

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA E
GESTÃO DO CONHECIMENTO**

Michelle Benciveni Franzoni Frantz

**CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE CONHECIMENTO
ARTÍSTICO E CULTURAL EM AMBIENTE VIRTUAL
INTERATIVO**

Florianópolis – SC
2011

Catálogo na fonte pela Biblioteca Universitária da
Universidade Federal de Santa Catarina

F836c Frantz, Michelle Benciveni Franzoni
Criação e compartilhamento de conhecimento artístico
e cultural em ambiente virtual interativo [tese] / Michelle
Benciveni Franzoni Frantz; orientador, Fernando Álvaro
Ostuni Gauthier. - Florianópolis, SC, 2011.
228 p.: il.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa
Catarina, Centro Tecnológico. Programa de Pós-
Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento.

Inclui referências

1. Engenharia e gestão do conhecimento. 2. Tecnologia
da informação. 3. Comunicação de massa e tecnologia. 4.
Comunidades virtuais. 5. Artes. 6. Ambiente virtual. I.
Gauthier, Fernando Álvaro Ostuni. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação
em Engenharia e Gestão do Conhecimento. III. Título.

CDU 65

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA E
GESTÃO DO CONHECIMENTO**

Michelle Benciveni Franzoni Frantz

**CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE CONHECIMENTO
ARTÍSTICO E CULTURAL EM AMBIENTE VIRTUAL
INTERATIVO**

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Doutor em Engenharia e Gestão do Conhecimento.

Orientador: Prof. Dr. Fernando O. Gauthier

Co-orientador: Prof. Dr. Francisco Antônio Pereira Fialho

Florianópolis – SC
2011

Michelle Benciveni Franzoni Frantz

**CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DE CONHECIMENTO
ARTÍSTICO E CULTURAL EM AMBIENTE VIRTUAL
INTERATIVO**

Esta tese foi julgada adequada para obtenção do título de Doutor e aprovada em sua forma final pelo Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento

Florianópolis, 10 de março de 2011.

Prof. Dr. Paulo Maurício Selig
Coordenador do Curso

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Fernando O. Gauthier - Orientador
Universidade Federal de Santa Catarina

Profa. Dra. Jaqueline Wildi Lins
Universidade do Estado de Santa
Catarina

Profa. Dra. Édis Mafra Lapolli
Universidade Federal de Santa
Catarina

Profa. Dra. Maria Clara Kaschny
Schneider
Instituto Federal de Santa Catarina

Prof. Dr. Pedro Antônio de Melo
Universidade Federal de Santa
Catarina

Prof. Dr. Eduardo Teixeira da
Silva
Universidade Federal do Paraná

Prof. Dr. Neri dos Santos
Universidade Federal de Santa
Catarina

DEDICATÓRIA

Ao meu amor maior, Cesar Roberto Frantz, marido, companheiro e amigo, agradeço pelo apoio, confiança e estímulo a mim depositados, e pela incansável luta para nos tornarmos cada vez mais possíveis. Por me mostrar dia a dia a beleza e o significado da palavra amor.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por me acompanhar em toda essa trajetória e por me permitir chegar até aqui, me amparando nos momentos difíceis e dando força para prosseguir no caminho que escolhi.

Ao meu pai Carlos Augusto, que somou incentivos e permanente compreensão nos momentos em que não pude lhe dedicar atenção e retribuir-lhe carinho.

A minha amada avó Hilda, por sua sabedoria infinita e por ser o bem mais precioso da família.

A minha irmã Christine e ao Sandro, e ao meu irmão Rodrigo, pela compreensão e carinho dedicados a mim durante essa caminhada.

A Fernanda, Renata, Taka, Aline, Kenji e Yuji, por vocês existirem e fazerem parte da minha vida.

Ao Gilberto, pelo amparo e paciência a mim dispensados.

Ao meu orientador professor Dr. Fernando Ostuni Gauthier, pela confiança e credibilidade depositados em mim.

Ao meu co-orientador, professor Dr. Francisco Antônio Pereira Fialho, pelo pronto aceite ao meu convite e pelas suas contribuições.

À inestimável professora Dra. Édis Mafra Lapolli, pela coragem em empreender e acreditar em mim com dedicação nesta caminhada.

À querida professora Dra. Jacqueline Wildi Lins pela amizade conquistada e por fazer parte dessa jornada.

Aos membros da banca examinadora, pelas inestimáveis sugestões e contribuição prestadas durante este trabalho.

À enérgica Elizandra Machado, pela amizade e parceria desenvolvida durante o período do curso.

A Publichess Agência Digital, na pessoa do Everton Pitz, por aceitar o desafio proposto e cumpri-lo com maestria.

Aos funcionários do Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção, em especial a Michele e Airton, pelo pronto atendimento e incansável ajuda.

A Universidade Federal de Santa Catarina, pela oportunidade de realizar o curso.

A CAPES, pelo apoio financeiro na concessão da bolsa de estudos.

A Universidade do Estado de Santa Catarina, por todo apoio recebido.

A todos que direta ou indiretamente contribuíram para a realização deste trabalho.

