

## **Plano de estudos de Doutorado**

Lenara Verle

### **Título:**

Interação entre artistas em projetos colaborativos de arte e novas tecnologias

### **Introdução e Justificativa:**

Meu interesse pela área de Arte e Interatividade vem desde meus estudos de graduação, em 1994, quando as tecnologias e redes digitais ainda estavam em sua infância. Através da Comunicação cheguei ao este tema de estudo: interação, mais especificamente aquela mediada pelas novas tecnologias de comunicação. Pela área do Design cheguei a meu objeto: os artistas. Isso porque percebi, em minhas investigações sobre o tema, que as experimentações que se situavam na vanguarda, realmente explorando essas tecnologias emergentes ao seu máximo, testando seus limites e possibilitando para mim oportunidades de reflexão e insights sobre seu papel e potencial, eram realizadas não pelos usuários do dia-a-dia dessas tecnologias, o "grupo-alvo" panejado por seus criadores, mas sim por grupos de artistas que se apropriavam delas para suas experimentações.

Para meus estudos de mestrado na PUC-RS, de 1996 a 1999, escolhi dedicar-me a procurar entender como ocorre a interação entre os artistas em processos colaborativos envolvendo novas tecnologias. Na época, escolhi o projeto de um dos grupos pioneiros e mais instigantes nessa área, o Site.org, para servir como meu estudo de caso. Foi um processo valiosíssimo para mim refletir sobre arte interativa em um momento em que o próprio conceito de interatividade em novos meios tecnológicos apenas começava a ser estudado por alguns teóricos e pesquisadores, e as primeiras experiências artísticas apontavam amplos horizontes de possibilidades.

Desde aquela época, o campo da arte e tecnologia expandiu-se a passos largos, com o surgimento de diversos grupos de experimentação ao redor do mundo, além de espaços de legitimação dessa forma de arte em museus, exposições e festivais específicos, onde as áreas de pesquisa englobam campos como *wearable technologies*, *smart mobs*, *geotagging*, robótica, *data mining*, *game art*, *surveillance/privacy*, *tactical media*, telepresença, *artificial life*, *locative media*, *digital graffiti*, *biotechnology*, *open source*, entre muitos outros, em uma verdadeira explosão de aplicações e experimentações.

Hoje em dia, a grande maioria dos grupos ativos encontra-se na Europa (Etoy, JODI, //fur/) assim como os principais festivais (Ars Electronica, Transmediale, onedotzero, DEAF) e centros de pesquisa (ZKM, Planetary Collegium, V2).

Uma das coisas que me ficou clara, desde que comecei a pesquisar o campo da arte e novas mídias, foi a necessidade de ser uma observadora ativa, não apenas analisando de longe, mas participando ativamente e experimentando a " interação" na primeira pessoa. Muitas tecnologias, por serem tão novas e romperem com os pressupostos e paradigmas existentes, só podem ser compreendidas mais aprofundadamente com essa imersão e participação ativa. Essa escolha metodológica rendeu excelentes frutos e permitiu uma reflexão aprofundada que resultou em uma tese de mestrado que recebeu nota máxima e unânime da banca avaliadora.

Para meus estudos de doutorado, pretendo expandir meu objeto de estudo, englobando os principais grupos artísticos ativos com projetos de arte colaborativa em novas tecnologias, com o objetivo de chegar a um panorama mais abrangente das formas de interação utilizadas por eles na cena contemporânea. Ao mesmo tempo em que as tecnologias e seus usos evoluem, também a reflexão sobre elas se torna mais complexa, e hoje há uma bibliografia muito mais rica e aprofundada, versando sobre novos e diversos temas dentro da área de tecnologias interativas.

A idéia, portanto, é continuar complementando minha pesquisa teórica com participação em pequenas "residências" com grupos que trabalham em diferentes áreas de arte e tecnologia. Tive já a oportunidade de conhecer alguns desses grupos durante residências (3 meses em média) com caráter de pesquisa e prática artística. Além de uma residência com o grupo Sito, em 1999, em 2000 participei de uma residência na Caiia-Star (hoje Planetary Collegium) na Inglaterra, financiada pela UNESCO e, em 2005, fui artista residente do ZKM, na Alemanha, graças ao Prêmio de Arte e Novas Mídias da mesma instituição, além de uma semana como artista convidada no Steim, em Amsterdam, no ano de 2006.

