

REDE CRIATIVA GENERATIVA DO MUNDO PARA NOSSAS TELAS - DE NOSSAS TELAS PARA AS JANELAS

*THE WORLD'S GENERATIVE CREATIVE NETWORK FOR OUR SCREENS - FROM OUR
SCREENS TO WINDOWS*

Suzete Venturelli / UAM / UnB

RESUMO

Em função dos desafios provocados pela pandemia que nos isolou, percebe-se que longe dos laboratórios institucionais, surgem redes criativas generativas orientadas na criação de software arte e suas aplicações computacionais, aproximando ainda mais, humanos de não-humanos em projetos da arte_design e tecnologia computacional. O texto apresenta algumas dessas iniciativas, que se organizam de uma maneira fluida. As propostas são socialmente engajadas e têm por premissa o trabalho colaborativo, que se dá por meio da disponibilidade de códigos abertos, que sofrem permanentemente um re-design, num processo generativo. O texto partiu das seguintes questões: como a arte, o design em conjunto com a tecnociência se colocam diante da hiperinformação no mundo através da janela? Quais caminhos estão se traçando diante de uma sociedade que se tornou frágil? O mundo e o real, o que são agora?

Palavras-chave: Rede criativa generativa; colaboração; arte_design computacional; re_design

ABSTRACT

Due to the challenges caused by the pandemic that isolated us, it is clear that far from institutional laboratories, generative creative networks oriented towards the creation of art software and their computational applications appear, bringing humans and non-humans even closer together in arte_design and technology projects computational. The text presents some of these initiatives, which are organized in a fluid way. The proposals are socially engaged and are based on collaborative work, which occurs through the availability of open codes, which are permanently re-designed, in a generative process. The text started from the following questions: how do art, design together with technoscience face the hyperinformation in the world through the window? What paths are tracing before a society that has become fragile? The world and the real, what are they now?

Keywords: Generative creative network; collaboration; computational art_design; re_design

Introdução

Redes criativas generativas produzem / geram novo conteúdo a partir da relação entre humanos e não-humanos. Na internet as redes são lugares de encontro para colaboração na criação de projetos poéticos diversificados, mas com um ponto em comum pelo interesse em aproximar o imaginário da complexidade da vida emergente, a partir da criação de software arte e suas aplicações computacionais. A ideia de rede colaborativa em mídias digitais interativas, não é nova e a sua história, no contexto da implementação da WWW, remonta aos anos 1990. Os trabalhos pioneiros, partem de pensamentos que são influenciados pelo campo da biologia, através de conceitos como autopoiese (2018), que questionam a relação sistêmica entre humanos, máquinas e animais. Autores como Francisco Varela e Humberto Maturana (1980) colocam, já em 1970, que o conjunto de relações efetivas entre humanos e os componentes presentes em uma máquina em um determinado espaço constitui sua estrutura. Apesar da referência à máquina definem os sistemas vivos como autopoietico que responde ao modelo de um sistema organizado como numa rede de processos cujos componentes (a) regeneram continuamente por suas transformações e interações a rede que os produziu e que (b) constituem o sistema como essa unidade concreta no espaço onde existe, especificando o domínio topológico em que existem como uma rede. Sendo um sistema autônomo, se auto-regula com base em suas próprias características neurofisiológicas, psicológicas e / ou sociológicas. O acoplamento de unidades autopoieticas, realizado de acordo com a organização dos sistemas autopoieticos, gera um sistema que é capaz de se auto-produzir, na medida em que sua realização depende da autopoiese de unidades que o integram.

Outro autor que entende a produção criativa no contexto das redes colaborativas e sua história é Fritjof Capra (1994) com a teoria dos sistemas e os princípios de um novo paradigma a partir do encontro da física contemporânea e da sabedoria das tradições. Formulou, ainda, os princípios do que denomina de Alfabetização Ecológica. Ele afirma que do aprendizado ecológico, podemos passar de uma mentalidade dominadora, mecanicista, para uma relação de cooperação e não-violência com a natureza, incluindo os seres humanos. Sua reflexão parte do pressuposto que os seres vivos de um ecossistema exibindo capacidades de adaptação e criatividade, se desenvolvem através de um processo de aprendizado. Afirma que um organismo vivo cria o mundo quando faz distinções. Assim, a cognição resulta de um modelo de distinção, isto é, supõe a percepção das diferenças, conforme proposto pela teoria Humberto Maturana e Francisco Varela, para os quais a aprendizagem humana não pode ser vista como uma linha divisória entre o mundo biológico e o mundo da cultura. Não existe separação entre cultura e

natureza, pois ocorre uma rede de conexões que estabelecem um ecossistema em contínua realimentação relacional.