AGRADECIMENTO ESPECIAL

À minha incansável mãe, Ana Maria Benciveni Franzoni, por sua inteligência e perseverança, carinho e amizade, agradeço por toda força e incentivo dedicados a mim no decorrer da minha vida.

“O homem retrata-se inteiramente na alma; para saber o que é e o que deve fazer, deve olhar-se na inteligência, nessa parte da alma na qual fulge um raio da sabedoria divina”.

(Platão)

RESUMO

A humanidade está atravessando um período de transformações econômicas, políticas, sociais, culturais e tecnológicas, denominado Sociedade do Conhecimento. Essa nova época tem como fator dominante o indivíduo, sendo o capital humano o bem mais apreciado e valorizado. Nesse contexto, o conceito de comunidade é resgatado, levando a uma organização social em redes. A cultura do meio familiar e comunitário aparece como vital para a formação do indivíduo. Nessa sociedade, a arte deixa de ser considerada apenas um resultado dos seus condicionamentos e ganha caráter transformador, focado na criatividade e iniciativa social, expandindo suas fronteiras, de forma que se torna inevitável a junção homem-máquina, tornando a arte reflexo de uma sociedade tecnológica. Nesse contexto, a presente tese tem como objetivo geral estabelecer diretrizes que promovam a criação e o compartilhamento do conhecimento artístico e cultural de uma comunidade utilizando ferramentas de tecnologia de informação e comunicação. A pesquisa é considerada aplicada, quali-quantitativa e exploratória. Com a finalidade de atender aos objetivos propostos desta tese, o procedimento metodológico adotado contempla as seguintes etapas: fundamentação teórica sobre conhecimento, considerações sobre o conhecimento artístico e cultural, além das aplicações das tecnologias de informação e comunicação baseadas na interatividade; desenvolvimento de um ambiente virtual interativo, denominado Groupart, que propicie a criação e o compartilhamento de conhecimento sobre artes visuais em uma comunidade; aplicação do ambiente proposto; análise do ambiente proposto; elaboração das diretrizes para plataformas de criação e compartilhamento de conhecimento artístico e cultural. Dentre as diretrizes, destaca-se a necessidade do ambiente virtual apresentar dinamismo, oferecer requisitos variados de disponibilização das informações, respeitar a individualidade do usuário, ser de fácil utilização, apresentar-se esteticamente agradável; o espaço deve possibilitar o crescimento da comunidade e a sua integração com outros universos. Ainda, para que o ambiente virtual tenha como foco a criação e o compartilhamento do conhecimento é fundamental que ele seja pautado nas relações humanas, de modo interativo, com princípios de igualdade e autonomia. O modelo de ambiente virtual interativo sugerido, ao promover discussões e troca de experiências sobre as artes visuais do estado de Santa Catarina, fomenta diretamente a memória do patrimônio artístico e cultural da população. A presente tese contribui

para o desenvolvimento de pesquisas na área da gestão do conhecimento e das artes, particularmente as que articulam criação e compartilhamento do conhecimento e patrimônio artístico e cultural, uma vez que, como se poderá verificar, nenhum estudo aborda modelos que vise à criação e o compartilhamento do conhecimento artístico e cultural através de um ambiente virtual interativo.

Palavras-chave: conhecimento, tecnologias de informação e comunicação, comunidade virtual de prática, artes visuais, ambiente interativo.

ABSTRACT

Humanity is passing a period of economic, political, social, cultural and technological changes, called the Knowledge Society. This new season has the individual as the dominant factor, and human capital are the most appreciated and valued thing. In this context, the concept of community is rescued, leading to a social network. The culture of family and community environment appears as vital to the formation of the individual. In this society, art no longer considered merely a result of your conditioning and get a transforming character, focused on creativity and social initiative, expanding its borders, so that the junction becomes inevitable man-machine interface, making art a reflection of society technology. In this context, this thesis aims to establish general guidelines that promote the creation and sharing of artistic and cultural community using tools of information technology and communication. The research is considered applied, qualitative, quantitative and exploratory. In order to meet the proposed objectives of this thesis, the chosen method comprises the following steps: theoretical framework on knowledge, observations about the artistic and cultural knowledge, and applications of information technology and communication based on interactivity; development of an environment virtual interactive, called Groupart, that enables the creation and sharing of knowledge about the visual arts in a community; implementation of the proposed environment; analysis of the proposed environment; guidelines for creating and sharing knowledge of art and culture. Among the guidelines, highlights the need for the virtual environments being dynamic, offer different requirements for the provision of information, respect the individuality of the user, be easy to use, present themselves aesthetically pleasing, the space should allow the growth of the community and its integration with other universes. Still, for the virtual environment has focused on the creation and sharing of knowledge, it is essential that it be guided in human relations, in an interactive way, with principles of equality and autonomy. It is expected that the interactive virtual environment model suggested, Groupart, promote discussions and exchange of experience on the visual arts of the state of Santa Catarina, stimulate directly the memory of artistic and cultural heritage of the population. Still, it is desired that the present thesis it contributed to the development of research in knowledge management and the arts, particularly those articulated creation and sharing of knowledge and artistic and cultural heritage, since no study discusses models aimed at

the creation and sharing of art and culture through an interactive virtual environment