Por ser uma área em constante desenvolvimento, e cada vez mais presente nas diversas linhas de pesquisa de Comunicação, são necessários estudos constantes sobre o tema. O panorama em que vivemos, de rápidas mudanças tecnológicas, traz em sua esteira uma mudança de paradigmas e novos conceitos que, à medida que surgem e maturam, são aplicados à nossa maneira de pensar e fazer a cultura contemporânea.

Pretendo continuar utilizando meus conhecimentos e habilidades desenvolvidos com a pesquisa, em minha atividade acadêmica no Brasil. Após a conclusão de meus estudos de mestrado, ingressei como docente na Unisinos, a convite da coordenação da chamada “Nova Graduação” daquela Universidade, uma proposta de criação de cursos sobre temas ainda não contemplados pelos cursos tradicionais e diretamente ligados às novas tecnologias da informação e cultura. Além de participar da elaboração do currículo, ementas, e proposta pedagógica dos novos cursos de Comunicação Digital, Realização Audiovisual e Desenvolvimento de Jogos, também fiquei responsável por ministrar disciplinas como Ficção Interativa (Desenvolvimento de Jogos) e Desenvolvimento de Jogos e Outros Produtos Interativos (Realização Audiovisual). Fiquei muito satisfeita com o fato de minha pesquisa ter frutificado tanto quando do meu retorno para o Brasil, e com certeza o mesmo deve acontecer no meu retorno do doutorado. Com o título de doutora poderei me dedicar ainda mais às atividades de pesquisa e pós-graduação, que são um de meus objetivos profissionais.

### **Objetivos:**

O objetivo deste estudo é identificar as maneiras como os artistas participantes de projetos colaborativos de arte e novas tecnologias interagem durante o processo de criação das obras, através do estudo de projetos considerados representativos na cena contemporânea, utilizando a metodologia da Grounded Theory. Este trabalho pretende expandir a pesquisa realizada em meu mestrado, onde identifiquei e descrevi os níveis de interação no estudo de caso de um dos projetos pioneiros de arte colaborativa na Internet.

Como objetivos específicos, encontram-se:

Coletar informações sobre os projetos de arte e novas tecnologias, descrevendo, sistematizando e analisando os processos de interação observados, através da Grounded Theory.

Refletir sobre o atual momento da arte e novas tecnologias, as características do panorama atual e suas implicações, a partir do estudo dos grupos selecionados.

Contribuir com um referencial prático/teórico para pesquisadores e artistas, para futuros estudos e projetos na área de arte interativa e arte e novas tecnologias.

## **Metodologia:**

Para este estudo pretendo utilizar a Grounded Theory, a mesma metodologia que me foi de grande valia em meus estudos de mestrado, e se aplica particularmente bem a este objeto de estudo, por se tratar de um tema onde estão ocorrendo mudanças constantes e o território de pesquisa ainda não está extensivamente mapeado. Phyllis Noerager Stern menciona em seu texto de 1994 no livro intitulado *Critical Issues in Qualitative Research Methods* que: "the strongest case for the use of grounded theory is in investigations of relatively uncharted water, or to gain a fresh perspective in a familiar situation."

A Grounded Theory surgiu como uma tentativa de diminuir a distância entre teoria e pesquisa empírica nas ciências sociais. Desenvolvida por Glaser e Strauss em 1967, pretendia oferecer uma base empírica para teorias baseadas não em hipóteses mas em dados, sugerindo uma lógica e especificidade para as mesmas e legitimando a pesquisa qualitativa.

A principal característica da Grounded Theory é que o problema emerge dos dados, que são em última instância definidos pelos atores envolvidos nas situações estudadas. Ao contrário dos métodos que preconcebem o mundo, partindo de hipóteses predefinidas, na Grounded Theory a principal preocupação é com os significados, definições e interpretações provenientes do estudo sistemático do objeto investigado. O objetivo é descrever o contexto e prioridades a partir do objeto, sem visões preconcebidas de que o mesmo deve significar, mas partir de interrogações e questionamentos gerais, vinculados às experiências que se deseja explorar.

