

87	<p><b>OPERAR E FORMAR</b>  ... essa relação entre o produzir e o inventar, ou seja, o operar, articula-se, dialeticamente, com base nas duas tendências constituídas no limiar das relações entre a arte e a tecnologia: uma que reflete uma postura “inovadora e qualitativa”, e outra pautada em uma atitude “quantitativa e conservadora”...</p>
92	<p><b>MÉTODO CIBERNÉTICO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ... a noção de programa surge como algoritmo da mente, como formalização das etapas criativas do pensamento... São as leis formadoras dos elementos a recriar que, estabelecendo-se como paradigmas, determinam o caminho para a criação.</li> <li>• Para Moles... o método cibernético das analogias... consiste em ”reproduzir da maneira mais perfeita possível, dentro dos limites de nossa capacidade, por uma espécie de interação do pensamento, todos os processos que nós dominamos, ... a fim de circunscrever, de maneira clara, ao término da análise, o resíduo doutrinal contra o qual nos chocamos, só então recorrendo a outros métodos”.</li> </ul> <p><b>MÉTODO DO ACASO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bense – a estética gerativa é uma “teoria matemático-tecnológica da transformação de um repertório em diretivas, das diretivas em procedimentos e dos procedimentos em realizações”. Segundo essa teoria, o processo criativo comporta uma fase de “concepção” e uma fase de “realização”. A primeira trabalha no campo das ideias; a segunda, no campo material e técnico. O autor sugere que o processo conjunto e gerador se desenvolve conforme o seguinte esquema</li> <li>•</li> </ul>
94	<p style="text-align: center;">PROGRAMA → COMPUTADOR + GERADOR ALEATORIO →  REALIZADOR 94-5</p>
96	<p>O homem é responsável pela idéia... e o computador é o auxiliar técnico, o instrumento utilizado para explorar metodicamente o campo de possíveis.</p>
97	<p>qualidades, inerentes aos meios eletrônicos, representadas pela capacidade da máquina em vencer a complexidade, como também, em explorar metodicamente o campo dos possíveis.  “Para criar é preciso conhecer as regras” BRaque ... criar é vencer os limites impostos pelo meio...</p>
103	<p>No universo das imagens infográficas, os fenômenos da interatividade da simulação e da transdução possibilitam a tradução dos modelos e das abstrações presentes na mente criativa. Como já visto, segundo Lévy, as novas tecnologias da inteligência são concebidas como instrumentos da ajuda à imaginação, reconhecida, por sua vez, como uma atividade de produção e simulação de modelos mentais</p>
104	<p>O operar com os meios eletrônicos vê-se fortemente influenciado pelo fenômeno da interatividade que introduz uma ruptura na relação tradicional entre emissor / receptor e se mostra como agente dialógico da interface homem / máquina.</p>
105	<p>Desde que se tenha domínio das linguagens a serem utilizadas, o fenômeno da interatividade possibilita à mente artística escolher infinitos caminhos a percorrer, concretizando potenciais trocas com o produto criado, que pode, continuamente, vir a se transformar. Este fenômeno garante ao usuário de determinado sistema exercer e desempenhar alternadamente ora o papel de emissor, ora o de receptor  Ao se colocar como ferramenta alimentadora do insight criativo, a interatividade é um procedimento que, potencialmente, assegura uma modificação substancial na</p>