Key-works: knowledge, information and communication technologies, virtual community of practice, visual arts, interactive environment.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Tipologia do conhecimento.....	55
Figura 2 - Processos de transformação de dado à informação e da informação ao conhecimento.....	60
Figura 3 - Características-chave para a criação do conhecimento...	63
Figura 4 - Quatro modos de conversão do conhecimento.....	65
Figura 5 - Processos de conversão do conhecimento.....	67
Figura 6 - Conteúdo do conhecimento criado pelos quatro modos de conversão.....	68
Figura 7 - Espiral de criação do conhecimento organizacional.....	69
Figura 8 - Modelo de cinco fases do processo de criação do conhecimento.....	71
Figura 9 - Fonte de Marcel Duchamp (1917) – Fotografia de Alfred Stieglitz.....	76
Figura 10 - Indicadores sociais responsáveis pela cultura.....	88
Figura 11 - Conhecimento social.....	90
Figura 12 - Ondas sucessivas em tecnologia de informação.....	100
Figura 13 - Interatividade comunicação mediada por computador: muitos-muitos.....	114
Figura 14 - Interatividade homem máquina.....	115
Figura 15 - As comunidades em rede de ação.....	119
Figura 16 - A comunicação antes e depois do ambiente de rede.....	120
Figura 17 - Ferramentas ou tecnologias Web 2.0 investidas pelas empresas.....	127
Figura 18 - Ferramentas ou tecnologias Web 2.0 consideradas mais importantes pelas empresas.....	127
Figura 19 - Criação do conhecimento em uma comunidade de prática.....	135
Figura 20 - Análise do ambiente proposto.....	140
Figura 21 - Página principal do Groupart.....	145
Figura 22 - Busca avançada.....	147
Figura 23 - Groupart - página pessoal do usuário.....	149
Figura 24 - Wikiart - publicar artigo.....	153
Figura 25 - Wikiart – artigo publicado.....	154
Figura 26 - Imaginart.....	157
Figura 27 - Videoart.....	159
Figura 28 - Biblioart.....	161
Figura 29 - Ciberexpo pessoal - publicar exposição.....	163
Figura 30 - Ciberexpo pessoal - exposição publicada.....	164

Figura 31 - Ciberexpo participativa - publicar exposição.....	166
Figura 32 - Ciberexpo participativa - exposição publicada.....	167
Figura 33 - Art Conference.....	169
Figura 34 - Notícias.....	171
Figura 35 - Eventos - criar.....	173
Figura 36 - Evento publicado.....	174

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Comparação entre a sociedade agrária, industrial e do conhecimento.....	42
Quadro 2 - Processos de transformação de dado à informação.....	44
Quadro 3 - Processos de transformação de informação ao conhecimento.....	45
Quadro 4 - Contribuição dos filósofos no entendimento do que é conhecimento.....	47
Quadro 5 - Tipos de conhecimentos.....	57
Quadro 6 - Variedades de tipos de conhecimento explícito e tácito..	58
Quadro 7 - Espaços Ba.....	65
Quadro 8 - Modos de conversão do conhecimento.....	69
Quadro 9 - Condições capacitadoras da criação do conhecimento...	70
Quadro 10 - Fases do processo de criação do conhecimento de Nonaka e Takeuchi (1997).....	71
Quadro 11 - Evolução da internet.....	108
Quadro 12 - Ferramentas tecnológicas interativas.....	122
Quadro 13 - Diferenças entre as comunidades de práticas e outras estruturas.....	131
Quadro 14 - Princípios para se cultivar uma comunidade de prática	132
Quadro 15 - Ações específicas aos usuários.....	142
Quadro 16 – Funcionalidades interativas específicas da rede social Groupart.....	150
Quadro 17 - Ferramentas interativas do Groupart.....	151
Quadro 18 - Funcionalidades das ferramentas interativas Groupart	152

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Percentual de entrevistados que utilizam ou planejam utilizar as tecnologias da Web 2.0.....	126
Tabela 2 - Compartilhamento do conhecimento tácito.....	179
Tabela 3 - Criação de conceitos.....	187
Tabela 4 - Justificação de conceitos.....	194
Tabela 5 - Construção de um arquétipo.....	195
Tabela 6 - Difusão interativa do conhecimento.....	200

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CERN - Centro Europeu de Pesquisa Nuclear

