



Processos de Criação em Artes e Mídias

*Hermes Renato Hildebrand
email: hrenatoh@iar.unicamp.br*

Processo de Criação Artística

Crítica Genética e Semiótica

A Crítica Genética é uma investigação que vê a obra de arte a partir de sua construção, de sua própria gênese.

Acompanhando o insight inicial, o planejamento, execução e crescimento, o crítico genético preocupa-se com a melhor compreensão do processo de criação.

O crítico genético é um pesquisador que comenta a história da produção das obras artísticas seguindo as pegadas deixadas pelos criadores.

Narrando a gênese da obra, ele pretende tornar o movimento legível e revelar alguns dos sistemas responsáveis pela sua geração, além das características periféricas de observação dos fenômenos.

Processo de Criação Artística

Crítica Genética e Semiótica

A Crítica Genética nasceu na França do final da década de 1960, a partir de problemas metodológicos que pesquisadores encarregados de organizar manuscritos literários enfrentaram. Naquele momento, a teoria literária estava dominada pelo estruturalismo.

Nos anos 80, Philippe Willemart, professor de literatura francesa da USP, é o primeiro pesquisador brasileiro a ter contato com a crítica genética. Esse tipo de pesquisa desenvolve-se no Brasil, dando continuidade a seu caráter inaugural, ou seja, detectar nos manuscritos deixados por escritores pistas que possam dar conta de particularidades e generalidades do processo.

Processo de Criação Artística

Crítica Genética e Semiótica

“Essa corrente de crítica genética se inscreve simultaneamente em continuidade e em ruptura com o estruturalismo.

Por sua consideração das transformações, das variações, da historicidade, ela oferece uma perspectiva diferente da corrente estrutural mais fechada e mais formal.

Mas há continuidade em relação a um outro aspecto importante do estruturalismo, o qual consistiu em dar um estatuto mais objetivos aos estudos literários, sobretudo ao enfatizar a noção de texto, sendo este último apresentado como objeto científico que se estuda como tal: foi dessa ambição que saímos”.

François Dosse

Processo de Criação Artística

Crítica Genética e Semiótica

A Crítica Genética considera os manuscritos como seus objetos de estudo e são eles: correspondências do autor, gravações de voz, rascunhos, esboços, textos imagens e sons que tenham não são a obra e que possam indicar algo sobre ela.

Cecília de Almeida Salles resolveu relacionar esta teoria com a teoria dos signos e, assim, passou a sustentar um diálogo com a semiótica de Peirce. Através desse enfoque, o conceito estrito de manuscrito deixa de fazer sentido e é substituído pelo de "documentos de processo", que são todo e qualquer registro material do processo criador, independentemente das linguagens em que se inscreve.

Processo de Criação Artística

Crítica Genética e Semiótica

E, com isso ampliou a área de investigação de linha teórica, antes restrita aos manuscritos literários, para produções inventivas de toda e qualquer mídia, inclusive as mais recentes, que se expandem juntamente com os computadores.

Na apresentação, já se define um dos pilares da Crítica Genética, que é a busca dos meandros da criação através dos rastros ou marcas deixadas pelos artistas durante o processo.

Estamos diante de uma proposta que enaltece uma espécie de materialidade da criação, cuja Natureza é totalmente avessa aos postulados subjetivos ou movidos por valores não científicos que o senso comum alardeou sobre as obras.

Processo de Criação Artística -

Cecília Almeida Salles - Gesto Inacabado e Redes da Criação

Segundo Cecília Salles, ao narrar a gênese da obra, o pesquisador pretende tornar o movimento legível e revelar alguns dos sistemas responsáveis pela sua geração.

E esses sistemas pautam-se por um caráter processual, pelo qual "as obras estão sempre num fazer". Nesse sentido, o pesquisador "emoldura o transitório".

O texto lembra que o artista, envolvido no clima de produção de uma obra, passa a acreditar que o mundo está voltado para sua necessidade momentânea e seu olhar transforma tudo para seu interesse.

Existe uma "lógica" do acaso quando se pensa no processo criador ativado em sistemas mais amplos.

Processo de Criação Artística -

Cecília Almeida Salles - Gesto Inacabado e Redes da Criação

As tensões do movimento criador também são contempladas no texto de *"Gesto Inacabado"*, tensões essas que a autora vislumbra como pólos opostos de naturezas diversas e que agem dialeticamente um sobre o outro, mantendo o processo em ação.

Dessas idéias desenhadas no texto emana uma interessante afinidade com as chamadas "teorias da complexidade", que falam de sistemas dotados de incrível capacidade auto-organizativa, apesar do forte teor caótico em que se articulam.

Processo de Criação Artística -

Cecília Almeida Salles - Gesto Inacabado e Redes da Criação

Há, portanto, na perspectiva de criação que o livro projeta, ecos do que formulam pensadores de ponta neste final do século XX, como Edgar Morin e Ilya Prigogine.

Este último, químico, estudou em termodinâmica os processos irreversíveis com a formulação da teoria das estruturas dissipativas e Entre o tempo e a eternidade e O fim das certezas.

Cecília propõe algumas "abordagens para o movimento criador", das quais se destaca o conceito de "ação transformadora". Ela defende a idéia de que o percurso criativo observado sob o ponto de vista de sua continuidade "coloca os gestos criadores em uma cadeia de relações, formando uma rede de operações estreitamente ligadas".

Processo de Criação Artística -

Cecília Almeida Salles - Gesto Inacabado e Redes da Criação

Ao caracterizar o movimento criador como uma rede complexa de inferências lógicas, a autora contrapõe-se à idéia de que a criação é uma inexplicável revelação sem história ou uma descoberta que surge de maneira espontânea.

"A criação como processo de inferências lógicas mostra que elementos aparentemente dispersos estão interligados; já a ação transformadora mostra o modo como um elemento inferido é relacionado ao outro".

O pensamento da autora enaltece o percurso orgânico e semiótico do ato criador, em que pese a linguagem específica de cada objeto construído, seu signo e interpretante. O processo relacional pelo qual o signo se constitui é o processo de semiose.

Processo de Criação Artística -

Semiótica de Charles Sanders Peirce

As Categorias Fenomenológica divide-se em três:

- **Primeiridade – o acaso, o imediato, a liberdade, ...**
- **Secundidade – a ação e reação, a dualidade, ...**
- **Terceiridade – a regra, a lei, a continuidade, ...**

Processo de Criação Artística - *Semiótica de Charles Sanders Peirce*



Processo de Criação Artística -

Semiótica de Charles Sanders Peirce

“Um **Signo** intenta representar, em parte pelo menos, um **Objeto** que é, portanto, num certo sentido, a causa ou determinante do signo, mesmo se o signo representar seu objeto falsamente.

Mas dizer que ele representa seu objeto implica que ele afete uma mente, de tal modo que, de certa maneira, determine naquela mente algo que é mediatemente devido ao objeto.

Essa determinação da qual a causa imediata ou determinante é o signo, e da qual a causa mediata é o objeto, pode ser chamada o **Interpretante**”.

Processo de Criação Artística -

Semiótica de Charles Sanders Peirce

**Signo ou
Representamen**



```
graph TD; A[Signo ou Representamen] --- B[Objeto Dinâmico]; A --- C[Interpretante Dinâmico]; B --- C;
```

The diagram illustrates Peirce's semiotic triangle. At the top is the text 'Signo ou Representamen'. A vertical line descends from this text to a central point. From this central point, two diagonal lines branch out downwards and outwards to the left and right. At the bottom left end of the left diagonal line is the text 'Objeto Dinâmico'. At the bottom right end of the right diagonal line is the text 'Interpretante Dinâmico'. A third line, representing the base of the triangle, connects the bottom ends of the two diagonal lines.