	<p>relação entre artista, espectador e objeto criado, por permitir a instauração de processos de criação coletivos. Neste caso, o dialogo entre os agentes criativos (artista e espectador) e deles com o produto gerado respalda-se na ideia de que deva existir uma reversibilidade, na qual os respectivos papéis (emissor/receptor) invertam-se mutuamente, tornando-se possível processos de co-criações. Em síntese, tais processos se caracterizam como construções simultâneas, inaugurando, com certeza, diferentes caminhos para a criação.</p>
106-107	<p>As tecnologias eletrônicas podem ser utilizadas para pôr em “evidencia relações de ordem e forma, imperceptíveis no tempo e n espaço do homem”. Destas relações decorrem as <i>formas supraliminares</i>, que desempenham um papel de ordenação, por fazerem emergir aquilo que pode ser visto ou ouvido, à grande distancia. Esses patterns – assim chamados por Moles – localizados ou muito distantes ou muito lentos relativamente aos limites dão campo de consciência humana não se constituem em formas definidas. Para que estes padrões sejam visualizados, determinadas vezes, é necessário o uso de instrumentos que permitam ampliar a capacidade de percepção. A esse respeito, o autor esclarece: “o campo de consciência alargado das memórias do computador fará as vezes disso. . ele registrará essas formas, formas fantasmas, algumas vezes formas novas: e regurgitá-las-á a pedido, como fonte de inspiração ou como objeto para poder ver, ou seja, como espetáculo novo” (Moles).</p>
107	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Traduzidas sob forma numérica, estas mensagens circulam pelas interfaces e se manifestam como memória circulante, em virtude de seu Carter fluido e imaterial. 107</li> <li>• A transdução é o fenômeno responsável pela ampliação do campo sensível e visível do criador... O que este fenômeno assegura nada mais é que a amplificação das formas de expressão necessárias ao desenvolvimento da criatividade, sejam stas manifestadas por meio de atividades da mente e / ou do corpo daquele que inventa em as tecnologias eletrônicas. 107</li> </ul>
108	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ... Gestos, textos, imagens, sons do universo físico, ao serem digitalizados, são, automaticamente, registrados como números, podendo ser arquivados na memória do computador ou transmitidos entre as distintas interfaces: monitor, impressora, plotter, data-show, etc.</li> </ul>
109	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estes meios tecnológicos possibilitam capturar as estruturas da natureza, ampliando a consciência de realidade. Moles diz que se instala “... um novo principio de olhar sobre o mundo”, aplicado a todos os seus aspectos físicos. “tornar o mundo integralmente visível, tal é assim o objetivo que o computador coloca ao nosso alcance</li> <li>• A transdução não é somente o fenômeno que permite captar para o interior da maquina um amplo universo de sinais, transformando-os em imagens e sons, etc. (operações de passagem). Ao exercer a vocação de tradução, o fenômeno de transdução, mediado através das interfaces, abre diferente possibilidades de criação.</li> </ul>
110	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ao se mostrarem como “superfícies de tradução, de articulação entre dois espaços, duas espécies, duas ordens de realidades diferentes: de um código para o outro, do analógico para o digital, do mecânico para o humano...” (Lévy), as interfaces se impõem como amplificadoras da capacidade de expressão</li> </ul>
111	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferentes dispositivos podem ser empregados com o fim de alargar e dilatar capacidade de percepção humana, integrando-se às atividades imaginativa e operativa do criador no desenvolvimento dos processos de invenção. 111</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O artista tem agora em mãos a possibilidade de interagir com códigos diversos, absorvidos e incorporados pelos meios tecnológicos, a partir do fenômeno da transdução que, assim, permite instaurar transmutações entre os diversos signos.</li> </ul>
112	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O artista tem agora em mãos a possibilidade de interagir com códigos diversos, absorvidos e incorporados pelos meios tecnológicos, a partir do fenômeno da transdução que, assim, permite instaurar transmutações entre os diversos signos.</li> <li>• Método mitopoético – característico do fenômeno da bricolagem... executa-se um “trabalho usando meios e expedientes que denunciam a ausência de um plano preconcebido e se afastam dos processos e normas adotados pela técnica” (Lévi-Strauss)</li> </ul>
113	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A característica do pensamento mitopoético é elaborar conjuntos estruturados, mas utilizando resíduos e fragmentos de acontecimentos... Para Moles, no pensamento mitopoético, parte do objeto pode possuir todas as propriedades deste objeto. Portanto, com possibilidades de desempenhar, no raciocínio, o mesmo papel que o todo (em sua íntegra, das partes ao todo). Por fim conclui que cada fragmento é então constituído de específicas propriedades, a nosso ver, sugerindo correspondência à ideia de que cada parte, ao se inserir e organizar no todo, traz consigo sua carga significativa (Moles).</li> </ul>
114	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O fenômeno da digitalização possibilita reescrever estes distintos acontecimentos ou eventos em matrizes numéricas. Em forma de códigos numéricos, estes vários grafismos podem transitar entre as distintas interfaces para, posteriormente, transcodificarem-se e se inscreverem sobre um mesmo suporte</li> <li>• Expressar fenômenos de um modo diferente ajuda a apreender suas implicações. Este é o princípio de recodificação de Wertheimer, cujo método se baseia na constituição de uma nova mensagem com base em dados já conhecidos, introduzindo-se uma renovação crítica do conceito inicial. Tudo ocorre a partir de um esquema – “como se” ele fora o próprio fenômeno. 114-5</li> <li>•</li> </ul>
115	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desenvolvimento do processo criativo – incorpora-se a ideia de representação da representação. Este método pode envolver várias operações: citação, imitação, plágio, paródia, glosa (comentários), estilização, tradução, etc.</li> <li>• A tradução intersemiótica (Plaza) é um caso específico do método da recodificação, onde, a partir do pensamento intersemiotico, procura “penetrar pelas entranhas dos diferentes signos”, de modo a clarificar as relações estruturais no intuito de alcançar a transmutação de formas, ou seja, é a relação associativa de vários códigos ou meios para construir uma mensagem. Esse tipo de tradução resulta em um poderoso método de criação a partir de outros signos e provoca o aparecimento dos fenômenos da transcrição (produção de significados sob a forma de qualidades entre a tradução e o original), da transposição (produção de significados pela transferência de um signo de um meio para outro meio) e da transcodificação (produção de significados a partir de uma regra ou símbolo).</li> </ul>
116	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ... o conceito de analogia aparece sob o aspecto de transferência de uma técnica mental para outro domínio (Moles).</li> <li>• A digitalização, como já foi exposto, é a qualidade que permite a</li> </ul>

PLAZA, Júlio; TAVARES, Monica. **Os métodos heurísticos de criação**. In: Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998.

	incorporação de sinais diversos para o interior da maquina, em razão da conversão do sinal analógico em digital. A partir desta qualidade, o artista tem em mãos todo um patrimônio cultural – considerado matéria prima-que, depois de digitalizado e adquirido pelas interfaces, pode vir a sofrer operações de reciclagem em novos produtos icônicos.
	•
	•