WWW - *World Wide Web*

W3C - *World Wide Web Consortium*

URL - Localizador Uniforme de Recursos

SECI - Socialização, Externalização, Combinação e Internalização

CoP - Comunidade de Prática

CoPs - Comunidades de Prática

TICs - Tecnologias de Informação e Comunicação

PHP - *Personal Hypertext Processor*

HTTP - Protocolo de Transferência de Hipertexto

HTML - Linguagem de Marcação de Hipertexto

CMS - Sistemas de Gestão de Conteúdo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	31
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA.....	31
1.2 OBJETIVOS	35
1.2.1 Objetivo geral.....	35
1.2.2 Objetivos específicos.....	35
1.3 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA.....	36
1.4 ADERÊNCIA AO PROGRAMA DE PÓS- GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA E GESTÃO DO CONHECIMENTO.....	39
1.5 ESTRUTURA.....	40
2 CONHECIMENTO.....	42
2.1 DOS DADOS AO CONHECIMENTO.....	42
2.2 TIPOS DE CONHECIMENTO.....	53
2.3 CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DO CONHECIMENTO.....	59
2.3.1 Modos de conversão do conhecimento: um modelo elaborado por Nonaka e Takeuchi.....	64
3 CONHECIMENTO ARTÍSTICO E CULTURAL.....	74
3.1 CONCEITOS E CONCEPÇÕES SOBRE ARTE E CULTURA..	74
3.2 ARTE E CULTURA NA SOCIEDADE.....	83
3.3 CONHECIMENTO ARTÍSTICO E CULTURAL NA COMUNIDADE.....	95
4 TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO.....	99
4.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	99
4.2 WEB 2.0.....	102
4.3 INTERATIVIDADE.....	110
4.4 SOCIEDADE EM REDE.....	115
4.5 TECNOLOGIAS INTERATIVAS DA WEB 2.0.....	121
4.5.1 Comunidades de Prática.....	128
5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	137
5.1 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA.....	137
5.2 AMBIENTE PROPOSTO.....	138
5.3 ANÁLISE DO AMBIENTE PROPOSTO.....	139
6 GROUPART: UM AMBIENTE INTERATIVO PARA A CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DO CONHECIMENTO ARTÍSTICO.....	141
6.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS.....	141
6.2 O AMBIENTE GROUPART.....	141
6.2.1 O Groupart como rede social.....	148

6.2.2 Ferramentas interativas.....	150
6.2.2.1 Wikiart.....	153
6.2.2.2 Art Library.....	155
6.2.2.3 Ciberexpo.....	162
6.2.2.4 Art Conference.....	168
6.2.2.5 Notícias.....	170
6.2.2.6 Eventos.....	172
6.3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	175
7 VERIFICAÇÃO DA ADEQUAÇÃO DO MODELO PROPOSTO.....	176
7.1 ANÁLISE DO AMBIENTE PROPOSTO.....	178
7.1.1 Compartilhamento do conhecimento tácito.....	178
7.1.1.1 Estabelecimento de laços sociais.....	179
7.1.1.2 Compartilhamento de emoções, sentimentos e modelos mentais.....	181
7.1.1.3 Desenvolvimento de confiança mútua.....	181
7.1.1.4 Promoção de interatividade por meio de diálogos pessoais....	182
7.1.1.5 Compartilhamento de experiências.....	183
7.1.1.6 Sincronismo entre indivíduos.....	184
7.1.1.7 Formação de equipe auto-organizada.....	184
7.1.1.8 Aspiração de metas comuns e desafiadoras.....	186
7.1.2 Criação de conceitos.....	186
7.1.2.1 Formulação e proposição de intenções aos membros.....	187
7.1.2.2 Utilização de linguagem figurativa.....	188
7.1.2.3 Favorecimento da autonomia dos membros.....	189
7.1.2.4 Convergência a um pensamento direcionado.....	190
7.1.2.5 Variação dos requisitos oferecidos.....	191
7.1.2.6 Reflexão coletiva.....	191
7.1.2.7 Cristalização de conceitos explícitos.....	193
7.1.3 Justificação de conceitos.....	193
7.1.3.1 Estabelecimento do valor dos conceitos recém criados.....	194
7.1.4 Construção de um arquétipo.....	194
7.1.4.1 Cooperação dinâmica entre os membros.....	195
7.1.4.2 Compartilhamento de habilidades técnicas.....	196
7.1.4.3 Transformação do conceito justificado em arquétipo.....	197
7.1.4.4 Combinação entre o conceito recém criado e o conceito já existente.....	198
7.1.4.5 Agregação de pessoas com habilidades diferentes.....	198
7.1.4.6 Desenvolvimento de consensos aprovado por todos.....	199
7.1.5 Difusão interativa do conhecimento.....	200
7.1.5.1 Possibilidade da existência de feedbacks.....	201

7.2 DIRETRIZES PARA A CRIAÇÃO E O COMPARTILHAMENTO DO CONHECIMENTO ARTÍSTICO E CULTURAL DE UMA COMUNIDADE UTILIZANDO FERRAMENTAS DE TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO.....	201
7.2.1 Diretrizes para a criação e o compartilhamento do conhecimento em artes e cultura de uma sociedade.....	202
8 CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES PARA FUTURAS PESQUISAS.....	205
8.1 CONCLUSÕES.....	205
8.2 RECOMENDAÇÕES PARA FUTURAS PESQUISAS.....	207
REFERÊNCIAS.....	208
ANEXO A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.....	226
ANEXO B – Consentimento para fotografias, vídeos e gravações	228

1 INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO TEMA

A humanidade está passando por rápidas transformações, que os indivíduos não conseguem assimilar de maneira eficaz o motor das mudanças geopolíticas, sociais, culturais e tecnológicas que os afetam e tudo ao seu redor, dando origem a uma nova sociedade.