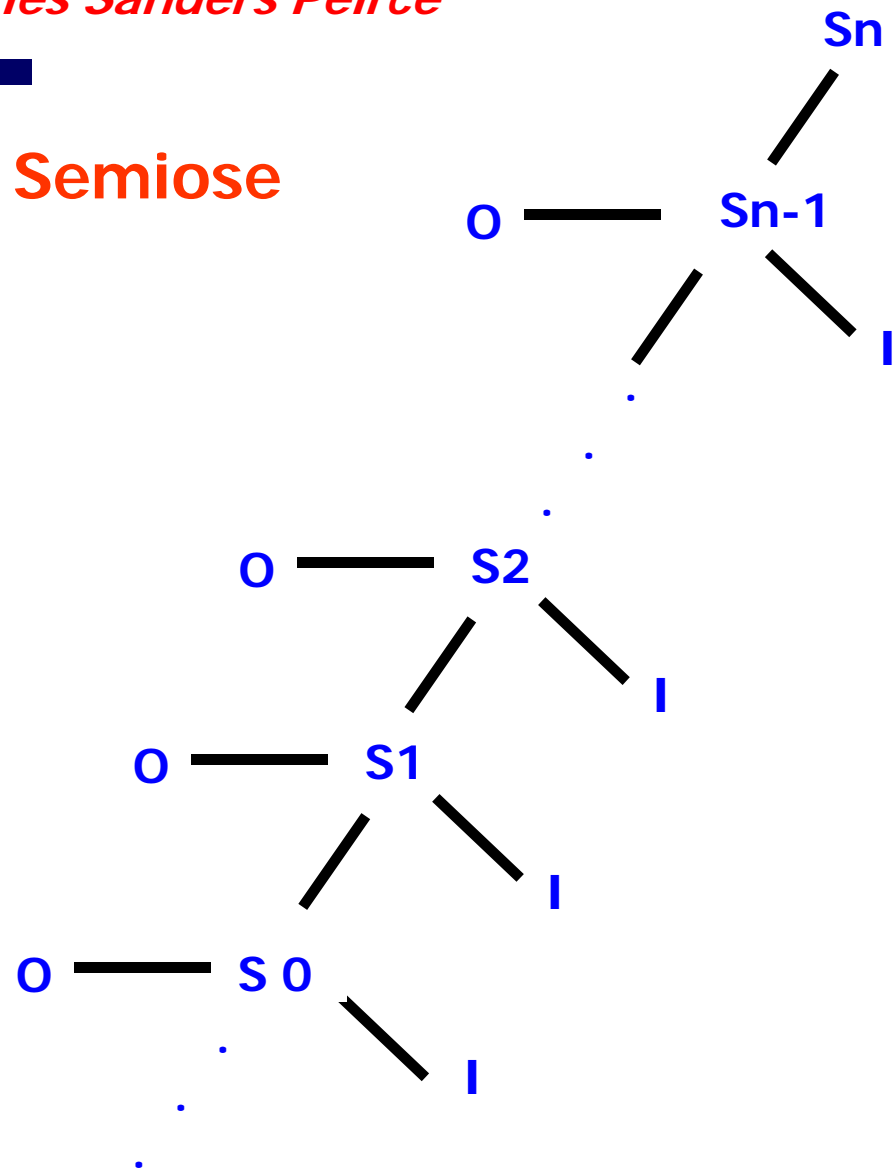
**Objeto
Dinâmico**

**Interpretante
Dinâmico**

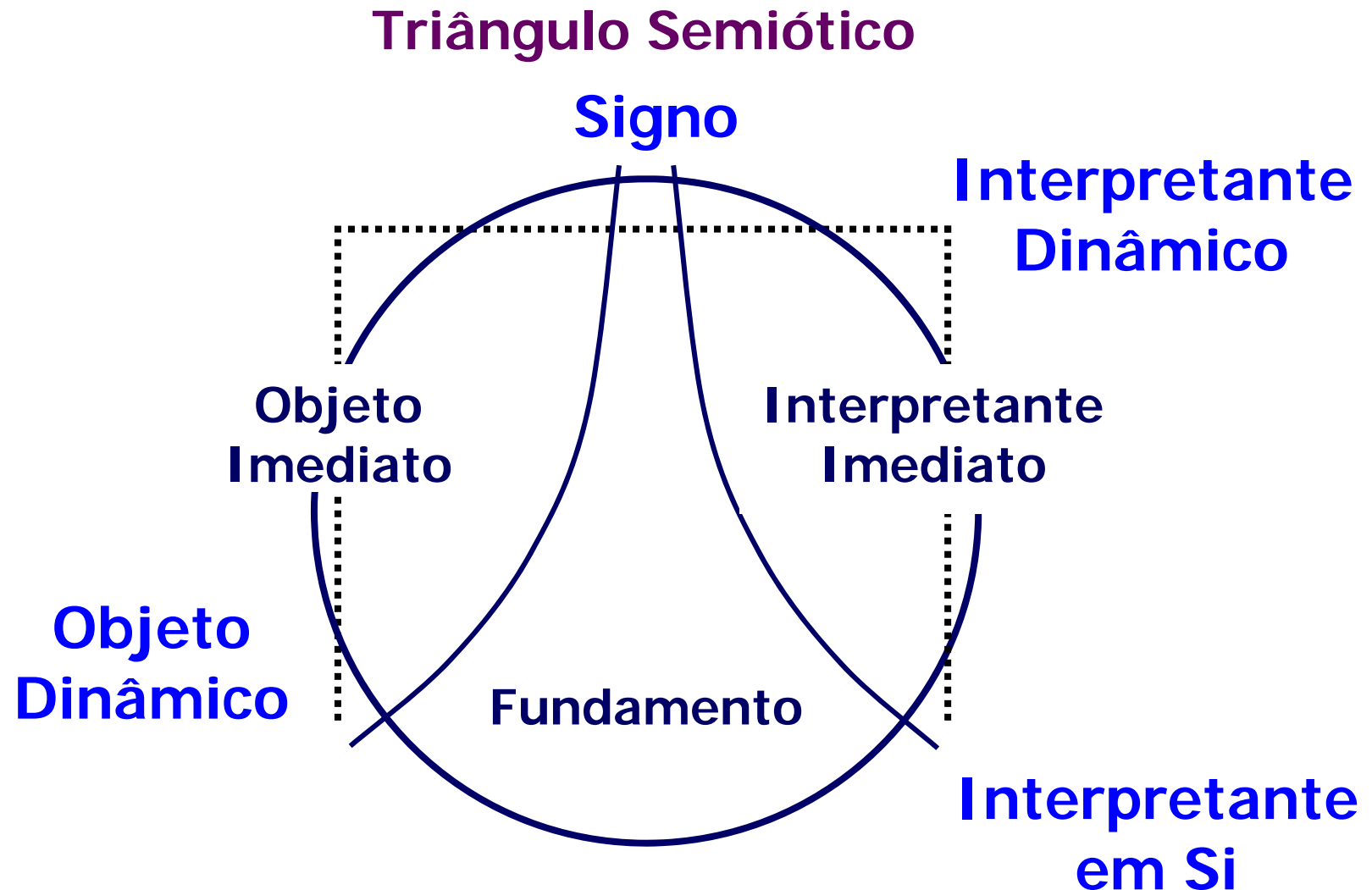
Processo de Criação Artística -

Semiótica de Charles Sanders Peirce

O Processo de Semiose



Processo de Criação Artística - *Semiótica de Charles Sanders Peirce*



Processo de Criação Artística -

Semiótica de Charles Sanders Peirce

O signo como:

Qualidade:

(em primeiridade)

- Fundamento
- Objeto Imediato
- Interpretante Imediato

Existente:

(em secundidade)

- Objeto Dinâmico
- Interpretante Dinâmico

Generalidade:

(em terceiridade)

- Interpretante Final

Etapas do Processo de Criação Artística

- **O INSIGHT**

Princípios do pensamento artístico

- **O CHOQUE COM A MATÉRIA**

Princípios do pensamento operacional

- **AVALIAÇÃO DA OBRA REALIZADA**

Lógica como fundamento da representação

O Insight

O Conceito de Linguagem como uma Mônada

- 1. A idéia dos opostos que interagem na unicidade pode ser aplicada aos fatos e à mente quando entram em experiência absoluta.**
- 2. Na linguagem o conceito de mônada é fundamental para a compreensão do pensamento artístico: os opostos mente e mundo convivem e, com o relaxamento das forças lógicas da mente, há um afrouxamento dos conceitos, proporcionando o esvaziamento da mente;**
- 3. Os conceitos e fatos flutuam, sincronizando-se num momento: é o insight apresentando um novo ponto de vista, sem relações óbvias e presumíveis.**

O Insight

Abdução - a Idéia

1. Todas as formas da lógica podem ser reduzidas a combinações de inferências, alteridade e à concepção de uma características individual. Estas são simplesmente, formas de primeiridade, secundidade e terceiridade.
2. O processo contínuo do pensamento se inicia na percepção; o percepto só é conhecido através do juízo perceptivo, que, por sua vez, é o limite da inferência abdutiva, porta do pensamento para os outros esquemas lógicos – a indução e a dedução.
3. Após as inferências puramente hipotéticas que caracterizam esta fase do pensamento do artista, ele procura conduzi-lo para a materialização de uma obra.

O Choque com a Matéria

Indução - Ciclo Pré-Industrial

Esculpir: Por detrás do ato de esculpir, encontra-se uma série de raciocínios que vão desde a imaginação da peça a ser trabalhada até a ação propriamente dita sobre a matéria, quando são levadas em consideração as resistências do material, os seus veios de crescimento, as ferramentas à disposição com suas diferentes funções e a força motriz do autor.

Modelar: Em termos operacionais, a modelagem é uma operação mista de fazeres; aparentemente pensa-se a modelagem como uma operação inversa à escultura. A escultura retira matéria e a modelagem adiciona matéria ao bloco original. No entanto, a principal diferença entre ambas é o uso dos materiais: os sólidos para a escultura e os plásticos para a modelagem. A modelagem permite a reposição da matéria ao bloco inicial.