A Grounded Theory, sugere como métodos de coleta as entrevistas, observações e documentos variados obtidos durante o processo observatório, entre outros. Ela propõe também, como parte do método de análise, a triangulação de dados a partir das fontes distintas. A escolha das três fontes para esta pesquisa foi baseada na experiência bem sucedida de minha pesquisa anterior de mestrado, no caso:

1. informações "oficiais" disponibilizadas pelo grupo para seus públicos
2. depoimentos de participantes ativos do grupo
3. relato de experiência pessoal da autora no papel de participante do grupo

## **Pesquisa de Campo:**

Um dos vértices da triangulação necessária para a análise pela Grounded Theory será representado pela imersão e relato de experiência. Isso se dará no formato de mini-residências,

de uma semana a dois meses, a serem desenvolvidas junto com os grupos de artistas europeus escolhidos para a segunda parte da análise.

### **Plano de Atividades e Cronograma**

O cronograma inicial previsto para este estudo é:

Revisão bibliográfica - 6 meses

Levantamento preliminar de dados - 6 meses

Análise e interpretação dos dados preliminares - 3 meses

Elaboração de plano de trabalho e questionário para etapa dois - 3 meses

Pesquisa de campo - 6 meses

Análise e interpretação dos dados etapa dois - 6 meses

Redação Final e Revisão - 6 meses

Para a etapa da revisão bibliográfica, será feito um levantamento do material disponível na área de estudos, tanto impresso como digital e em outras fontes, e definidos critérios junto com o orientador para a escolha da bibliografia a ser consultada, após o que será realizado o processo de leitura e revisão dessa bibliografia. Seguido a isso, será feito o levantamento e análise preliminar dos dados.

O processo de análise e escolha dos casos para estudo se dará em duas etapas.

#### *Etapa 1:*

- Identificar os principais projetos de arte colaborativa em novas tecnologias ativos na atualidade, através da revisão bibliográfica e pesquisa em fontes pertinentes. Criar critérios para inclusão dos grupos no estudo e para a coleta de informações iniciais sobre os grupos escolhidos.
- Coletar informações básicas sobre os grupos identificados, segundo os critérios definidos pela pesquisa.
- Montar um banco de dados com as informações básicas e, a partir delas, definir uma amostra menor de grupos considerados representativos e significativos para serem investigados na segunda etapa da pesquisa, incluindo a pesquisa de campo. Verificar o interesse e disponibilidade do grupo em participar do estudo.

#### *Etapa 2:*

- Elaborar, testar e aplicar um questionário nos participantes dos grupos escolhidos para a etapa. Além de representar o ponto de vista dos participantes, este questionário também permitirá a

obtenção de informações mais específicas, tendo como base as informações já acumuladas na etapa 1.

- Planejar as características e duração de residências de imersão para os grupos da etapa 2, baseados nas características específicas dos projetos desenvolvidos e na disponibilidade do grupo e da autora. Elaborar um cronograma de residências e levá-las a cabo.

Após as duas etapas de coleta de dados, será feita então a análise final dos resultados obtidos, seguida da redação e revisão do texto final.

### **Bibliografia de Referência:**

Ascott, : *visionary theories of art, technology, and Roy*. 2003. *Telematic embrace consciousness*. Berkeley: University of California Press.

Axelrod, Robert M. 1997. *The complexity of cooperation : agent-based models of competition and collaboration*. Princeton studies in complexity. Princeton, N.J.: Princeton University Press

Barabási, Albert-László. 2003 *Linked: how everything is connected to everything else and what it means for business, science, and everyday life*. New York: .Plume

Baumgartel, Tilman. 2001. On the History of Artistic Work with Telecommunications Media. In *Net condition : art and global media*, eds. Peter Weibel and Timothy Druckrey. Graz, Austria, Karlsruhe, Germany, Cambridge, Mass.: Steirischer Herbst; ZKM/Center for ART and Media; MIT Press.

Baumgärtel, Tilman. 2001. *Net.art 2.0 : Neue Materialien zur Netzkunst = New materials towards Net art*. Nürnberg: Verlag für Moderne Kunst, Institut für Moderne Kunst Nürnberg.

Bell, David. 2001. *An introduction to cybercultures*. London ; New York, N.Y.: Routledge.

