemos que um sistema é tanto mais eficaz se essa retroação se efetuar com a rapidez suficiente para que o usuário possa controlar sua ação à medida que capta os efeitos sobre a tela”.(Couchot, 2003, p.171).

O projeto *Outside my door*<sup>3</sup> é uma obra finalizada que apresenta trabalhos dos usuários organizados pelo meta-autor. A proposta era criar interpretações para a frase *Outside my door* por meio de imagens ou uma mensagem escrita com, no máximo, cinco palavras, resultando em uma colaboração que seria enviada por e-mail. O processo de construção de sua materialidade durou quase dois meses. *Outside my door* pode ser visto, inicialmente, a partir da primeira possibilidade do caminho inicial de colaboração, em que não há uma comunicação permanente entre meta-autor e receptor-participante devido à limitação que o meio sócio técnico estabelece entre eles. Este é o primeiro ponto que limita a caracterização deste projeto como ideal. O segundo está relacionado à questão autoral: mesmo que a estrutura da obra seja criada pela colaboração dos usuários, estes não têm a mesma responsabilidade do meta-autor, com o qual está a autonomia de organizar a estrutura final. E este objeto materializado, apresentado após um determinado período de tempo, representa a terceira limitação para afirmar que *Outside my door* é uma obra colaborativa ideal. Na obra ideal não haveria um momento para finalizar nem uma estrutura física concluída.

Em *The Carl Comics*<sup>4</sup> mais de mil usuários, ao longo de mais de dois anos, colaboraram participando da criação de enredos para um diálogo, no formato história em quadrinhos, que já possuía os quadros inicial e final. O caminho inicial de colaboração

---

<sup>3</sup> Disponível em <http://www.malongbottom.com/contents/outside/index.htm>. Acessado em 20/05/2006.



utilizado é aquele em que há ausência de comunicação constante. Este é complementado pelo caminho em que o meta-autor organiza a estrutura final por meio de um trabalho individual. A obra, portanto, foi materializada por um processo de colaboração que aconteceu por um período determinado e as criações dos usuários não tiveram abertura, nem mesmo durante esse período, para serem modificadas até o momento da conclusão.

*Rosalind*<sup>5</sup> convida os usuários da *Internet* a, durante um período de nove meses, inserir em seu banco de dados palavras e definições que consigam, de alguma maneira, expressar características pessoais. O usuário apresenta o termo e explica o que ele significa. Desenvolvido ao longo de nove meses, a idéia da obra está relacionada à gestação de um projeto colaborativo, que vai se desenvolvendo ao longo das participações e possui um momento de concretização. Porém, a criação coletiva oferecida aos usuários está longe de percorrer o caminho da obra ideal. A primeira razão é a impossibilidade de o colaborador ter sua criação lançada no ciberespaço assim que a finaliza. O fato de haver um moderador para, provavelmente, selecionar e editar as definições enviadas complementa a primeira razão. (Além da presença do moderador, fazendo referência ao meta-autor, a gestação do projeto é coordenada por um software de programação.) A ausência da materialização efêmera ao longo do processo de gestação (materialização), que implicaria na oportunidade de um colaborador alterar ou acrescentar algo à definição de outro, é uma segunda razão.

Outra possibilidade de colaboração encontra-se no momento de pensar o projeto inicialmente e desenvolver ferramentas e estruturas que permitirão ao usuário manipular a obra finalizada. As obras do grupo *Paris Connection*<sup>6</sup> são um exemplo deste modelo. Cinco franceses constituem o grupo que tem a finalidade de produzir arte com algoritmos. Em quase todos os processos de produção, apenas os meta-autores participam da colaboração e de um processo finito de construção das obras. Nos resultados, o receptor-participante encontra um meio físico materializado que pode apenas manusear, sem modificar. A oportunidade de criar é aquela conferida a usuários de obras tradicionais, que não se pretendem abertas, ou em rede. Ferramentas de colaboração pré-estabelecidas, como ocorre nos projetos do *Paris Connection*, não permitem a efetivação do modelo ideal, pois a idéia de criação coletiva

---

<sup>4</sup> Disponível em <http://www.scottmccloud.com/comics/carl/index.html>. Acessado em 20/05/2006.

<sup>5</sup> Disponível em <http://www.furtherfield.org/gestation/information.htm>. Acessado em 20/05/2006.



descrita pelo conceito já mencionado neste texto ocorre apenas entre aqueles que têm função de meta-autor. A impossibilidade de estruturar uma obra ideal significa que, talvez, este não seja o objetivo do grupo. Porém, há um projeto que se apresenta diferente dos demais, que concede autonomia ao receptor-participante para colaborar além do que as ferramentas pré-estabelecidas permitem: *Pianographique*<sup>7</sup>. Esta obra apresenta a estrutura de funcionamento similar àquela presente em *Videogrid* (que será descrita mais à frente neste artigo), com ênfase na criação musical, mas também com a possibilidade de incorporação de imagens.