O Choque com a Matéria

Indução - Ciclo Pré-Industrial

Fundir: Fundir é reproduzir volumes enquanto forma de pensamento operativo. Para se obter esta operação, é necessário ter um protótipo original (positivo) do qual se retira um molde (negativo), e a partir do qual, pela fundição propriamente dita, consegue-se a cadeia de objetos semelhantes ao protótipo.

Esculpindo, modelando ou reproduzindo volumes, as operações artesanais trabalham a matéria ainda com o pensamento voltado para soluções num bloco material único, consolidando um espaço real centrado na própria matéria, enquanto ocupante deste espaço.

O Choque com a Matéria

Ciclo Pré-Industrial

Michelangelo
David
c. 1501-1504
Mármore
Altura 410 cm

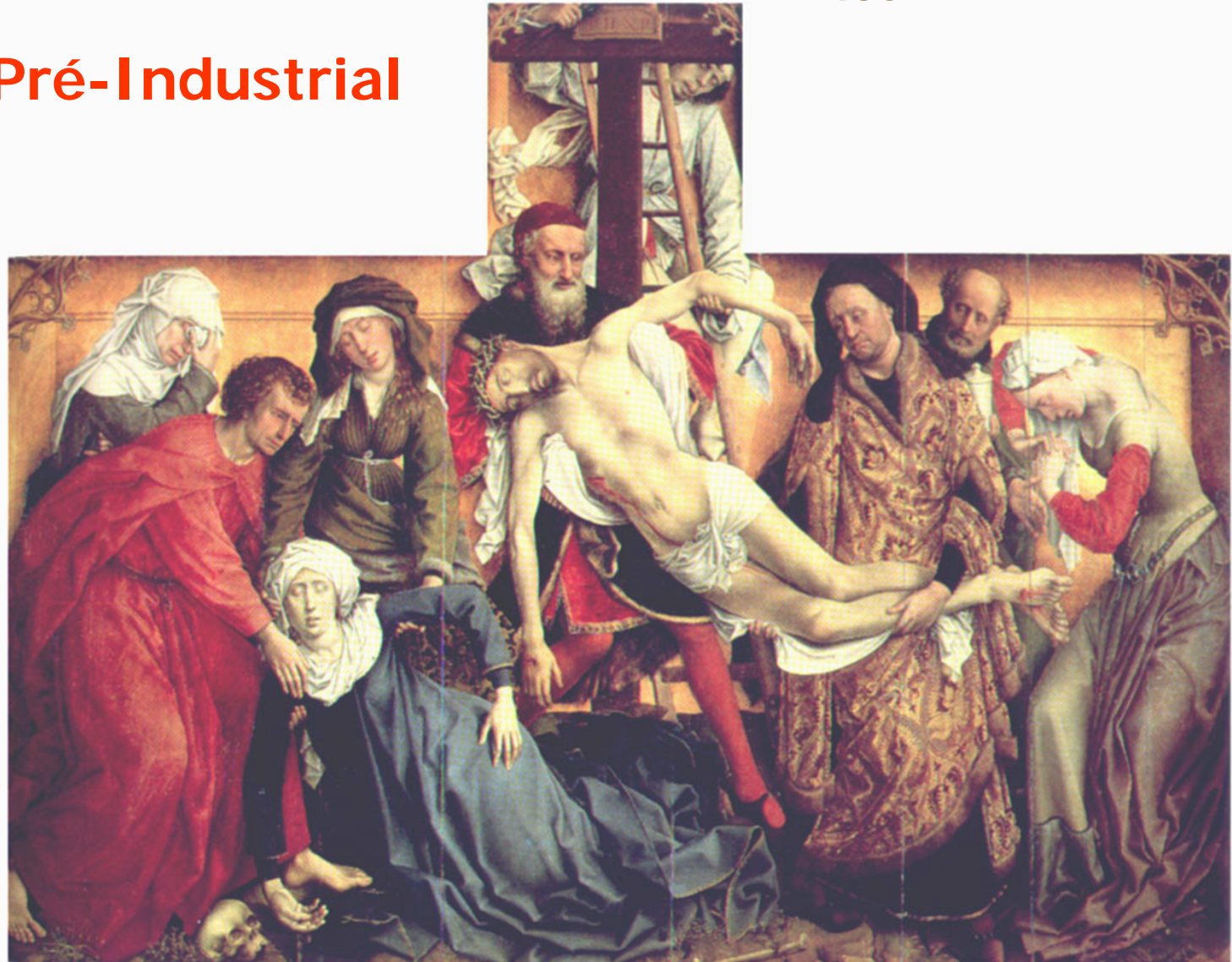
Accademia delle Belle Arti
Florence



O Choque com a Matéria

Rogier van der Weyden
A Descida da cruz
- 1435 -

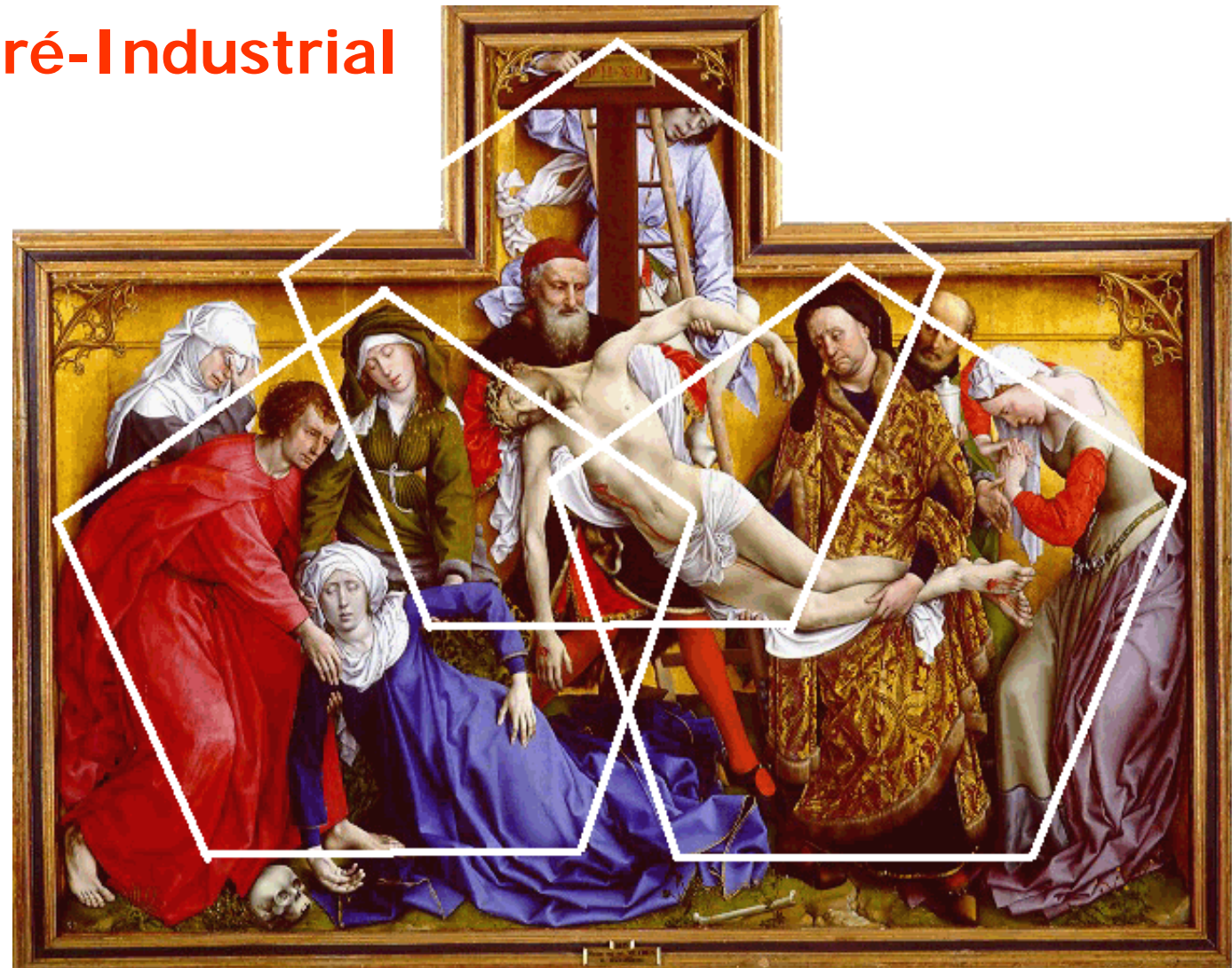
Ciclo Pré-Industrial



O Choque com a Matéria

Rogier van der Weyden
A Descida da cruz
- 1435 -

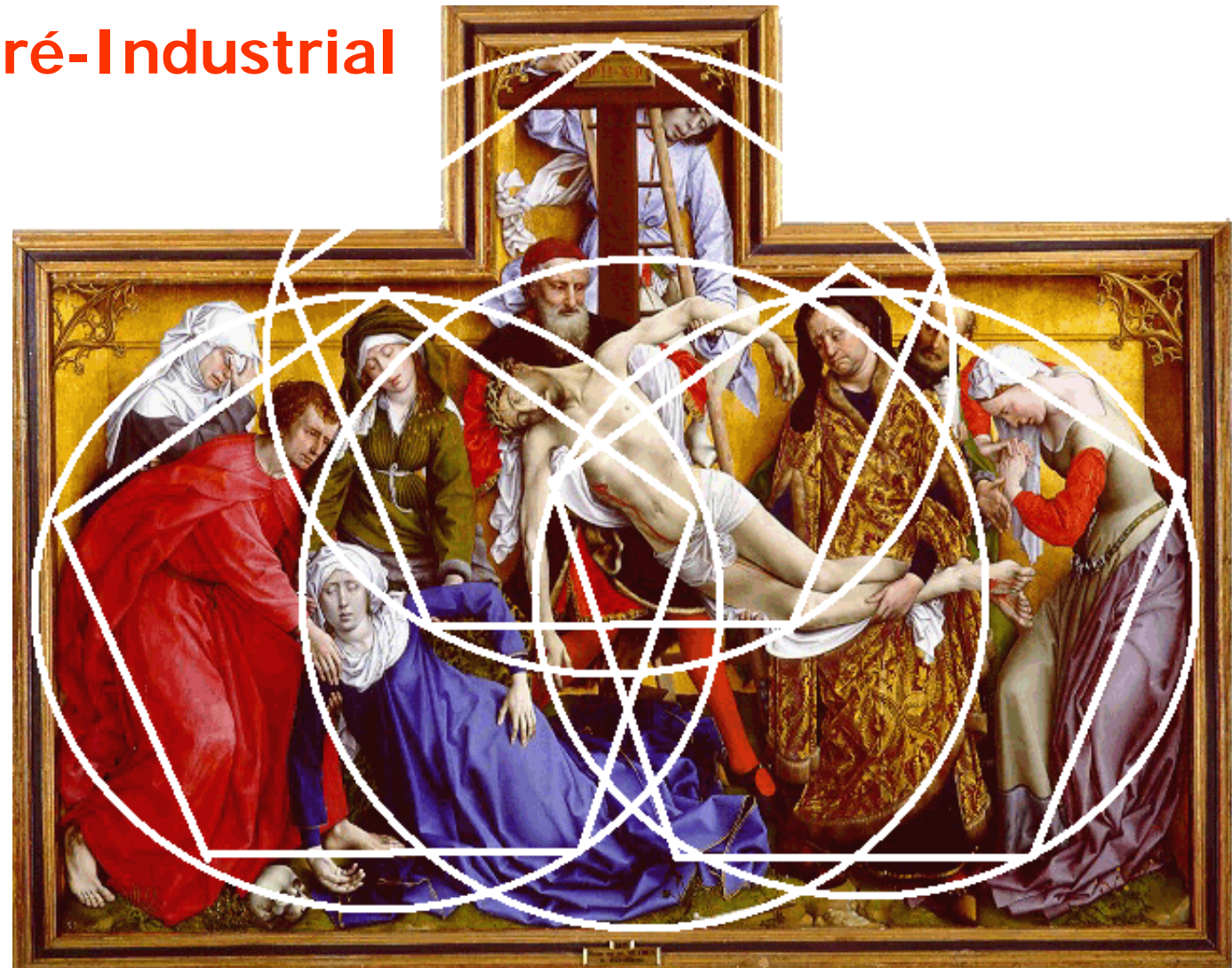
Ciclo Pré-Industrial



O Choque com a Matéria

Rogier van der Weyden
A Descida da cruz
- 1435 -

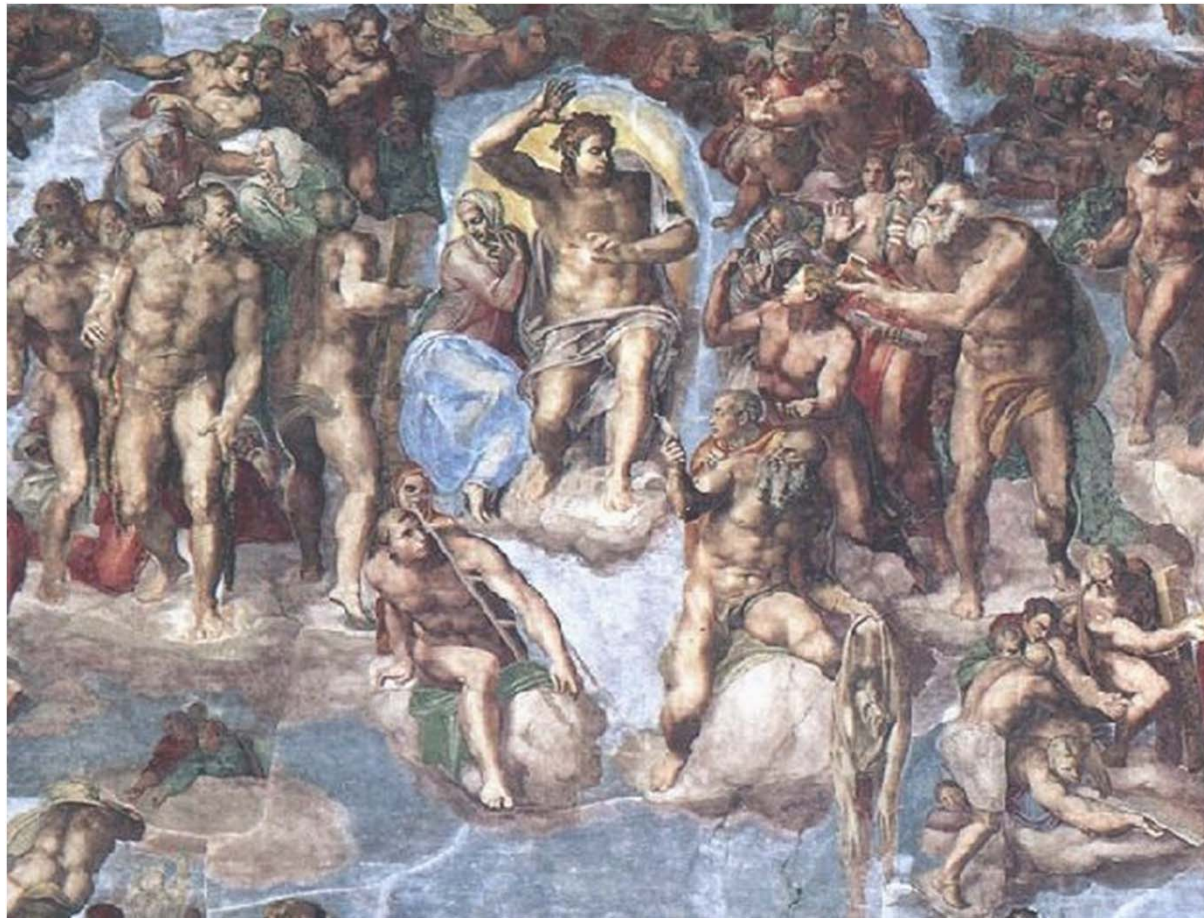
Ciclo Pré-Industrial



O Choque com a Matéria

Ciclo Pré-Industrial

Michelangelo
O Juízo Final
Universal
(1508-1512)



A Capela Sistina não é mais do que uma cópia das perfeições divinas. O artista procurou exprimir na figura divina um ideal de perfeição estética.

O Choque com a Matéria

Indução - Ciclo Industrial Mecânico

A influência mecânica no fazer artístico artesanal:

Construir: os hábitos operacionais da construção estruturam a organização espacial com elementos modulados industrialmente. O artista coordena a ação espacial de cada elemento isolado, compondo o todo íntegro e participativo. Trata-se de conjugar espaços sugeridos pelos volumes escolhidos para a produção. Por exemplo, os volumes transparentes unem dois espaços. A obra de Naum Gabo é um exemplo de construção.

Modular: A modulação é uma operação além da construção, pois é a partir da experiência de construir que se pode imaginar o modular. O perfil básico do elemento construtivo deve permitir a elaboração em módulos. A modulação parte de uma unidade mínima. As estruturas modulares provocam um afloramento de um sentimento original e inesperado diante da composição executada. A obra de Kandinsky e de Julio Lepark (artista argentino cinético).