Bruno Latour (2012), com sua teoria Ator Rede, traz como contribuição a reflexão sobre a chamada pureza da organização pela realidade de redes heterogêneas produzidas por "agentes" somente humanos, mas também agentes não humanos (tecnologia, lugares, dispositivos, etc.), como uma sócio-materialidade. Uma rede técnico-econômica é ela própria um ativo social, afirma o autor, quando se torna um turbilhão criativo no qual no processo pode tomar forma ou não tomar forma. Nesse caso, resultado complexo advém de uma interação entre parceiros heterogêneos. Trata-se, então, de identificar os jogos de mobilização dos atores que participam.

Uma síntese que se pode fazer desses autores é de que ocorre um tipo de relação que vai além da dicotomia entre natureza e cultura, como apresentado por Francisco Varela e Humberto Maturana (2020) para promover relação que faz desaparecer a dicotomia entre indivíduo e sociedade. É sobre essas bases teóricas que se renovam as práticas da arte, do design no encontro com a tecnociência - criações menos baseadas em representação e mais em experimentos - mas, acima de tudo, para uma reorientação ontológica.

“Um projeto autônomo baseado na autopoietica - orientado para uma prática e não para uma produção de vida - deve ser capaz de realizar as transições necessárias para um mundo situado além do modelo dominante, que leva os nomes de "industrialismo, capitalismo, modernidade, (neo) liberalismo, antropocentrismo, racionalismo, patriarcado, secularização ou mesmo civilização judaico-cristã ", ou seja, em direção a um mundo plural.” (SZANIECKI, 2018, p. 189).

O mundo plural das redes criativas generativas

Escolheu-se para exemplificar as ideias aqui apresentadas algumas redes. Uma delas é a rede criada pelo grupo do Processing, que é um código-fonte aberto de bibliografia gráfica. Seus autores Ben Fry and Casey Reas (20015) descrevem-no como um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) para as comunidades de artes eletrônicas, da arte dos novos meios de comunicação e do design. É indicado para não programadores dos princípios relacionados a programação informativa em um contexto visual, sonoro e interativo. A intenção principal foi a de formação de rede colaborativa para a criação livre, aberta e espontânea. Alguns exemplos de trabalhos que resultam da colaboração que ocorrem nesse ambiente são, os seguintes:

Brasil_Africa na Pandemia (2020)

Apresenta uma visualização de dados de números de pessoas contaminadas no dia 20 de maio de 2020. É uma apresentação de dados daquele momento, como registro de um acontecimento em um espaço-tempo que parou o tempo, pois foi quando nos demos conta da gravidade da situação e que parece não ter uma solução em curto prazo. A cada dez pessoas contaminadas um contador avança e as formas se modificam.

