

# Cooperação e Colaboração em Arte Digital no Ambiente Mosaicode

Lucas Oliveira Costa, Flávio Luiz Schiavoni

ALICE - Arts Lab in Interfaces, Computers and Everything Else  
Universidade Federal de São João del-Rei

lucasoliveiracosta10@gmail.com, fls@ufsj.edu.br

**Contexto:** A arte digital é uma área interdisciplinar que está na fronteira entre a Arte e a Realidade Virtual e que envolve outras áreas como computação e artes. Nesta área, soluções computacionais são criadas para o desenvolvimento de obras de arte cujo resultado é também uma ferramenta computacional. Na arte digital, o trabalho de criação de uma obra em equipe se mostra um desafio tanto para cientistas quanto para os artistas envolvidos em projetos coletivos.

**Objetivo:** Este trabalho tem como objetivo estudar a colaboração e cooperação na criação de arte digital trazendo como estudo de caso o ambiente de programação Mosaicode [1].

**Método:** O trabalho iniciou-se com a definição dos artefatos de software gerados neste ambiente de programação. Para isto, fez-se a definição de uma área de trabalho para o compartilhamento de artefatos com diferentes níveis de granularidade. Com isto, foi possível compartilhar o diagramas feitos para gerar código, o código gerado até aplicações resultantes além dos blocos utilizados para criar diagramas. Foi estudado o *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)* e *groupware* para entender os modelos de cooperação e aplicar algumas das ferramentas compatíveis com a aplicação.

**Resultado:** Como resultado foi possível enumerar diferentes maneiras de compartilhar arquivos durante a criação artística e permitir a colaboração e cooperação durante o processo criativo. Além disto, foi criado um chat para conversação, um *workspace* compartilhado entre os usuários da rede local bem como o envio de arquivos e artefatos gerados pelo sistema.

**Conclusão:** A possibilidade de uma criação coletiva para o domínio específico da arte digital possui características particulares e específicas que dificilmente encontra-se em contextos de criação coletiva como o desenvolvimento de sistemas em empresas e demais contextos que costumam ilustrar os casos de CSCW ou Groupware. No cenário deste trabalho, dificilmente conseguimos aplicar diretamente o modelo 3C [2], devido ao fato de o mesmo costumar ser horizontal e sem papéis de controle entre os envolvidos, o que exclui o papel do coordenador. Apenas a comunicação e a colaboração foi suficiente para atender as demandas de um processo criativo, embora foram avaliadas formas de coordenação independentes de coordenadores para futuras implementações, como o TODO e POST-IT.

## Referências

- [1] SCHIAVONI, F. L.; GONÇALVES, L. L.; GOMES, A. L. N. Web audio application development with mosaicode. In: *Proceedings of the 16th Brazilian Symposium on Computer Music*. São Paulo - SP - Brazil: [s.n.], 2017. p. 107–114.
- [2] TOWNSEND, A. M.; DEMARIE, S. M.; HENDRICKSON, A. R. Virtual teams: Technology and the workplace of the future. *Academy of Management Perspectives*, Academy of Management Briarcliff Manor, NY 10510, v. 12, n. 3, p. 17–29, 1998.