O Choque com a Matéria

Indução - Ciclo Industrial Mecânico

A influência mecânica no fazer artístico artesanal:

Alimentar: A modificação do conceito de espaço. Ele torna-se virtual. É configurado pelo espaço vazio ao redor da peça que é projetada pelo espaço constituinte. Integração do espaço interno da obra com o espaço circunvizinho da mesma, relacionando a peça ao ambiente. As formas cubistas de Picasso, as obras de Henry Moore, as torres de luz, movimento e som de são indicadores destas características. Ambientar e ou instalar corresponde ao auge deste braço de pesquisa, onde a preocupação recai no aproveitamento das qualidades espaciais condicionadas por determinado ambiente.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Mecânico

Naum Gabo

**Variações de
Torção
c.1974/75
altura 136.5 cm**



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Mecânico

Henry Moore

Figura
Reclinada

1952-53
Bronze
102 x 152 cm

Museum
Ludwig,
Cologne



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Mecânico

Henry Moore

Hill Arches
1973

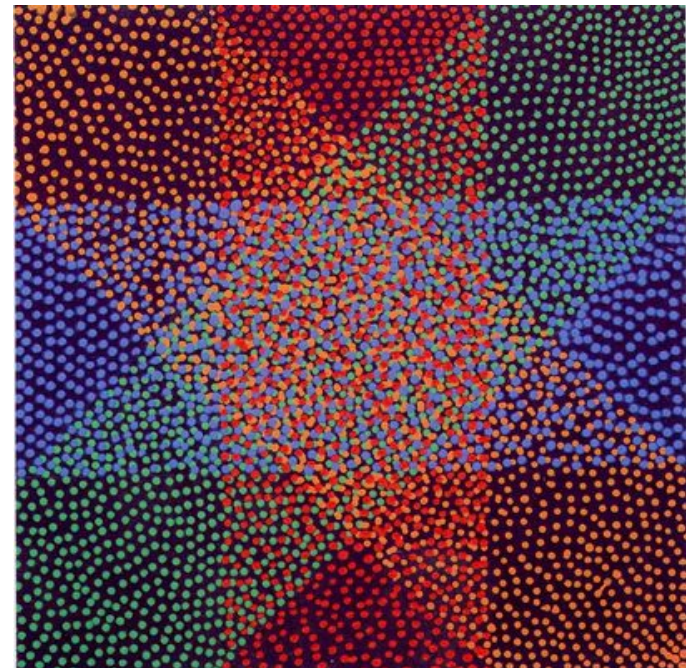
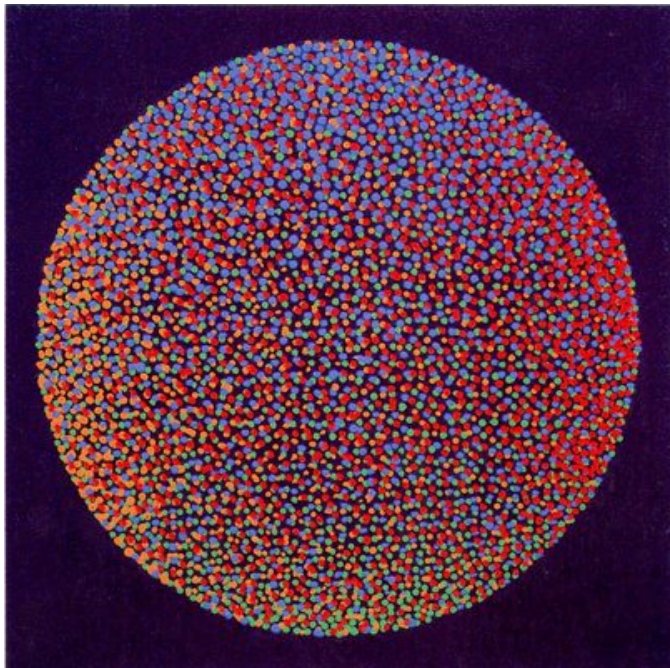


O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Mecânico

Julio Lepark

Alchimie I e II



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Mecânico

O fazer artístico com instrumentos mecânicos

Registro: O planejamento e registro propriamente dito carregam em si a qualidade expressiva de fatores que condicionam as decisões de execução. O planejamento corresponde, no sistema industrial, à etapa de projeto e, o registro, à preparação do protótipo.

Processamento: No processamento do material sensível, apesar de ser uma etapa aparentemente técnica, sem possibilidades de interferência, constitui um outro momento onde a atuação do fazer pode trazer resultados diferenciados para a concretização do trabalho.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Mecânico

O fazer artístico com instrumentos mecânicos

Montagem: Esta etapa fica evidenciada no cinema, principalmente na construção da narrativa. É uma etapa pós-registro, pós-laboratório que define uma operação que não existe nos meios artesanais. O filme é produzido em takes separados e depois editado. Permite economia na produção. A montagem é uma etapa operacional em que os pensamentos determinam significados além do material registrado. Estes novos significados estão condicionados ao desencadeamento de paradigmas. O fazer artístico, com instrumentos mecânicos, tem que gerenciar as três etapas operativas de modo conjugado.

O Choque com a Matéria

Oscar Rejlander
Two Ways of Life -
1857

Ciclo Industrial Mecânico - Fotomontagem



A fotografia era um método de fazer arte como um processo de documentação. Ele acreditava que as fotografias preservavam as proporções humanas e, assim, os pintores teriam mais liberdade para criar e, ao registrar o modelo manteriam a luz sob ele.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Mecânico

Marcel Duchamp
Roda de Bicicleta
1913

Em 1913 os ready-mades de Duchamp, eram tidos como a mais legítima obra de arte de apropriação, pois tomavam um objeto de seu local de origem e transformavam seu significado sem nenhuma, ou quase nenhuma intervenção.



O Choque com a Matéria

Ciclo Eletro-Eletrônico

Memória,
Automação,
Conhecimento e Decisão;

Lógica Operacional:

Co-Operação por Reciclagem da Memória,
Co-Operação por Automação e
Co-Operação Branda

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico - Memória

Gerar memória é uma das características evidentes da sociedade industrial.

Desde a tipografia de Gutenberg até os sistemas de off-set sempre estivemos a gerar memória.

Exemplos: arquivos, fichários, museus, bibliotecas, filmotecas, fonotecas, etc. Com o surgimento dos computadores, a informação veio a agilizar o trânsito destas informações arquivadas.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico - Automação

O segundo ponto onde a informática valorizou a informação foi a automação.

A automação contribuiu para agilizar determinadas práticas que antes tinham sua eficácia comprometida por serem executadas mecanicamente.

Como advento da eletrônica, a velocidade foi deslocada para o comando destas funções, viabilizando diferentes respostas a partir de bancos de informação.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico Conhecimento e Decisão

A informação passa a ser sinônimo de conhecimento e decisão.

No ciclo eletrônico, onde o planeta começa a mostrar sinais de esgotamento material, o homem ocidental percebe que sua atuação, enquanto produtor, depende de uma co-participação com a natureza.

O conhecimento e decisão significam uma postura entre homem e natureza.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Etapas do fazer eletrônico:

O que difere fundamentalmente o início da pós-modernidade da modernidade é o fato de esta última ter edificado a sua era sobre um ambiente natural, culturalmente virgem, ao passo que a era eletrônica parte de um ambiente carregado de traços culturais já valores convencionalmente estabelecidos e difundidos.

A postura do homem produtor na eletrônica, portanto, torna-se de um co-operador, pois todo o trabalho executado carrega consigo traços culturais preexistentes, De maneira implícita, estes traços encontram-se no bojo das culturas de hoje em diante produzidas.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Etapas do fazer eletrônico:

Co-operação por reciclagem de memória cultural:

trabalhar com a memória, encarada pelo aspecto da materialidade, ou seja, com a informação contida na produção natural ou cultural já realizada, exige outras formas de operar.

O universo cultural produzido pelo homem ocidental é o composto por objetos originais e por reproduções. Agora, é necessário incorporar a informação existente dentro deste universo, tornando a autoria, uma co-autoria, fruto de um processo co-operativo.

As características deste tipo procedimento são citar, traduzir e comentar.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