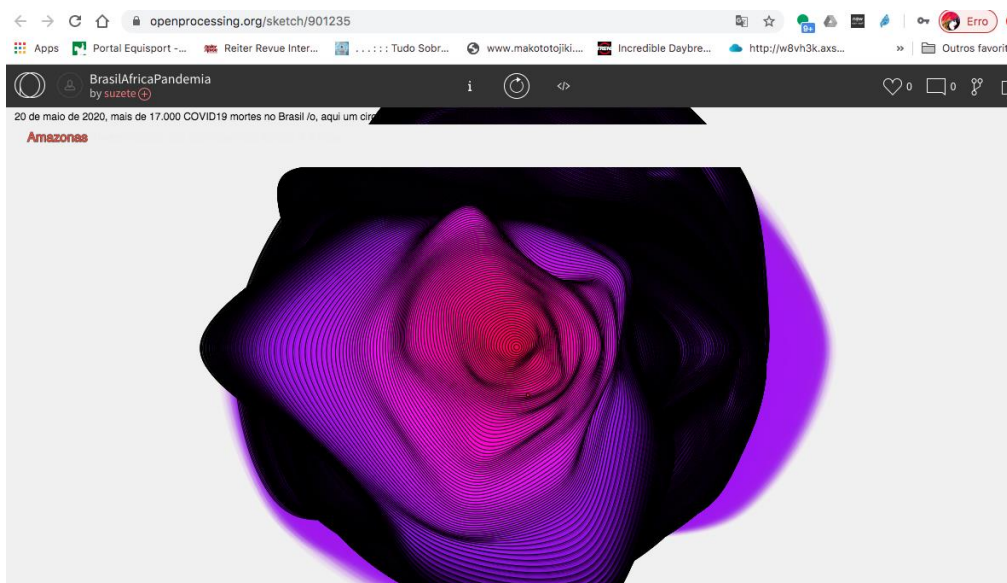


Figura 1 – Obra de Suzete Venturilli, 2020

Árvore Mapa

A arte generativa aproxima a programação da arte e do design algorítmico. Nesse trabalho a programação propõe um design de interface entre humano, natureza e máquina, pois tem como proposta o sujeito emocional, definição altamente subjetiva e desafiadora, no momento atual. Arte generativa se apropria de processos matemáticos para subvertê-los no intuito de criar resultados ilógicos, imprevisíveis e expressivos. A árvore, nessa proposta, é metáfora que se revela com suas sementes programadas e computacionais, em vez de solo e água, que surge sempre diferente, a cada nova interação. É uma propriedade emergente do mais simples dos processos no contexto de decisões algorítmicas. Na obra apresenta o orgânico computacional.

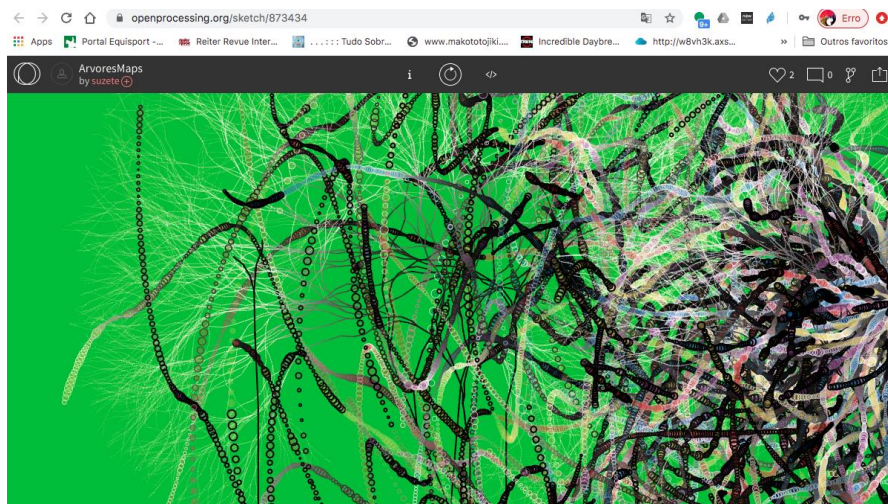


Figura 2 – obra de Suzete Venturelli, 2019

Outro exemplo de rede criativa generativa é a rede Github, que é definida pela comunidade da rede como um sistema de controle de versão de código aberto. A rede é um sistema de controle de versão, pois quando os desenvolvedores criam algo (um aplicativo, por exemplo), eles fazem constantes alterações no código, lançando novas versões até e após o primeiro lançamento oficial (não beta). Os sistemas de controle de versão mantêm essas revisões corretas, armazenando as modificações em um repositório central. Isso permite que os desenvolvedores colaborem facilmente, pois podem fazer o download de uma nova versão do software, fazer alterações e carregar a revisão mais recente. Todo desenvolvedor pode ver essas novas alterações, baixá-las e contribuir.