*Online/Offline*<sup>8</sup> apresenta como proposta unir, por um determinado espaço de tempo, usuários que serão responsáveis por criar idéias para a materialização final de uma obra fechada. Nesta, há possibilidade apenas de interagir por meio do mouse que mostra ou esconde imagens, mas não de colaborar com modificações. A idéia de um labirinto conduz a criação de um enredo que não tem muito sentido lógico. A vantagem de *Online/Offline* em relação aos projetos do grupo descrito anteriormente é a participação de receptores-participantes no processo de construção da obra final, que aconteceu durante um período de dois meses, por meio de conversas via *MSN Messenger*, fórum de discussão e e-mails. Neste caso, mesmo que a obra seja organizada fisicamente no momento da conclusão, estes usuários não se transformam em meta-autores. Essa possibilidade é descartada porque não são eles quem estruturam as idéias, mas um dos que pensaram a obra inicialmente. As características do projeto permitem concluir que *Online/Offline* percorre o caminho inicial de contínua emissão e recepção de mensagens que ocorre *online* e envolve *feedback* de todos os envolvidos. Porém, essa comunicação bidirecional acontece por um determinado espaço de tempo, o necessário para construir uma estrutura final. Em seguida, o caminho de continuidade é coordenado pelo meta-autor que desenvolve um trabalho individual de organização das colaborações e lança o resultado na web sem interferência dos colaboradores. Mesmo que o caminho inicial se aproprie bem da autoria compartilhada, o trajeto de continuidade leva à conclusão, o que afasta a possibilidade de uma obra aberta, ideal.

---

<sup>6</sup> Disponível em <http://www.turbulence.org/curators/Paris/introsimanowskiportuguese.htm>. Acessado em 20/05/2006.

<sup>7</sup> Disponível em [http://www.pianographique.net/jam/knlaunch\\_fr.html](http://www.pianographique.net/jam/knlaunch_fr.html). Acessado em 20/05/2006.

<sup>8</sup> Disponível em <http://trace.ntu.ac.uk/frame/oo>. Acessado em 20/05/2006.



Apesar de haver um grande número de obras analisadas que percorreram um caminho interessante de possibilidades de colaboração, há outras que foram mais além e apresentaram características que as aproximam mais do modelo ideal. O projeto *Big Sheep*<sup>9</sup> é um exemplo. A idéia apresentada pelas meta-autoras é permitir que os usuários criem imagens com o tema “ovelhas”, dando continuidade ao primeiro projeto de uma série de três, o *Sheep’s Parade*<sup>10</sup>. Neste, a proposta é uma paródia (“Desfile de Ovelhas de Outono e Primavera”) com as coleções de moda feminina que são lançadas a cada nova estação do ano. A paródia está relacionada com o lançamento de uma série de resenhas colaborativas - Ovelhas Verde Elétrico - no Museu do Essencial e do Muito Além Disso<sup>11</sup>. As imagens criadas em *Sheep’s Parade* compõem o material disponível em *Big Sheep* para ser recriado. A possibilidade de recriar é possibilitada pela adesão do projeto à Licença de Arte Livre<sup>12</sup>, que garante a quem quiser a oportunidade de utilizar um trabalho de outro criador para modificar como quiser. Essa é uma característica que aproxima este projeto do modelo ideal. Porém, há alguns pontos na estratégia de colaboração da obra que reduzem essa aproximação. Apenas as autoras da idéia inicial são responsáveis por selecionar os trabalhos recriados e organizá-los no espaço físico do projeto. Essa interferência na organização dos trabalhos impede que a transitoriedade se faça presente. Como não há oportunidade de o colaborador ter seu trabalho visualizado imediatamente nem a criação anterior ser modificada também naquele momento, o projeto não tem a materialização efêmera como característica. Falta atribuir a ele possibilidade de criação “aqui e agora”.

Este é complementado pelo caminho em que o meta-autor organiza a estrutura final por meio de um trabalho individual. A obra, portanto, foi materializada por um processo de colaboração que aconteceu por um período determinado e as criações dos usuários não tiveram abertura, nem mesmo durante esse período, para serem modificadas até o momento da conclusão.