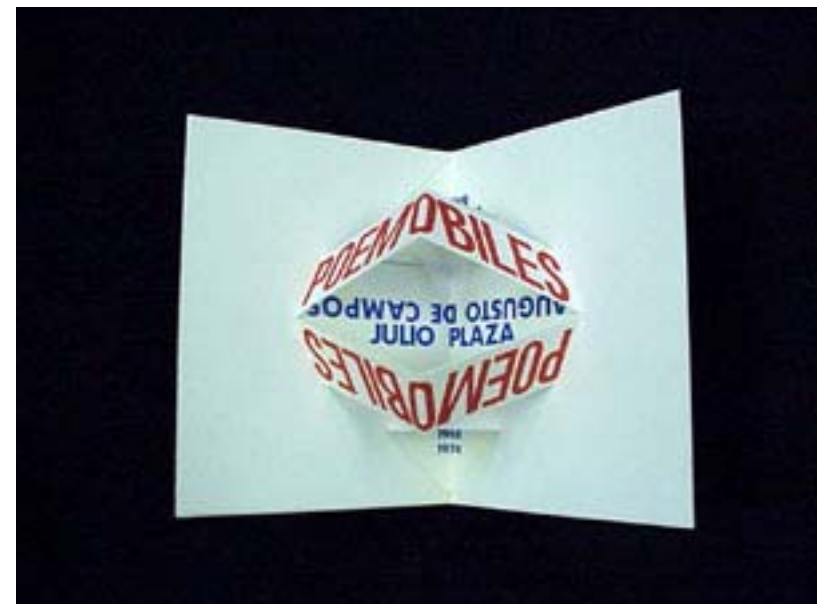
Regina Silveira



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

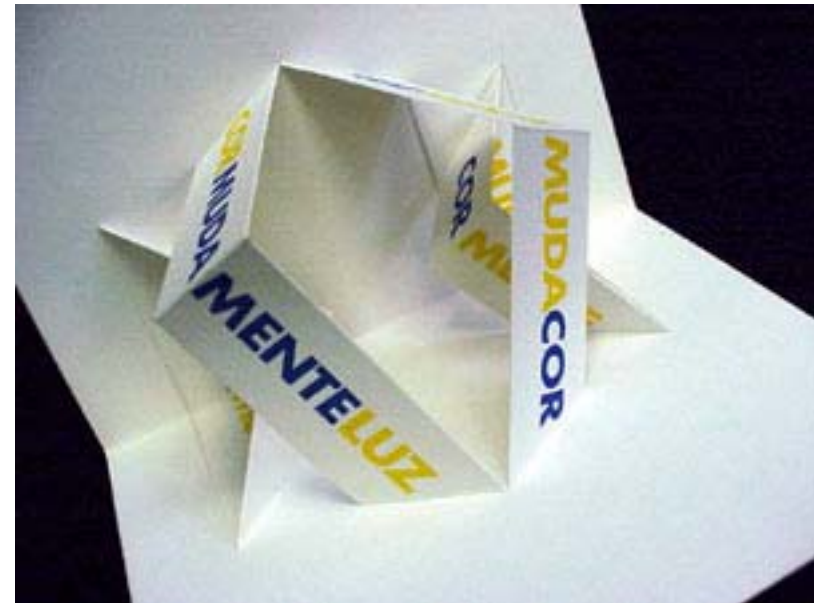
Julio Plaza e Augusto de Campos



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Julio Plaza e Augusto de Campos



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Co-operação por reciclagem da memória cultural



Obra em hipermídia – “*ad finem*” – elaborada por Carlos Fadon Vicente que tráz de algum modo a vivência do artista no processo, propõem ao interactor a arte como experiência. O processo de elaboração e a obra “*ad finem*” foram seleccionadas como objeto de pesquisa, não só pela quantidade e diversidade dos vestígios do processo que se apresentavam mas, principalmente, pela continuidade e coerência com todo o projeto poético do artista.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Etapas do fazer eletrônico:

Co-operação e automação: a automação de funções de comando de produção permite ao artista agilizar o seu fazer, acrescentando à obra a velocidade como auxílio para novas percepções sugeridas pelo trabalho desenvolvido.

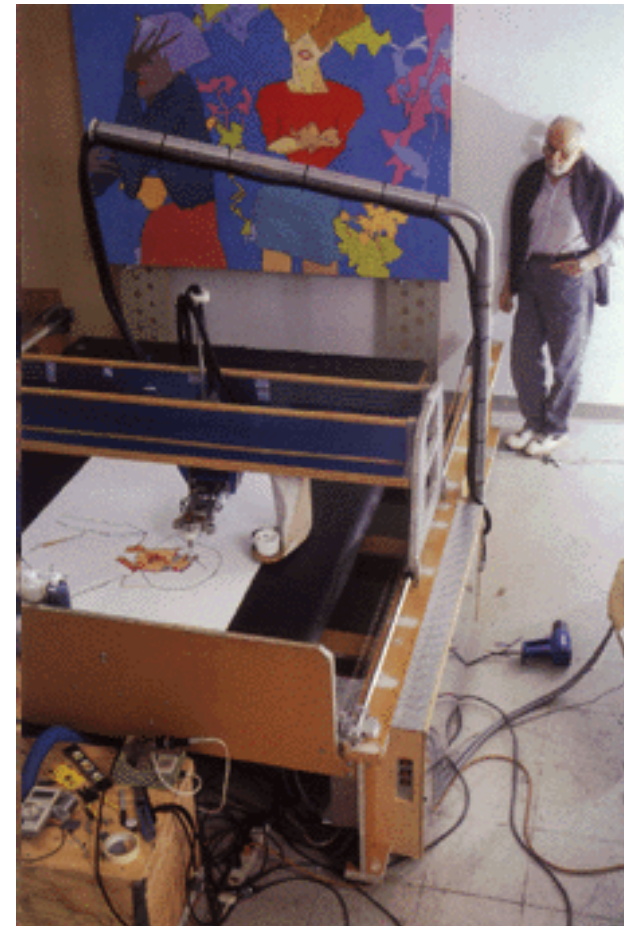
O artista, ao invés de pensar em copiar o real, pensa em simular um real ainda não vivenciado; a velocidade adiciona na execução do trabalho faz este chegar primeiro onde o homem muitas vezes sequer poderá chegar.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Harolde Cohen – Aaron

O Código de AARON é um dos sistemas com mais alto nível de "inteligência" já desenvolvidos. Representa mais de 20 anos de trabalho de Harold Cohen, um pintor, que se voltou para a área de computação e programação em 1968.

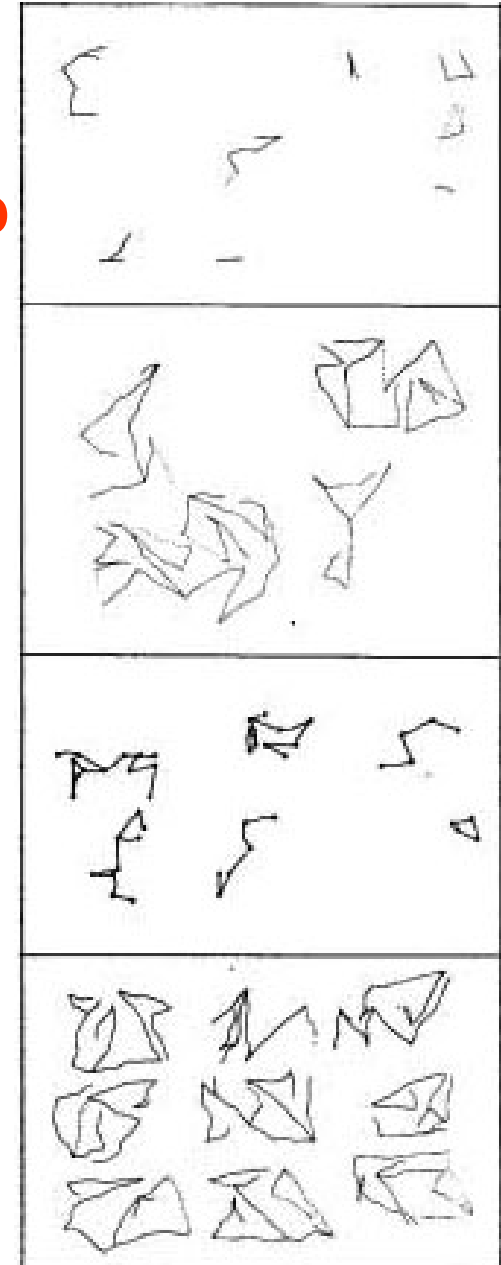


O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Harolde Cohen – Aaron

AARON tem evoluído de um simples conjunto de regras que geravam fórmulas básicas para conjunto complexo de regras para gerar figuras que requerem conhecimentos detalhados, tanto do assunto como do método de representação visual.



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Harolde Cohen – Aaron



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Harolde Cohen – Aaron

O programa desenha autonomamente baseado apenas no seu próprio conhecimento, um conjunto de estruturas de regras e também já levando em consideração o que foi feito para determinar o que será feito.



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Etapas do fazer eletrônico:

Co-operação branda: Este diálogo entre homem e natureza, que proporciona a nova visão de produção, só é possibilitado pelos sensores e extensores eletrônicos, que assumem o papel de transdutores entre o conhecimento do homem (realidade) e o potencial dos fenômenos universais (real).

Qualquer ato produtivo deve ser entendido como uma decisão conjunta a partir do grau de conhecimento interativo entre homem e universo, na confluência das suas ações, discriminadas pelo perfil de inteligência destes transdutores.

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Etapas do fazer eletrônico:

Co-operação branda:

A estrutura do novo processo produtivo, homem e equipamento não estão distantes entre si, cada qual com funções e conhecimentos próprios e participantes de uma hierarquia que decide em conjunto.

A tecnologia promove um intercâmbio informacional entre a cultura do homem e os valores universais. Com este papel, assume um caráter brando, não impondo as suas regras produtivas ao mundo, transformando-o simplesmente.

Aprende e apreende as qualidades do mundo para melhor executar a obra artística.

O Choque com a Matéria

Michael Wesely - empregando uma câmara fotográfica especialmente construída e com um tempo de exposição de dois anos, condensou os trabalhos da construção na praça de Potsdam, em Berlim, numa série de fotografias em preto-e-branco, que retardam artificialmente, ao extremo, o agitado movimento no maior canteiro de obras da Europa.