Para Santos (2004), essas mudanças são um ponto de inflexão entre a era da certeza e do raciocínio lógico (era industrial) e uma nova era assinalada pela imprecisão, pelo futuro desconhecido e pelo número infinito de possibilidades que se apresentam (era do conhecimento).

Nessa sociedade evolutiva, dinâmica e instável, conhecida por pós-industrial (DE MASI, 2001), em rede (CASTELLS, 2010), terceira onda (TOFFLER, 2000), da informação e do conhecimento (DRUCKER, 2001) e sociedade neo-socialista do conhecimento (SANTOS, 2004), o conhecimento é o principal ativo de produção e geração de renda, pois capital e trabalho podem ser adquiridos desde que se tenha conhecimento.

Dentre as variadas nomenclaturas dadas para atual sociedade, reitera-se o pensamento de Sabbag (2007), que critica a denominação de sociedade da informação, e reafirma, como outros autores, o termo sociedade do conhecimento, privilegiando o indivíduo como patrimônio principal e insubstituível, ao invés de priorizar a informação atrelada à tecnologia.

Lévy (2010a, p.18) acredita que a sociedade da informação não existe: “a economia girará – como já o faz – em torno do que jamais se automatizará completamente, em torno do irredutível: a produção do laço social, o relacional.” Não se refere apenas à economia da informação, mas a economia do humano, onde o conhecimento é um dos seus subconjuntos. O autor afirma:

Nada é mais precioso que o humano, Ele é a fonte das outras riquezas, critério e portador vivo de todo valor. Que bem seria esse que não fosse saboreado, apreciado ou imaginado por nenhum membro de nossa espécie? Os seres humanos são, ao mesmo tempo, a condição necessária do universo e o supérfluo que lhe confere seu preço, compõem o solo da existência e o extremo de seu luxo: inteligências, emoções, envoltórios frágeis e

protetores do mundo, sem os quais tudo voltaria ao nada.

Pode-se dizer, então, que o capital humano é considerado o agente do conhecimento por possuir a capacidade de criá-lo e disseminá-lo por meio da sociedade. Encontra-se em Sabbag (2007), que se antes da sociedade do conhecimento o desafio era cuidar e depois trabalhar, agora é o de criar conhecimento e gerar aptidão para aplicá-lo.

A sociedade do conhecimento é assinalada pela velocidade das informações, onde pessoas adquirem e disseminam conhecimento fazendo uso das informações como ferramenta de crescimento pessoal.

O conhecimento faz parte das pessoas e é intuitivo e complexo. Terra (2005) dá por certo que é obtido e gerado de diversas formas, a saber: por comparação, pela experimentação, por conexão com outros conhecimentos, por meio de outras pessoas.

Por sua vez, Nonaka e Takeuchi (1997) afirmam que criar o conhecimento não é simplesmente aprender com os outros ou adquirir conhecimentos externos. O mesmo é construído por si mesmo, exigindo, na maioria das vezes, uma forte e difícil interação entre as pessoas.

Para Drucker (2001) é a pessoa que adquire o conhecimento, leva-o com ela; cria-o, aumenta-o ou o aprimora; aplica-o, ensina-o e o transmite. Porém, o conhecimento adquirido mais facilmente, traz a necessidade de um maior gerenciamento, para que os resultados sejam alcançados.

Desafios dessa época surgem e necessitam cada vez mais da gestão do conhecimento, na qual abrange tanto o conhecimento explícito, isto é, aqueles que estão registrados em documentos, disponibilizados em mídias ou em manuais, tanto o conhecimento tácito, provenientes de experiências e insights que estão na memória de cada indivíduo.

As abordagens comuns de gestão do conhecimento, segundo Saito, Umemoto e Ikeda (2007), que parecem estar orientadas para a tecnologia, enfatizam a natureza explícita do conhecimento, e tendem a interpretá-lo como um objeto que pode ser armazenado em repositórios, manipulado e transferido através de tecnologias de informação e comunicação. Por outro lado, a abordagem orientada a pessoas, enfatiza a natureza tácita do conhecimento, e tendem a interpretá-la como um processo social, dependente do contexto da compreensão humana que requer comunicação e cognição.

Lara (2004) afirma que a gestão do conhecimento não está somente na criação de um banco de dados, mas supõe resgatar uma

gama de fontes de conhecimento, por meio da utilização de um banco de dados (manuais e know-how das pessoas), de parceiros e de medidas que visem incentivar o conhecimento.

As tecnologias de informação e comunicação impulsionam a gestão do conhecimento ao melhorar seus processos, ligando os bancos de dados aos usuários, bem como, favorecendo a interatividade entre as pessoas.

Nesse sentido, com o salto tecnológico que se evidencia, o computador tem sido usado com frequência em várias áreas do conhecimento, tais como, educação, saúde, engenharia, artes e cultura. Entretanto, apesar da internet ser um meio muito utilizado para a comunicação e transmissão de informações, ela, conforme Silva e Gobara (2007), pode ser ainda melhor aproveitada como ferramenta na construção do conhecimento.