Em *Post Secret*<sup>13</sup>, a idéia é abrir espaço para que colaboradores compartilhem segredos através da criação manual de um postal (isso envolve não só o texto como o

---

<sup>9</sup> Disponível em <http://bigsheep.blogspot.com>. Acessado em 20/05/2006.

<sup>10</sup> Disponível em <http://arteonline.arq.br/sheep>. Acessado em 20/05/2006.

<sup>11</sup> Disponível em <http://arteonline.arq.br>. Acessado em 20/05/2006.

<sup>12</sup> Disponível em <http://artlibre.org/>. Acessado em 20/05/2006.

<sup>13</sup> Disponível em <http://postsecret.blogspot.com/>. Acessado em 20/05/2006.



arranjo visual do segredo). Não há uma comunicação bidirecional entre meta-autor e receptor-participante, portanto, a colaboração percorre aquele caminho inicial em que o colaborador envia sua criação materializada por um meio sócio-técnico (no caso, por correio). A estrutura da obra na *web*, apresentada no formato blog, é meramente um espaço para apresentação das colaborações já feitas. Ali não há nenhuma característica que aproxime o projeto de uma obra ideal. Porém, mesmo que não haja possibilidade de modificação das obras materializadas diretamente no ciberespaço, ainda há uma abertura para que isso ocorra. *Post Secret* tem uma proposta de colaboração diferente das demais em relação à autoria. A recriação, comum ao trabalho coletivo, envolve modificação, apropriação e distribuição de um trabalho alheio livremente. Neste projeto, a liberdade relativa ao uso de uma criação já existente só é permitida se o usuário fizer alguma colaboração na obra. Caso contrário, é proibido o uso e modificação de trabalhos exibidos no *Post Secret*. E quanto à manipulação de imagens, é necessária uma autorização escrita ou, como exceção, que se faça um link para o projeto no local em que a imagem for usada.

Na obra *1001 Nights Cast*<sup>14</sup>, a idéia é permitir aos usuários criar histórias, ao longo do dia, a partir de uma palavra ou frase escolhida nos jornais do Oriente Médio. Ao fim do dia, a meta-autora faz uma performance em *webcam* interpretando a história final construída a partir de uma seleção de colaborações enviadas ao longo do dia. Como é ela a responsável por selecionar e adaptar as histórias enviadas, este projeto percorre o segundo caminho, pois há uma organização da estrutura materializada sem interferência dos colaboradores. No entanto, a maneira como a obra se preocupa com um resultado de conclusão é diferente das demais já vistas. Em *1001 Nights Cast*, a conclusão materializada é diária dentro das mil e uma noites durante as quais o projeto pretende acontecer. Já as demais obras têm a conclusão como finalização do processo de colaboração. Portanto, talvez seja possível analisar a conclusão diária como uma materialização efêmera. A performance do dia é resultado das colaborações daquele dia, mas perde sua materialidade quando a representação termina e a proposta do dia seguinte convida a novas colaborações. Estas, conseqüentemente, serão uma nova estrutura materializada ao fim do dia.

---

<sup>14</sup>

Disponível em <http://1001.net.au>. Acessado em 20/05/2006.



*Rosalind*<sup>15</sup> convida os usuários da *Internet* a, durante um período de nove meses, inserir em seu banco de dados palavras e definições que consigam, de alguma maneira, expressar características pessoais. O usuário apresenta o termo e explica o que ele significa. Desenvolvido ao longo de nove meses, a idéia da obra está relacionada à gestação de um projeto colaborativo, que vai se desenvolvendo ao longo das participações e possui um momento de concretização. Porém, a criação coletiva oferecida aos usuários está longe de percorrer o caminho da obra ideal. A primeira razão é a impossibilidade de o colaborador ter sua criação lançada no ciberespaço assim que a finaliza. O fato de haver um moderador para, provavelmente, selecionar e editar as definições enviadas, complementa a primeira razão. (Além da presença do moderador, fazendo referência ao meta-autor, a gestação do projeto é coordenada por um software de programação.) A ausência da materialização efêmera ao longo do processo de gestação (materialização), que implicaria na oportunidade de um colaborador alterar ou acrescentar algo à definição de outro, é uma segunda razão.