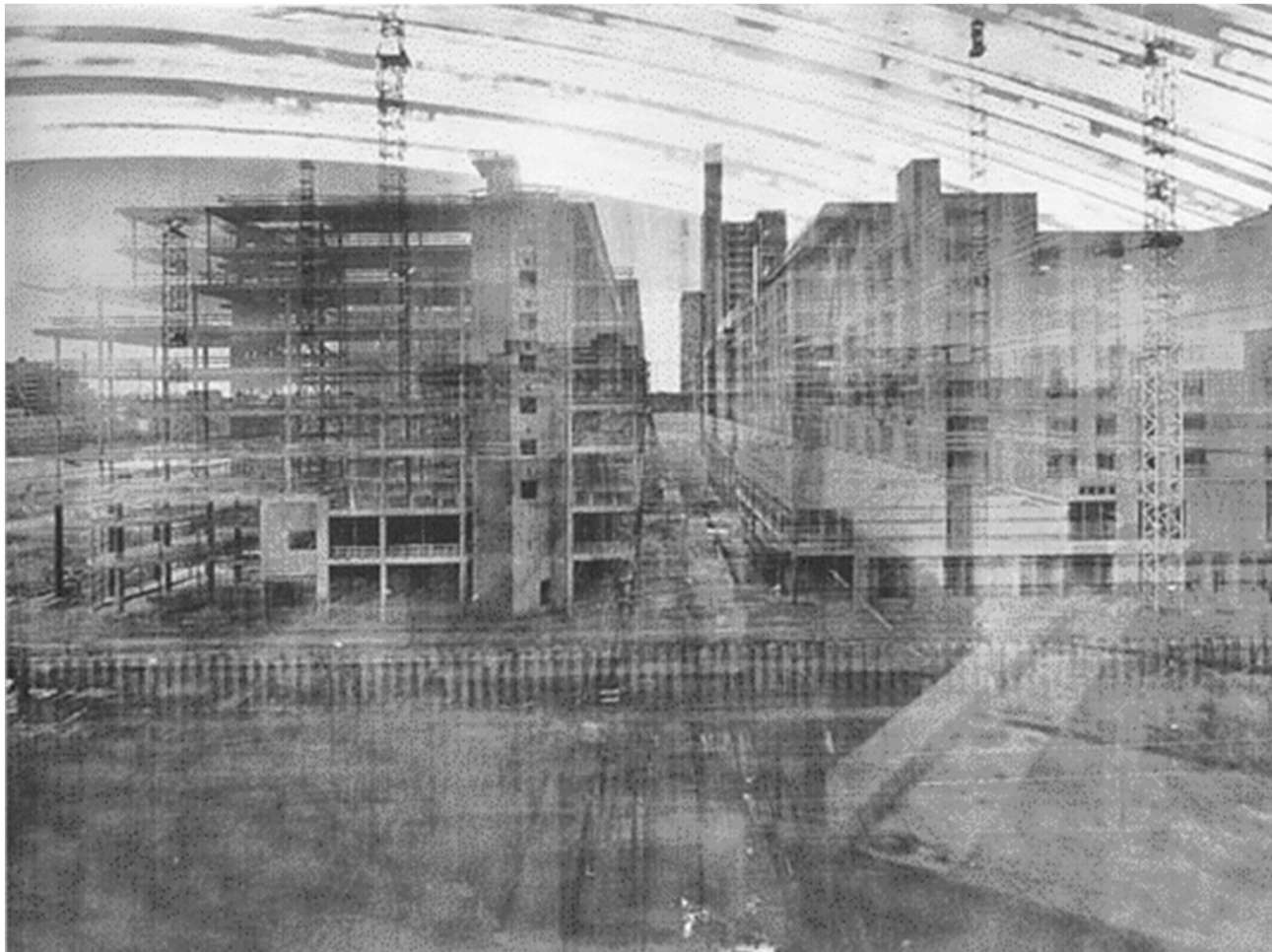


Potsdamer Platz (Berlim) - Michael Wesely

O Choque com a Matéria

Berlim - Postdam

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



Postdamer
Platz -
Michael
Wesely

25a. Bienal
São Paulo

2002

O Choque com a Matéria

Berlim - Postdam

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



Postdamer
Platz -
Michael
Wesely

25a. Bienal
São Paulo

2002

Figura 24 – tempo de exposição: 04/04/1997 a 04/06/ 1999

O Choque com a Matéria

Berlim - Postdam

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



Postdamer
Platz -
Michael
Wesely

25a. Bienal
São Paulo

2002

Figura 25 – Tempo de exposição: 23/03/1997 a 13/12/1998

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Atrator Poético



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Gira S.O.L.

**Sistema de
Observação da
Luz**

Grupo SCIArts



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Gira S.O.L.

**Sistema de
Observação da
Luz**

Grupo SCIArts



O Choque com a Matéria

Corpos Informáticos (www.corpos.org) é um grupo de pesquisa em arte contemporânea, em arte e tecnologia, que se constitui de *performers* (atores), técnicos e artistas plásticos.

Seu objetivo é interrogar as possíveis relações entre, por um lado, o corpo real, o corpo-carne, o corpo presença, isto é, o corpo da linguagem artística *Performance*, aquele que atualiza o tempo real em uma arte perto do público, uma arte a não respeitar, a “tocar, por favor”; do outro lado, a tecnologia.

As linguagens artísticas utilizadas pelo Grupo são fotografia digital, intervenção urbana, videoarte, videoinstalação, *web* arte e *performance* em telepresença. Diversos textos sobre o trabalho do grupo estão publicados em www.corpos.org/papers.

O grupo de pesquisa Corpos Informáticos é formado por Alexandre Cerqueira, Bia Medeiros, Carla Rocha, Cyntia Carla, Francisco Rah, Maicyra Leão, Marta Mencarini, Pablo Braz e Renata Barreto.

Maria Beatriz de Medeiros

**Corpos
Informáticos**

Bia Medeiros

O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico

Corpos
Informáticos

Bia Medeiros



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



O Choque com a Matéria

Ciclo Industrial Eletro-Eletrônico



Avaliação da Obra Realizada – em processo

Dedução - Avaliação do Resultado do *Insight*

Etapas do Pensamento Artístico:

1. **Insight que desencadeia a idéia;**
2. **Sistema produtivo que condiciona a formatação do trabalho;**
3. **Caráter de associações lógicas existentes entra a obra realizada (em processo) e o *insight* promotor.**

Avaliação da Obra Realizada – em processo

Dedução - Níveis Lógicos da Representação

O signo artístico tem como principal característica a sugestão, portanto, os efeitos que ela causam são:

1. Algo inusitado, pela igualdade que aponta para a pesquisa poética do signo em si (**igualdade**);
2. Algum existente, pela semelhança das qualidades do fundamento do signo com as qualidades do tal existente (**semelhança**);
3. Uma associação de idéias através da analogia entre as leis compositivas do signo e as do conceito desenvolvido pela idéia sugerida (**analogia**);

Avaliação da Obra Realizada – em processo

Dedução - Níveis Lógicos da Representação

1. Para sugerir uma qualidade basta provocar um sentimento;
2. Para sugerir uma qualidade determinada, é necessário despertar na obra artística os agentes que provocam efeitos similares à qualidade experimentada;
3. Para sugerir uma idéia, é necessário estruturar a obra artística de maneira que ela se organize com regras similares às posicionadas pelo conceito estabelecido.

Redes da Criação: Construção da Obra de Arte

A obra de arte como uma criação em rede é flexível e recebe influências de aspectos sintáticos, semânticos e pragmáticos de nossos modelos.

Na execução da obra de arte observamos os mecanismos do insight, a individualidade, os olhares, as lembranças, os documentos do processo, os modos de fazer e de avaliar a obra.

As tramas do pensamento, no diálogo entre linguagens utilizadas pelos artistas, na escrita que gera a pintura, nas interações cognitivas que nos conduzem mais próximo aos procedimentos do processo criativo, como no próprio processo criativo e de conhecimento são determinado pelas inferências lógicas.

Redes da Criação: Construção da Obra de Arte

Segundo Daniel Senise, um dos artistas estudados por Cecília Salles, “as anotações ou registros do artista são materiais preciosos para investigar a obra, porém, arriscados. Usá-los nessa tarefa pode ter variados níveis de eficiência. Dependendo de como esses registros são lidos, podem ser de valor para o aprofundamento do conhecimento da obra, mas podem apontar para direções de pouca relevância.”

Cecília Salles estabelece sentidos de orientação para abordar processos muito diversos e simultaneamente formular as bases dessa ciência sensível, baseada na Crítica Genética e na Semiótica de Peirce.

As obras de arte podem ser consideradas como em processo.

Redes da Criação: Construção da Obra de Arte

E, de fato, devemos ressaltar que a rede é algo em movimento e é relevante e necessária para conceituarmos a criação no âmbito do inacabamento intrínseco a todos os processos.

Em outras palavras, todas as obras – romance, peças publicitárias, esculturas, artigos científico e jornalístico são, de modo potencial, uma possível versão daquilo que pode vir a ser ainda modificado. Isto é, são objetos inacabados.

Hoje verificamos as obras ou os objetos que são por natureza processuais: obras que são formas que se transformam.