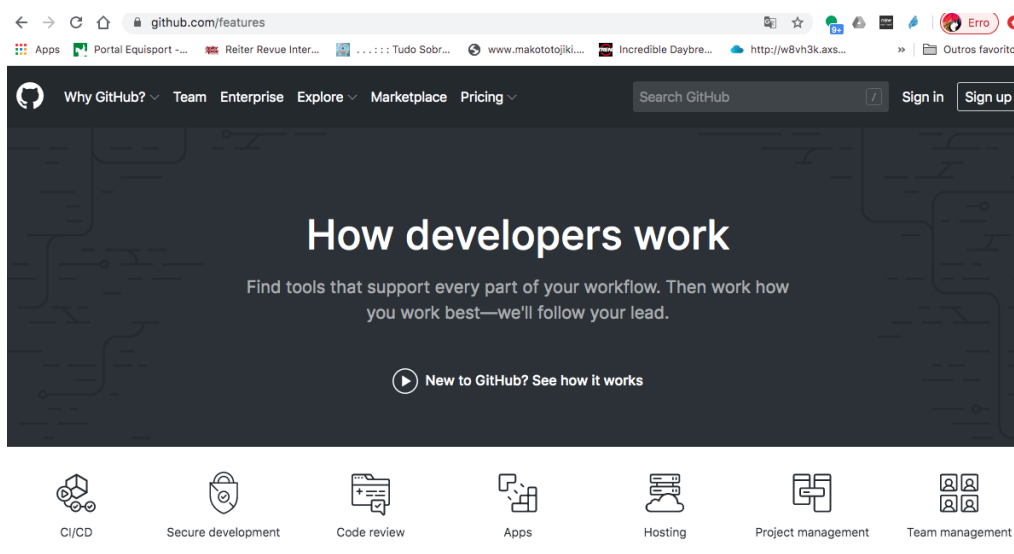


Figura 3 – Página inicial do Github, 2020

Hackear

A empresa Google tem um projeto intitulado Hackear para ajudar: COVID-19, e divulga que nossas comunidades estão enfrentando todos os tipos de desafios com o surto de coronavírus (COVID-19). No meio de tudo isso, eles foram inspirados pelos pequenos hacks que as pessoas estão fazendo para ajudar da maneira que puderem. Por isso, criaram um site como um recurso para outras pessoas que possam querer ajudar - se isso significa criar algo, contribuir com os esforços de outras pessoas ou simplesmente oferecer seu tempo a quem precisa. Experimentos são projetos que ultrapassam os limites da arte, tecnologia, design e cultura. As experiências inspiram, ensinam e encantam. Dentre os trabalhos destacam-se:

Glance Back

Olhar de volta é um diário fotográfico diário, capturando os momentos compartilhados entre você e seu computador. Uma vez por dia, quando você abre uma nova guia, o Glance Back inesperadamente tira sua foto, pergunta o que você está pensando e salva a foto e o pensamento escrito em seu arquivo armazenado localmente.

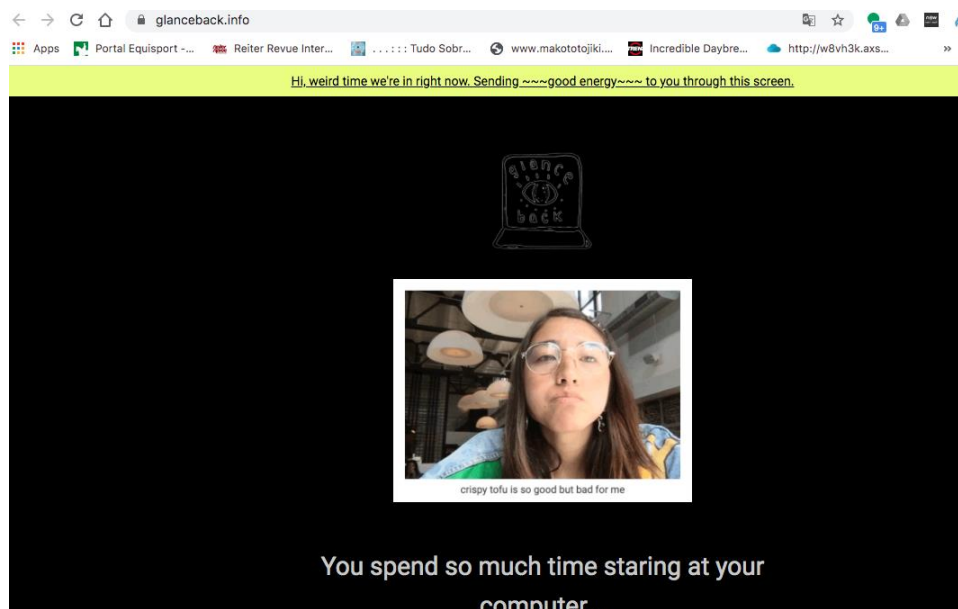


Figura 4 – Página de informações da proposta Glance Back, 2020

Simulação da epidemia

Esta é uma simulação da propagação de uma epidemia. Use o controle deslizante para controlar qual porcentagem da população fica em casa e clique na Bandeira Verde. O gráfico mostra como o número de pessoas doentes muda com o tempo. O código de cores: Saudável / Azul, Doente / Vermelho, Recuperado / Verde, como mostrado na figura a seguir.