A proposta de colaboração em *The Sims online*<sup>16</sup> não se trata de uma simples escolha entre possibilidades oferecidas, e sim de ações que determinam a continuidade do jogo/texto e estabelecem uma participação direta do usuário - que é também personagem, narrador e observador - com a história. Mesmo que essa colaboração encontre limitações nas possibilidades técnicas do jogo e nas demais características, o mais importante é a interação simultânea e constante entre usuários. Em *The Sims online*, a colaboração “aqui e agora” é nítida através da participação simultânea de usuários em tempo real. Essa característica confere à obra a materialização efêmera, essencial no modelo ideal de colaboração. Outro ponto positivo que valoriza o projeto como ideal é a ausência de interferência do meta-autor durante o jogo comandado pelo usuário. E, por fim, o fato de não haver preocupação com um jogo final, que encerre as possibilidades de interação. Em *The Sims online*, a inteligência artificial é deixada de lado para que as interações aconteçam entre pessoas reais, além do que, respeitado o fato de o jogo se tratar de uma simulação, o usuário pode participar de diferentes formas. É possível criar objetos, *skins*, e roupas para as personagens, o que faz com que o jogo seja customizado, como não é possível em quase nenhum outro.

---

<sup>15</sup> Disponível em <http://www.furtherfield.org/gestation/information.htm>. Acessado em 20/05/2006.

<sup>16</sup> Disponível em [http://thesims.ea.com/index\\_flash.php](http://thesims.ea.com/index_flash.php). Acessado em 20/05/2006.



*Paisagem Zero*<sup>17</sup> é um bom exemplo para apresentar a presença simultânea da materialização final e da materialização efêmera em um mesmo projeto. A partir de uma série de vídeos curtos e trechos de músicas previamente escolhidos pela meta-autora, o usuário pode fazer uma *sampleagem* dessas produções e criar um novo vídeo a partir de outros; o mesmo pode ser feito com os arquivos de áudio. Ao concluir a criação, a materialidade do projeto se faz presente, pois nesta obra não é possível modificar o trabalho de outro usuário. Porém, a materialização efêmera talvez tenha destaque em relação à característica anterior, pois a estrutura completa da obra é completamente transitória. Quando um usuário produz uma nova criação, a estrutura completa passa a ser outra, diferente da anterior, representando a efemeridade (tal mudança é representada por um novo ponto entre os já existentes na página inicial do projeto). Essa característica pode ser vista como superior à primeira, pois aquela apresenta uma questão referente a um indivíduo, a uma parte. Na materialização efêmera de *Paisagem Zero*, a coletividade interfere na mudança estrutural da obra.

Entre as obras analisadas, duas parecem ter sido pensadas inicialmente para caminhar pelo trajeto ideal, ou pelo menos chegam bem próximo desse trajeto. *Circ\_lular/Mob\_ilizing*<sup>18</sup> apresenta proposta semelhante à de *Paisagem Zero*, de *sampleagem*, mas com vantagem significativa: uma criação que já foi salva pode ser editada por qualquer usuário e dar origem a uma nova criação, sem que o trabalho anterior seja perdido. A materialização efêmera é presente, portanto, e a estrutura da obra vai se moldando a cada novo trabalho criado ou recriado, sempre aumentando a materialização que já existe por meio do transitório. *Videogrid*<sup>19</sup> acompanha a mesma proposta de *sampleamento*: o usuário seleciona as imagens que deseja e as coloca em ordem de acordo com sua preferência, montando um vídeo com a velocidade também determinada pelo usuário. A criação pode ser salva e fica disponível para o acesso de outros usuários, podendo estes fazer qualquer modificação em algum vídeo e salvar como uma nova criação. Neste projeto não aparecem, com nitidez, os traços comuns a um dos dois caminhos iniciais de colaboração, pois não há um feedback que parte somente do receptor-participante nem uma comunicação bidirecional. As características de *Videogrid* seguem o que é comum ao caminho ideal de

---

<sup>17</sup> Disponível em <http://paisagem0.sescsp.org.br/>. Acessado em 20/05/2006.

<sup>18</sup> Disponível em <http://www.pfebril.net/>. Acessado em 20/05/2006.

<sup>19</sup> Disponível em <http://www.japanesefreeware.com/videogrid/>. Acessado em 20/05/2006.



continuidade ao processo de construção inicial. A primeira questão que se faz presente é a criação aqui e agora: a produção realizada por um colaborador, ao ser salva, ganha acesso imediato no ciberespaço para outros colaboradores. E esta forma de colaborar é constante, pois a qualquer momento uma nova criação ou recriação acontece, caracterizando os vídeos como produções efêmeras. Conseqüentemente, a materialização efêmera também se faz presente, especialmente quando ocorre uma recriação. No momento em que um vídeo já criado recebe a modificação de algum usuário, ele perde sua materialidade e o processo de sua reconstrução irá derivar outra criação que também terá uma estrutura fixa por um instante de tempo determinado, até que outro usuário o modifique.