Neste caso, a obra é processo e o crítico genético com a intenção de compreender esses objetos, necessita de instrumentos que falem de mobilidade, interações, metamorfoses e permanecem inacabados.

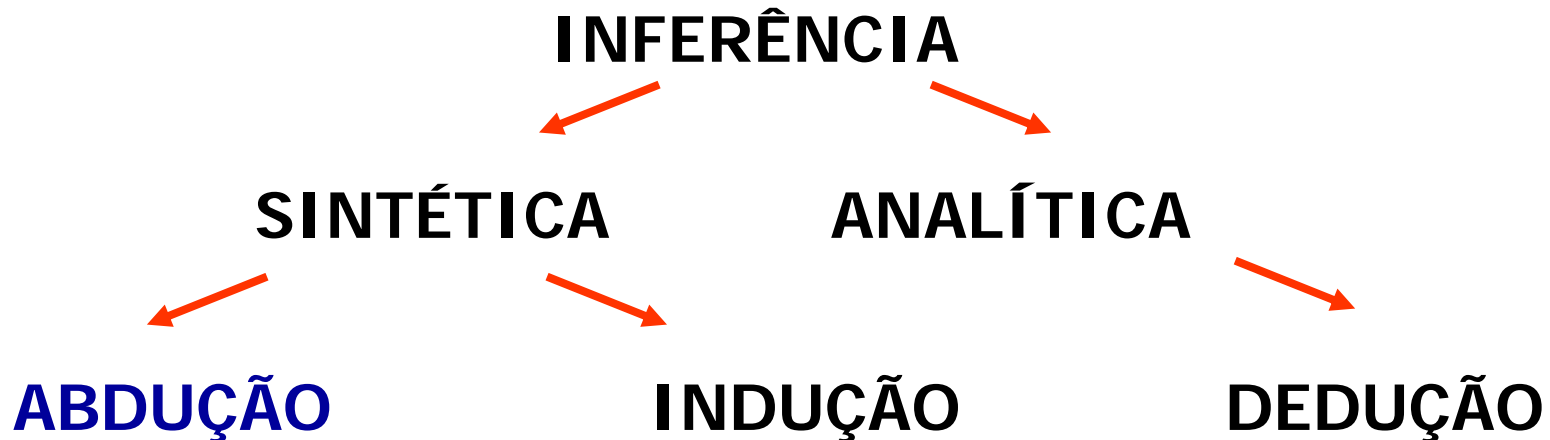
Redes da Criação: Criação da Obra de Arte

É claro que as obras em mídias digitais têm esse potencial processual em sua intensa agilidade, ou seja, sua propensão para a rápida e constante metamorfose, “no tempo que levamos para beber um gole de café”.

São obras que tendem a acontecer na continuidade ou na constante mobilidade das formas. Os limites entre obra e processo desaparecem a partir de um determinado momento, embora haja um percurso anterior de construção do site, por exemplo, que deixa seus documentos privados específicos.

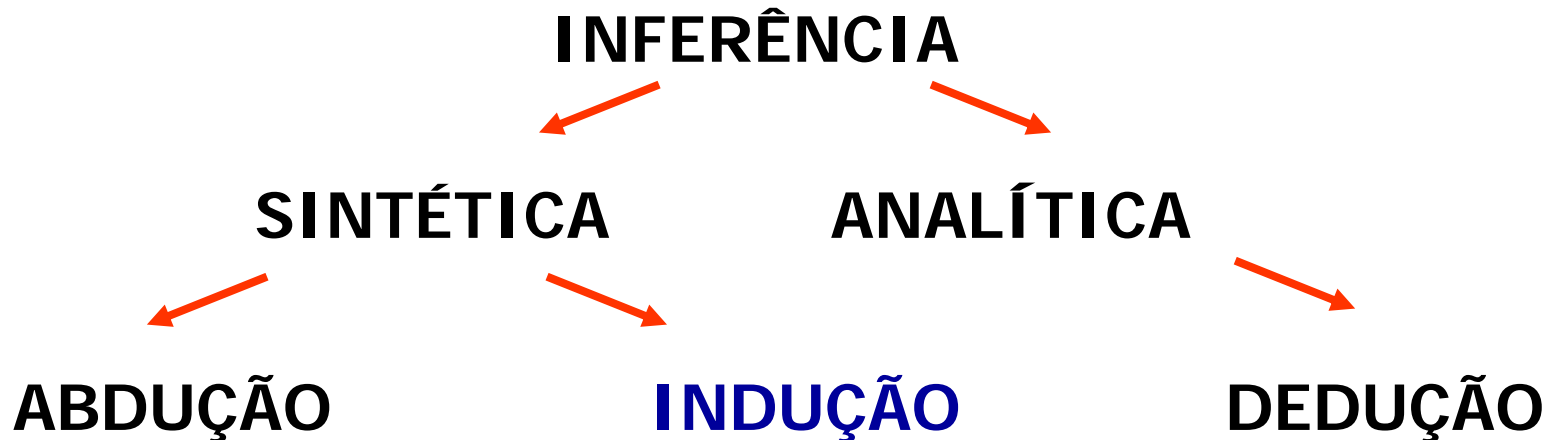
Se tomarmos obra como aquilo que é exposto publicamente, essa acontece exatamente nas conexões, que se renovam a cada atualização.

Processo de Criação Artística - *Semiótica de Charles Sanders Peirce*



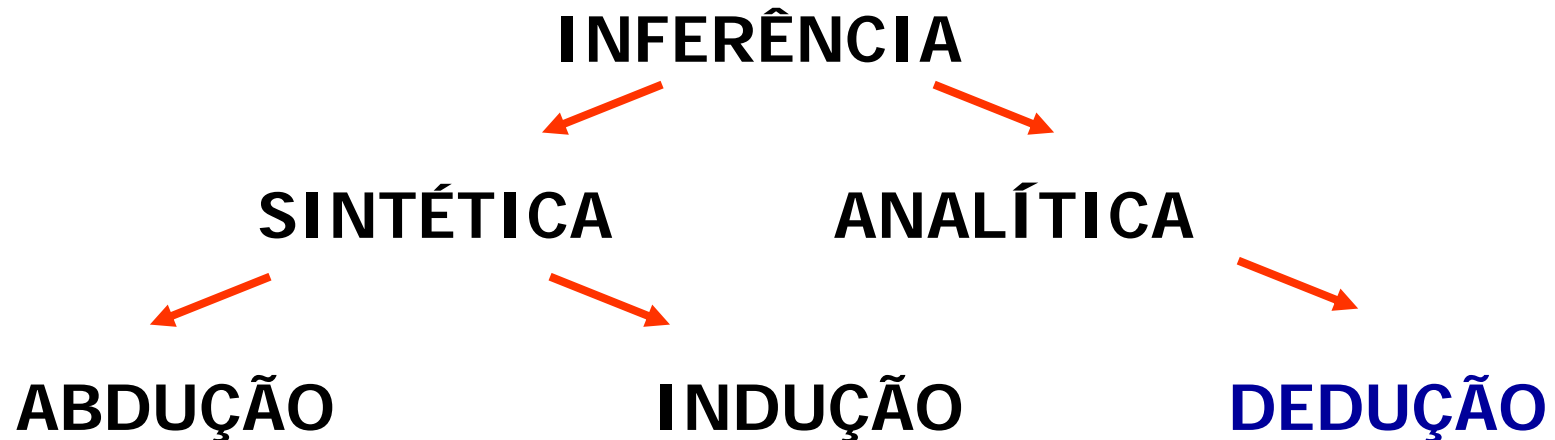
A **inferência abdutiva** é o raciocínio lógico que nos permite perceber as novas idéias; o *insight* propriamente dito. A abdução ou formulação de hipóteses diante de um conjunto de crenças, que são os nossos hábitos, detecta situações sobre as quais nossas percepções se abrem às novas conclusões dos fatos observáveis.

Processo de Criação Artística - *Semiótica de Charles Sanders Peirce*



A **inferência indutiva** observa o fato e adota uma conclusão que se aproxima da conclusão última e tem como finalidade nos encaminhar para a generalização do fato e ao estabelecimento de uma lei. No raciocínio indutivo, Peirce destaca que, o processo de investigação experimental que submetemos o fenômeno natural e cultural "*consiste em partir de uma teoria, deduzir predições dos fenômenos e observá-los para ver o grau de concordância com a teoria, a inferência indutiva nos mostra que algo atualmente é operatório*" (Peirce 1983: 46).

Processo de Criação Artística - *Semiótica de Charles Sanders Peirce*



A **inferência dedutiva** possui como principal fundamento a análise dos fatos do ponto de vista das regras estabelecidas, por isso, é analítica e também é o fim último da investigação científica. Pela dedução, somos conduzidos a uma conclusão acertada a partir de premissas pré-estabelecidas como verdadeiras. A dedução *"é válida se e somente se existe uma relação entre o estado de coisas suposto nas premissas e o da conclusão"* (Peirce 1983: 44).