Ressalta-se que o avanço das tecnologias, aliado ao desenvolvimento dos computadores com grande capacidade de armazenamento e processamento de dados, bem como, à velocidade com que estes dados são transmitidos, permite a interação entre pessoas e conteúdos, em tempo real, por meio de um ambiente virtual interativo.

Não se pode desconsiderar a evolução da internet, e principalmente a nova geração denominada Web 2.0, que criaram condições flexíveis para que o meio virtual alcançasse o poder e a abrangência atual na sociedade humana. Através da internet, o indivíduo passa a ser o principal ativo, sendo as relações sociais, interação e a cooperação características fundamentais para o desenvolvimento virtual. A partir daí, aparece o termo inteligência coletiva, definido por Lévy (2010a) como a partilha de funções cognitivas (memória, percepção e aprendizado dos indivíduos), otimizadas por sistemas técnicos e externos ao ser humano, e ocorrida dentro de ambientes de cooperação e competição.

De acordo com Sabbag (2007), a partir do momento em que se destacou a importância do conhecimento para o indivíduo e para as organizações, surgiram grupos de pessoas que possuíam interesses comuns, interagiam e trocavam informações com o intuito de compartilhar conhecimento. Com o auxílio da internet, foram configurando-se redes diversas que giravam em torno de assuntos específicos, fomentadas pelo conhecimento humano e possíveis por meio de diversas ferramentas gratuitas disponíveis.

Em contrapartida às tecnologias da informação e comunicação, vistas anteriormente, vindo de encontro com o conhecimento e seus modos de disseminação, aborda-se neste trabalho também conceitos e

reflexões sobre cultura e arte que possibilitarão um melhor entendimento sobre o problema tratado.

Sabe-se que há diversos conceitos de cultura, dependendo do ponto de vista apresentado. Castells (2010, p.34) considera cultura como “um conjunto de valores e crenças que formam o comportamento”, onde padrões repetitivos de comportamento podem dar origem a costumes repetidos por instituições e por organizações sociais informais. Já Lévy (2010a, p.22), é categórico quando dá por certo que “nenhuma reflexão séria sobre o futuro da cultura contemporânea pode ignorar a enorme incidência das mídias eletrônicas e da informática”

Quando Makowiecky (2003) disserta sobre arte, afirma que a própria arte é finita em si mesma, mas pode auxiliar a observar as correlações globais e superar a alienação num mundo cada vez mais confuso. Por meio de visões humanísticas, a sociedade deveria voltar a ser vista como era outrora: uma junção consciente de pessoas voltadas para a cultura.

O filósofo francês Huyghe (1986, p.11) afirma que “a arte é uma função do homem, indispensável ao indivíduo e às sociedades”, que se impôs como uma necessidade humana desde a antiguidade. Para ele, arte e indivíduo são indissociáveis, e continua:

Não há arte sem homem, mas talvez não haja homem sem arte. Por ela, o homem exprime-se mais completamente, portanto, compreende-se e realiza-se melhor. Por ela, o mundo torna-se mais inteligível e acessível, mais familiar. É o meio de um perpétuo intercâmbio com aquilo que nos rodeia, uma espécie de respiração da alma bastante parecida com a física, de que o nosso corpo não pode prescindir. O ser isolado ou a civilização que não têm acesso à arte estão ameaçados por uma imperceptível asfixia espiritual, por uma perturbação moral. (HUYGHE, 1986, p.11).

Considera-se que a presença de acervos nas fundações culturais e artísticas é a mola propulsora para todas as atividades que envolvem a constituição de um pensamento e debates artísticos, com consequências para a formação do público e das comunidades. Todavia, Coli (1995) disserta sobre o difícil acesso das pessoas à arte, ocasionado por interesses ou falta de interesse das minorias dominantes, mas que, apesar de todas essas dificuldades, considera a arte como o ponto de encontro de todos os povos.

Pode-se dizer que a arte, ainda, é tida com um produto da elite. Os altos valores alcançados pelas obras de arte tornaram-na acessível somente a uma ínfima parcela da população. Os demais, dotados de conhecimento cultural, podem apreciá-la em exposições temporárias realizadas nas grandes cidades ou ainda em acervos de museus e instituições culturais. Porém, a maioria da população ainda não tem acesso a esse vasto patrimônio que está ao seu alcance. Conhecer arte não é só admirar o belo, mas também saber sobre história, é poetizar sobre a vida, é deixar a criatividade transparecer, dentre outras coisas. Popularizá-la é necessário, e a internet surge como o principal meio de disseminação desse conhecimento tão restrito.

Dessa forma, tem-se a seguinte pergunta de pesquisa: Como criar e compartilhar o conhecimento artístico e cultural em um ambiente virtual interativo?

1.2 OBJETIVOS DO TRABALHO

1.2.1 Objetivo geral

Estabelecer diretrizes que promovam a criação e o compartilhamento do conhecimento artístico e cultural de uma comunidade utilizando ferramentas de tecnologia de informação e comunicação.