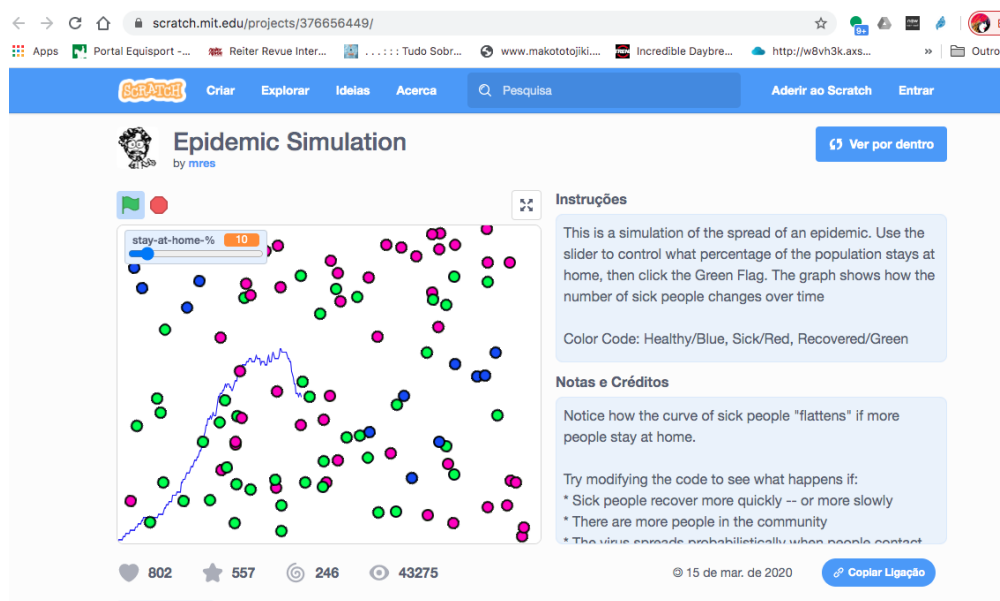


Figura 5 – Página inicial da proposta Epidemic Simulation, 2020

Paper Planes

O projeto é um convite para criar e dobrar seu próprio avião de papel, carimbando-o com a sua localização e para jogá-lo de volta ao mundo, onde ele poderá ser pego por alguém do outro lado do mundo. Paper Planes começou como um simples pensamento - "E se você pudesse jogar um avião de papel de uma tela para outra?" O coração desse conceito é reunir pessoas de todo o mundo, usando o poder da Web e do Android para criar uma conexão instantânea.

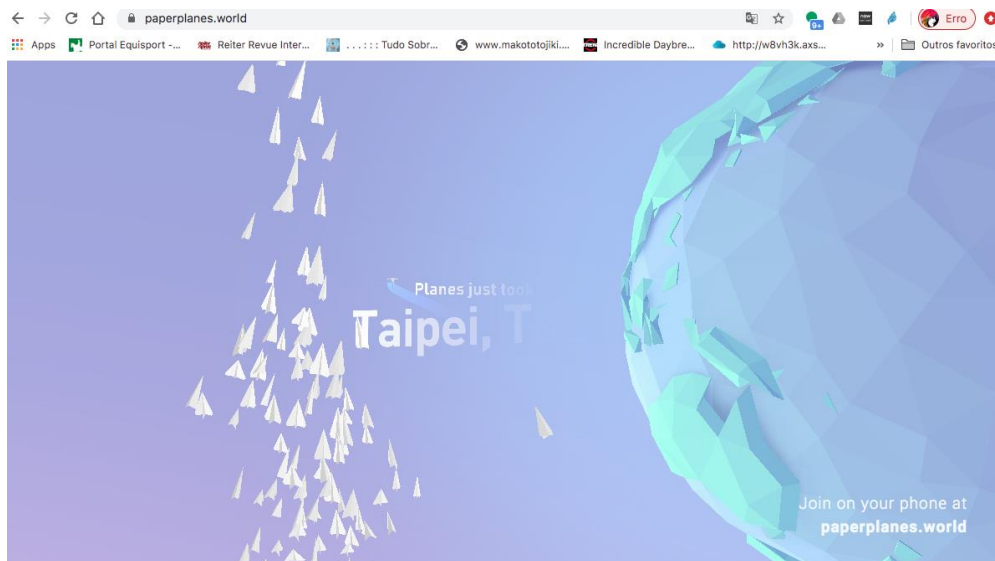


Figura 6 – Página de acesso ao trabalho Paper Planes, 2019

Temperatura do Globo

O globo mostra as anomalias médias de temperatura na terra entre os anos de 1910 e 2019 em décadas. Anomalias de temperatura são definidas pela diferença de temperatura naquele local entre um dado período de tempo e a temperatura média entre os anos de 1951 e 1980 (escolhida pela NASA).