A partir da análise desses projetos e de vários outros, caracterizou-se quais caminhos são os mais escolhidos para conduzir o processo de construção e materialização (quase sempre) das obras. Os conceitos definidos para caracterizar a obra colaborativa ideal não se apresentaram conforme o esperado. Verificou-se que a idéia de autoria coletiva quase sempre é notada pela superioridade do meta-autor em relação ao receptor-participante. O registro físico, resultado do diálogo permanente, também se torna uma marca comum a quase todos os projetos. E mais, o diálogo permanente é outra questão, presente entre os conceitos definidos, que não é suficientemente explorado devido ao período de tempo limitado para a efetivação da criação coletiva. Porém, o fato de terem sido encontrados traços do caminho ideal, mesmo que em uma parte pequena de todo o conjunto de obras analisadas, permite sustentar a hipótese central deste estudo até que esta seja verificada ou não em um projeto experimental na *web* que será desenvolvido pelo grupo. A idéia do projeto é desenvolver um espaço em que os conceitos apresentados neste artigo estejam presentes da forma mais próxima do ideal e, a partir das possibilidades e/ou inviabilidades encontradas, poder-se-á discutir de maneira mais detalhada a hipótese da obra colaborativa ideal.

O planejamento do projeto experimental consiste em possibilitar ao usuário fazer qualquer tipo de interferência física em um texto que apresenta os conceitos e caminhos de colaboração já mencionados. A proposta é divulgar a criação coletiva e fazer do texto uma obra aberta para que o usuário deixe suas interferências sobre o ato de criar coletivamente. As possibilidades de interferir já planejadas envolvem mudanças no corpo do texto, seja acrescentando ou apagando trechos, realçando-os com cor ou fonte diferente, ou qualquer



outra alteração que se encontre entre as já conhecidas presentes em softwares de texto; adesão de imagem ou substituição de alguma já existente; a mesma possibilidade para vídeo e áudio; tornar link alguma palavra e/ou trecho que conduza para outro *site* ou abra uma página de discussão (ligada ao *site*) para aquele assunto. O usuário terá acesso ao código-fonte do *site* e haverá uma explicação detalhada de como utilizar os códigos e fazer a modificação desejada. A definição prévia das possibilidades de colaboração apresentadas não significa que estas serão fixas e únicas. A própria abertura do código-fonte permitirá que o usuário crie novas possibilidades ou altere as já existentes, sem que seja preciso uma autorização ou supervisão dos meta-autores do projeto.

O fato de a colaboração estar direcionada à modificação constante do texto dá ao projeto o nome Rascunho Permanente, o que já sugere a materialização efêmera como uma característica provavelmente presente. Rascunho remete à idéia de algo materializado, mas que está aberto à alteração de qualquer tipo enquanto não se transformar em trabalho final. O Permanente é acrescentado para afastar qualquer chance desse momento de conclusão. E ainda, como o usuário é livre para criar quando quiser, sem interferências, pretende-se com isso propor a autoria igualitária.

O layout do projeto é estruturado por uma página inicial que apresenta o texto e um menu, à direita, que conduz para as seguintes subpáginas: Como Colaborar, que apresentará as possibilidades de colaboração e instruções de como fazer; e *Links Úteis*, que irá sugerir *links* para os projetos de net-art apresentados neste artigo e para textos sobre colaboração.

A proposta apresentada entrará em fase de experimentação no início de julho e não há garantia sobre a estabilidade do que foi planejado. O projeto pode sofrer modificações dependendo dos primeiros resultados verificados a partir das colaborações iniciais. Espera-se, com esse projeto experimental, permitir a continuidade da discussão sobre a existência ou não de uma obra colaborativa ideal. O que se pode perceber, em todos os projetos analisados, é que a estrutura de criação coletiva permitida pelas redes sócio-técnicas influencia a elaboração do projeto, mas não parece estar presente na maioria das concepções das obras. Há um diálogo em algumas delas, mas a utilização efetiva de estruturas programáticas de criação coletiva ainda não se faz de maneira a permitir a criação de novos tipos de obras. Entretanto, é fundamental notar que obras como *Pianographique*,



Circular/Mob\_lizing ou Videogrid possuem como elemento estrutural o seu não-acabamento. Nesse sentido é que se pode afirmar que há iniciativas em busca de estruturas imaterializadas, efêmeras e que não produzem um único resultado, mas produzem processos de produção de possibilidades como se fossem as próprias obras.

### **Referências bibliográficas**

BARTHES, Roland. **Inéditos, 1: teoria**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte; da fotografia à realidade virtual** Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

ECO, Umberto. **Obra aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas**. 8. ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.

GIANNETTI, Cláudia. **Estética digital; sintopa del arte, la ciencia y la tecnologia**. Barcelona: L' Angelot, 1999.