Broeckman, Andreas. 2001. Initial Conditions. In *Net condition : art and global media*, eds. Peter Weibel and Timothy Druckrey. Graz, Austria, Karlsruhe, Germany, Cambridge, Mass.: Steirischer Herbst; ZKM/Center for ART and Media; MIT Press.

Bush, Vannevar. 2002. 'As We May Think', The Atlantic Monthly, 1945. In *Cyber reader: critica / writings for the digital era*, ed. Neil Spiller. London; New York: Phaidon.

Campanella, Thomas J. 1998. Eden by Wire: Webcameras and the Telepresent Landscape. In *Visual culture reader*, ed. Nicholas Mirzoeff:xvi, 530. London ; New York: Routledge.

De Kerckhove, Derrick. 1998. *The Skin of Culture: Investigating the New Electronic*

*Reality* London: Kogan Page.

Dodge, Martin and Rob Kitchin. 2001. *Mapping cyberspace*. London ; New York: Routledge.

Flusser, Vilém. 2004. *Writings (Electronic Mediations)*, Minnesota, M.A.: University of Minnesota Press.

Fraga, Tania. 2000. Inquiry into Allegorical Knowledge Systems for Telematic Art. In *Art, technology, consciousness: mind@large*, ed. Roy Ascott. Bristol, UK ; Portland, OR Intellect.

Gere, Charlie. 2002. *Digital culture*. London: Reaktion Books.

Giannachi, Gabriella. 2004. *Virtual theatres: an introduction*. New York: Routledge.

Grau, Oliver. 2003. *Virtual art : from illusion to immersion*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Heim, Michael. 1999. The Cyberspace Dialectic. In *The digital dialectic : new essays on new media*, ed. Peter Lunenfeld. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Held, John. 2005. The Mail Art Exhibition: Personal Worlds to Cultural Strategies. In *At a distance : precursors to art and activism on the Internet*, eds. Annmarie Chandler and Norie Neumark. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Huhtamo, Erkki. 1999. From Cybernation to Interaction: A Contribution to an Archaeology of Interactivity. In *The digital dialectic : new essays on new media*, ed. Peter Lunenfeld. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Jacobson, Linda. 1992. *Cyberarts - Exploring Art & Technology*. San Francisco: Miller Freeman Inc.

Johnson, Steven. 2004. *Emergence: the connected lives of ants, brains, cities, and software*. New York: Scribner.

Kac, Ed , *rabbits, and robots*. uardo. 2005. *Telepresence and bio art : networking humans* Studies in literature and science. Ann Arbor: University of Michigan Press.

Lessig, Lawrence. 2001. *The future of ideas : the fate of the commons in a connected world*. New York: Random House.

Levinson, Paul. 1999. *Digital McLuhan : a guide to the information millennium*. London ; New York: Routledge.

Levy, Pierre. 1997. *Collective intelligence : mankind's emerging world in cyberspace*. Cambridge, Mass.: Perseus Books.

Lovejoy, Margot. 1997. *Postmodern Currents. Art and Artists in the Age of Electronic Media*. Prentice Hall, Upper Saddle River.

Lunenfeld, Peter. 2000. *The Digital Dialectic: New Essays on New Media (Leonardo*

*Books*). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Manovich, Lev. 2002. *The language of new media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Norman, Donald A. 2002. *The design of everyday things*. New York: Basic Books.

Moser, Mary Anne. 1996. *Immersed in technology: Art and Virtual Environments*. Cambridge, MA: MIT Press..

Popper, Frank. 1996. *Art of the Electronic Age*. New York: Thames and Hudson.

Quinn, Michael J. 2005. *Ethics for the information age*. Boston: Pearson/Addison-Wesley.

Rheingold, Howard. 2002. *Smart mobs : the next social revolution*. Cambridge, MA: Perseus Pub.

Saper, Craig J. 2001. *Networked art*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Shanken, Edward A. 2003. *Telematic embrace : visionary theories of art, technology, and consciousness*, Berkeley: University of California Press

Spiller, Neil. 2002. *Cyber reader: critical writings for the digital era*, London; New York: Phaidon

Turkle, Sherry. 1995. *Life on the screen : identity in the age of the Internet*. New York: Simon & Schuster.