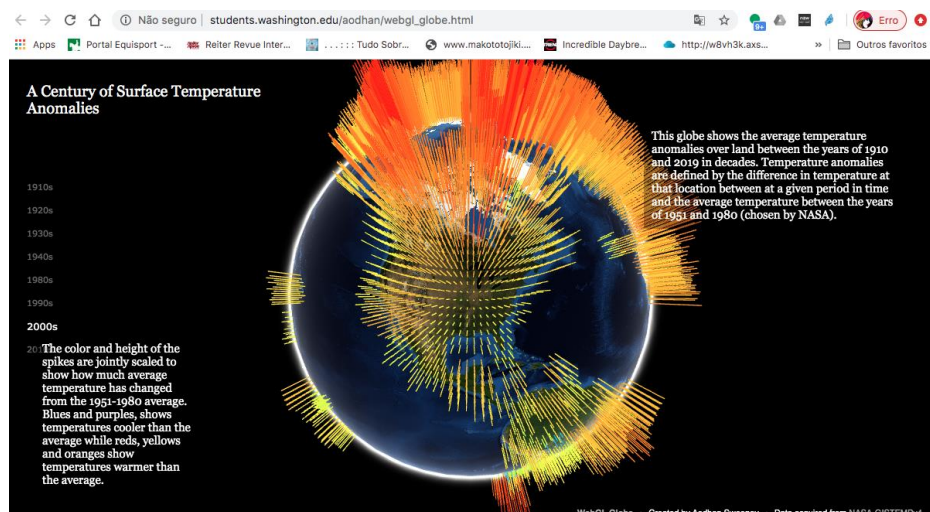


Figura 7 - Página de acesso ao trabalho Surface Temperature. 2019

A rede Radio Garden

Radio Garden é um projeto holandês de pesquisa radiofônica e digital, sem fins lucrativos, desenvolvido de 2013 a 2016, pelo Netherlands Institute for Sound and Vision, pelo Transnational Radio Knowledge Platform e outras 5 universidades europeias. É financiado pelo HERA. O consórcio TRE reúne pesquisadores de mídia e estudos culturais em quatro países diferentes e integra parceiros associados das sete principais instituições europeias de radiodifusão e arquivamento. Os seis pacotes de trabalho estão estruturados de acordo com os seguintes temas transversais: infraestruturas e esferas públicas, investigando como as infra-estruturas de rádio ajudam a estruturar as esferas pública e contra-pública. Outra pesquisa se relaciona com a estética e territorialidade, investigando as interseções entre expressão auditiva e sentimentos de pertencimento evocados pelo rádio. Arquivo e memória cultural, é outra vertente, onde estão investigando como e onde os encontros transnacionais através do rádio foram arquivados e reinscritos, e como os arquivos de transmissão foram usados nos encontros transnacionais de rádio.

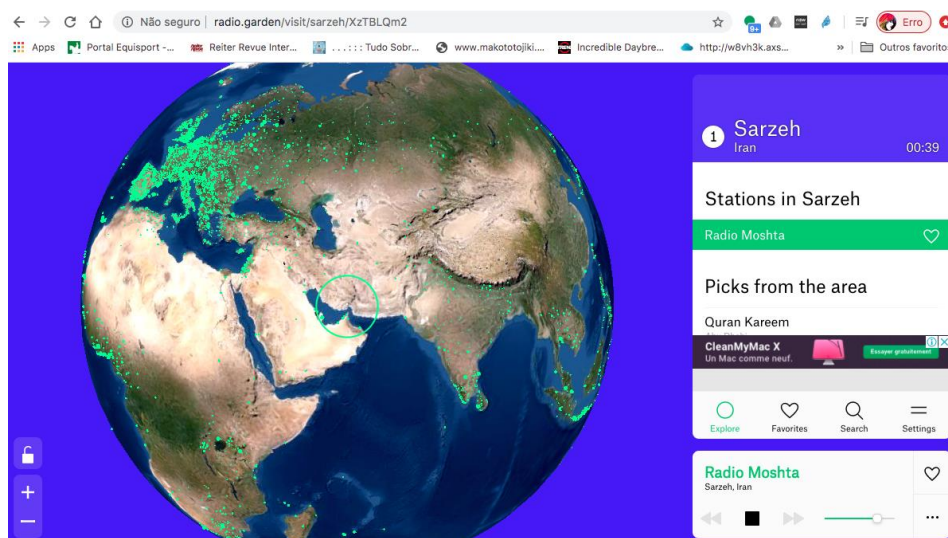


Figura 8 - Página de acesso ao trabalho Radio Garden, 2018

As redes criativas generativas se propagam em outras esferas como da educação colaborativa, proposta pelo MediaLab / BR, coordenado pelo pesquisador Cleomar Rocha, que agrega vários Medialabs do Brasil e América Latina. Nesse ambiente colaborativo foi proposta uma oficina, uma exposição a seguir descritas.