1.2.2 Objetivos específicos

- Investigar os processos de criação e compartilhamento de conhecimento artístico e cultural;
- Identificar as ferramentas de tecnologia de informação e comunicação que vêm de encontro com os processos de criação e compartilhamento de conhecimento;
- Desenvolver um ambiente virtual interativo que propicie a criação e o compartilhamento de conhecimento sobre artes visuais em uma comunidade;
- Analisar o ambiente sugerido e levantar as diretrizes para plataformas de criação e compartilhamento de conhecimento artístico e cultural.

1.3 JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA

Novas formas de pensar e de conviver estão sendo elaboradas dentro do mundo das telecomunicações e da informática, as quais tornam os indivíduos dependentes das tecnologias e alterando significativamente as relações entre os homens, o trabalho e a própria inteligência (LÉVY, 2010a).

Para Cardoso Junior (2003, p.15), “a ciência e a tecnologia fazem com que a mente humana ultrapasse os cinco sentidos humanos, penetrando em esferas desconhecidas, não registradas pelo olho nu e nem alcançadas pelas mãos”. A rápida transmissão da informação por meio de redes de computadores permite acessar e interagir, de várias formas, de acordo com as necessidades de cada usuário, sendo que as tecnologias possibilitam à aquisição de uma variedade de acesso à informação digital.

No que tange a popularização da informação, é notável o que aconteceu com a *internet* no Brasil. Corroborando, Santos (2004) chama a atenção para o extraordinário crescimento da *internet* em nível mundial e, particularmente, no Brasil.

A *internet* está em quase todos os lugares: nas universidades, nas residências, nos bares e restaurantes e até mesmo nas comunidades de baixa renda. Hoje em dia, todas as classes sociais podem acessá-la, fazendo com que o canal de informações disponíveis na rede, o qual traduz informações mundiais atualizadas em questões de segundo, esteja acessível à todos.

A informática, antes sinônimo de computadores, está relacionada à vida das pessoas. Os antigos computadores de grande porte foram substituídos por microcomputadores. Houve uma transição até mesmo do lugar de trabalho a partir do uso dos computadores: mudaram-se das enormes salas para gabinetes, depois para as mesas, e nos dias atuais podem até serem transportados de um lado para o outro facilmente.

Com os avanços da informática e os benefícios procedentes da propagação da *internet*, segundo Silva *et al.* (2010), abriram-se as portas para a integração mundial, tornando reais os muitos objetivos técnicos/econômicos alguns dos quais eram encarados como utópicos.

Através da velocidade e interatividade oferecidas pela *internet*, o conhecimento pode ser adquirido e disseminado de uma maneira mais fácil. Porém, Antoun e Pecini (2006, 2007), afirmam que a tecnologia e suas ferramentas não são suficientes para que se forme a rede de processamento distribuído. Além dos computadores, é fundamental reunir quantidade suficiente de indivíduos para se engajar nos projetos

de modo que um verdadeiro supercomputador em rede seja construído para fazer uma tarefa específica.

Assim, o fenômeno redes sociais aparece, já que os novos processos tecnológicos não podem ser considerados produto de somente um indivíduo, mas sim de um árduo trabalho de pesquisa coletiva.

Corroborando, Oliveira, Silveira e Rigolon (2007) afirmam que esses processos tecnológicos não ocorrem de maneira isolada, sendo necessária a interação de indivíduos que buscam aumentar seu conhecimento. Para isso, segundo Terra (2005), é necessário que se promova um ambiente positivo, em que as pessoas se sintam motivadas a aprender e a multiplicar seu conhecimento com a mesma intensidade.

Lévy (2010c, p.14), frente ao crescimento demográfico presente, observa como solução a exaltação do indivíduo e uma organização social em rede, como “um único e imenso tecido aberto e interativo” que gera uma inédita situação e possível esperança.

Assim, as redes sociais, representadas nesta tese pelas comunidades de prática virtuais (CoP), ganham importante papel na atualidade, nas organizações e na sociedade como um todo.

Segundo Cardoso Júnior (2009), a interação entre usuários torna-se mais evidente por meio do uso de ferramentas interativas de colaboração, pois cada indivíduo pode atuar diversas vezes sobre o mesmo conteúdo, ensinando e aprendendo com os demais do grupo e consolidando seu conhecimento por meio da troca proporcionada por essa interação.

Dentro desse paradigma de relações sociais, a interação e a comunicação tornam-se parte do processo de construção do conhecimento, e, uma vez que o conhecimento cresce quando é compartilhado, pode-se perceber a potencialidade do alcance das relações sociais através das comunidades de prática.

Considerando-se o compartilhamento do conhecimento uma das tarefas importantes dentro de uma organização ou uma sociedade, as comunidades de prática inseridas no ambiente virtual, representam uma eficiente alternativa para a criação e compartilhamento do conhecimento.

A sociedade vive um período de adoção de novos modelos, valores e propostas. Nesse sentido, no que concerne a memória cultural de uma sociedade, Guarnieri (1990) salienta que não se deve impedir o seu desenvolvimento, desde que se conservem os seus pilares para que não se perca conhecimentos e identidades.

Dentro da recente dinâmica de relações sociais, a interatividade e a comunicação são fundamentais no processo de construção do

conhecimento, e, dessa forma, faz-se necessário a criação de espaços que fomentem o conhecimento, promovendo a interação entre seus usuários e o compartilhamento de informações.