Arte, design e tecnologia como antídoto nas questões de grave e cuidadoso interesse como a pandemia

Devido ao rápido avanço do COVID-19 em solo brasileiro, foi proposto a utilização da transdisciplinaridade do conhecimento, alinhando a arte, o design e a tecnociência para criar uma oficina sobre o estado da arte do Faça-Você-Mesmo, ocorrida nos dias 4 5 5 de maio do corrente ano. Este pensamento plural foi incentivado e desenvolvido no âmbito da rede Media Lab / BR, composta pelos seguintes laboratórios: Media Lab / UnB; Media Lab / UFG, Media Lab / UAM; Media Lab / Unifesspa e Media Lab / PUC-Campinas.

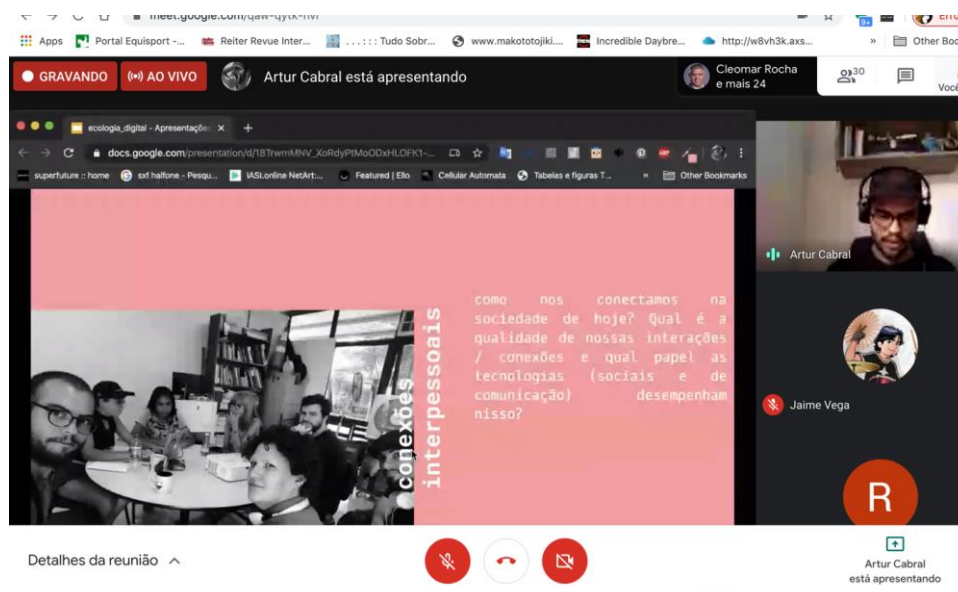


Figura 9 – Pagina da Oficina, 2020

A Exposição Prospecções Afetivas

Destaca-se que no contexto das redes criativas generativas, surgem propostas como a exposição Prospecções afetivas realizada com a curadoria de Artur Cabral Reis e Joênio Costa. O que afetamos e o que nos afeta? É na relação de forças entre arte e sociedade, numa conjunção e acoplamento entre signo e poder, que se combinam com uma filosofia da resistência pelo afeto. A proposta dessa exposição se dirige para as afeições que surgem nas diferentes propostas artísticas, muitas das quais percebidas nas sensações midiaticizadas que estão disponíveis na atualidade, mas também na passagem pelas percepções sensoriais de cada obra exposta. A curadoria buscou atrair forças ao invés de reproduzir e inventar formas de arte. A exposição se distancia do assédio que continuamos recebendo das mídias digitais interativas, para

que continuemos consumindo, para salvar o capitalismo tardio. Nossas casas não são mais somente espaços de convivência familiar. Estamos vivendo um novo ciberespaço, além do que já foi imaginado pela ficção científica e que encontramos na literatura. No re-design de um novo espaço de colaboração, no qual podemos nos encontrar para compartilhar ideias com arte, design e tecnologia é que a exposição intitulada Prospecções Afetivas apresenta aventuras insurgidas em tempos de pandemia.

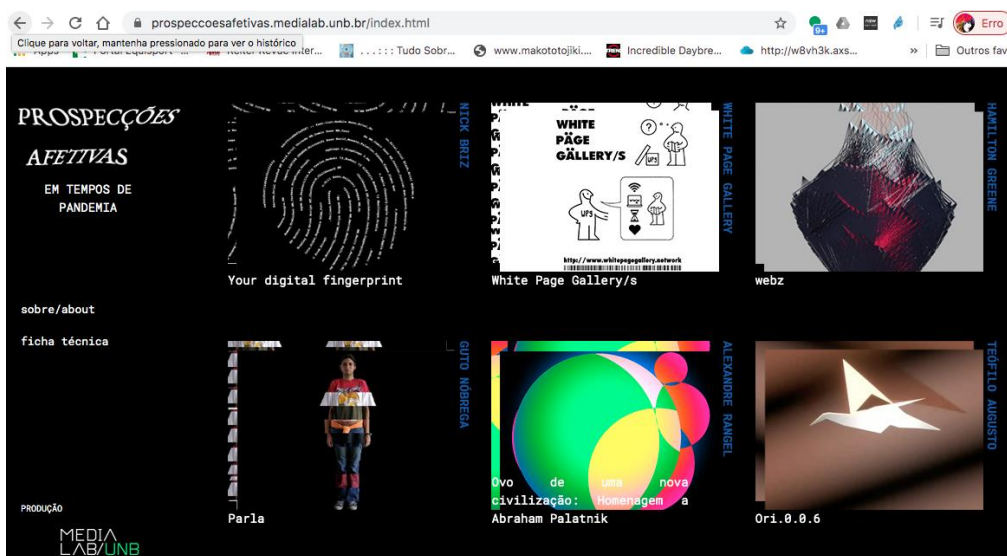


Figura 10 – Página inicial do site da exposição Prospecções Afetivas organizada por Artur Cabral Reis e Joênio Costa, 2020

Considerações finais:

Assim, nesse viés, além dos aspectos teóricos e / ou ocultos, a complexidade e a maturidade crescente das redes colaborativas generativas, produzem a convergência de entusiastas do domínio da arte, do design e da tecnociência: os tipos mais comuns de pensadores dos fenômenos sociais associados à articulação entre pessoas que propõem uma aproximação afetiva, antes de tudo.

Referências

- AUBER, Olivier. Generator Poiétique. Disponível: <http://play.poietic-generator.net/>. Acesso: 6 mar. 2000.
- CAPRA, Fritjof (1994) Le temps du changement - Science, société et nouvelle culture, Monaco, éd. du Rocher

FRY, Ben e REAS, Casey Reas. Processing. Disponível: <https://processing.org/people/>. Acesso: 22 jun. 2015.

LATOUR, Bruno. Reagregando o social: uma Introdução à Teoria do Ator-Rede. São Paulo: EDUSC, 2012.

MATURANA, H. & F. VARELA, "Antopoiesis and Cognition: The Realization of living", 1980. ROCHA, Lais M. A. e MORO, Mirella M. Disponível em: <https://homepages.dcc.ufmg.br/~mirella/projs/apoena/files/RT2.pdf>. Acesso em: 8 jun 2020.

REIS, Cabral Artur e COSTA, Joenio. Exposição Prospecções afetivas. Disponível em: (<https://prospeccoesafetivas.medialab.unb.br/>). Acesso em: 30 mai. 2020.

SZANIECKI, Barbara. Design au Multitudocène: suivre les lignes, suivre les luttes. IN Multitudes. 2018/1 (n°70), pages 187 à 193. Disponível: <https://www.cairn.info/journal-multitudes-2018-1-page-187.htm> acesso: 20 dez. 2018.

VENTURELLI, S., ROCHA, C., SILVA, T., Coutinho, CABRAL Reis, A, et al. Poiesis of the body. *DAT Journal*, 3(1), 147-155. Disponível em: <https://doi.org/10.29147/dat.v3i1.78>. Acesso em: 2 de dez. 2018.

_____Árvore Mapa. Disponível em: <https://www.openprocessing.org/sketch/873434>. Acesso em: 10 jun. 2020.

_____Brasil_Africa na Pandemia. Disponível em: <https://www.openprocessing.org/sketch/901235>. Acesso em: 6 jun. 2020.

Redes

Google. Disponível em: <https://experiments.withgoogle.com/paper-planes>. Acesso em: 2 abr. 2020.

Paper Planes. Disponível em: (<https://paperplanes.world/>). Acesso em: 2 jun 2016.

Glance Back. Disponível em: <https://glanceback.info/>. Acesso em: 1 abr. 2020.

Temperatura do Globo. Disponível em: http://students.washington.edu/aodhan/webgl_globe.html. Acesso em: 1 abr. 2020.

Rede Radio Garden <http://radio.garden/visit/patos-de-minas-mg/72rdv3aG>. Acesso em: 1 abr. 2020

Simulação da epidemia. Disponível: <https://scratch.mit.edu/projects/376656449/>. Acesso em: 15 mar. 2020.

Suzete Venturelli

Pesquisadora em arte_design computacional e professora titular da Universidade Anhembi Morumbi e Universidade de Brasília. Coordenadora do MediaLab / UAM. Pesquisadora do CNPq. Contato: suzeteventurelli@gmail.com.