Acredita-se, assim, que a utilização de redes sociais na criação e disseminação do conhecimento é uma abordagem efetiva e promissora, visto que além de auxiliar no gerenciamento e armazenamento do conhecimento explícito, também promove a interação informal entre os usuários.

Desse modo, os processos associados ao fluxo do conhecimento podem ocorrer de maneira natural, de forma que os indivíduos utilizem sua capacidade mental ao máximo, sejam proativos e produtivos, colaborando para a criação e compartilhamento de seus conhecimentos.

A popularização da arte encontra diversas barreiras no difícil acesso da sociedade brasileira aos lugares de exibição por diferentes razões. Seja pela dificuldade financeira de grande parte da população, que os impossibilita à visitação a exposições e museus, na maioria das vezes paga, ou pela falta de incentivos culturais e artísticos no Brasil, que inviabilizam a realização de mostras públicas em todo o país. Além desses fatores, não se pode deixar de ser evidenciada a própria cultura dos brasileiros, que não são estimulados ao conhecimento artístico durante a vida.

Levar as obras de arte de museus e galerias, bem como, o patrimônio histórico cultural da sociedade, até o público por meio da mídia mais popular de todos os tempos, a *internet*, aparece como uma iniciativa para a criação e compartilhamento do conhecimento artístico e cultural.

Considerando-se a beleza que a arte exprime, ou mesmo a informação cultural que ela transpõe, a importância da popularização da arte, com a quantidade de informação que ela oferece, é de fundamental relevância para o desenvolvimento social do cidadão, independente da classe social a qual está inserido.

A Era do Conhecimento e todo o avanço tecnológico resultante das últimas décadas, facilitou o acesso a todo tipo de informação. A partir daí, a elaboração de diretrizes que auxiliem a criação e compartilhamento do conhecimento artístico e cultural em um ambiente virtual atende à necessidade da popularização da arte e incentivo à cultura da população.

Ainda, sob o ponto de vista social, o tema é relevante, pois ao propor um modelo de ambiente virtual interativo que promova discussões e troca de experiências sobre as artes visuais de uma determinada região, no caso desta tese o estado de Santa Catarina,

fomenta diretamente a memória do patrimônio artístico e cultural de um povo.

Além disso, à medida que profissionais da área, sejam eles acadêmicos ou artistas, povoem o ambiente que tem a finalidade de interação dos usuários ao banco de dados, permitirá uma atualização constante deste acervo de modo que o público em geral, crie e compartilhe os seus conhecimentos.

A presente tese é de fundamental importância no meio científico, pois contribuirá para o desenvolvimento de pesquisas na área da gestão do conhecimento e das artes, particularmente as que articulam criação e compartilhamento do conhecimento e patrimônio artístico e cultural, uma vez que, como se poderá verificar, nenhum estudo aborda modelos que vise à criação e o compartilhamento do conhecimento artístico e cultural através de um ambiente virtual interativo.

Ainda, a maioria dos autores, aborda o conhecimento e a sua gestão relacionados com o ambiente organizacional e a presente tese propõe a criação e o compartilhamento do conhecimento em ambientes virtuais interativos.

1.4 ADERÊNCIA AO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ENGENHARIA E GESTÃO DO CONHECIMENTO

A gestão do conhecimento é entendida como a ação pelo qual o conhecimento originado por um indivíduo ou por um grupo de indivíduos, passa a ser consolidado. Dalkir (2005) relata que considerando a complexidade desse tema e a multiplicidade dos conceitos que aborda, a gestão do conhecimento é tratada sob diversos pontos de vista e percepções obtidos por meio da criação, compartilhamento e aplicação do conhecimento, bem como por meio da inserção na memória corporativa de melhores práticas e valiosas lições aprendidas.

Mais abrangente que o capital intelectual e mais operacional do que o conceito de organização aprendente, a gestão de conhecimento, com algumas variações de autor para autor, corresponde a todo um esforço sistemático realizado pela organização para criar, utilizar, reter e medir o seu conhecimento (LOUREIRO, 2003).

O programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento da Universidade Federal de Santa Catarina, considerado de caráter interdisciplinar, têm como objetivo o intercâmbio sistêmico de experiências e conhecimentos de pesquisadores de diferentes áreas de

atuação, por meio da pesquisa de modelos, métodos e técnicas de engenharia, mídias e gestão do conhecimento.

Dessa forma, este estudo insere-se nos propósitos do programa de Pós Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, por fazer uso de ferramentas interativas para criação de um ambiente virtual que auxilia na criação e compartilhamento do conhecimento artístico e cultural da sociedade.

Considerando as áreas oferecidas pelo programa, esta tese atende a área de Mídia e Conhecimento, por estudar a criação e o compartilhamento do conhecimento através de um sistema interativo por meio da *internet*.

Ainda, esta tese relaciona-se à área de Engenharia do Conhecimento, a partir do momento que se utiliza de meios tecnológicos e Inteligência Computacional para realizar o modelo de ambiente interativo proposto.

Não obstante, necessita da área de Gestão do Conhecimento para efetivar o estudo e traçar as diretrizes de criação e compartilhamento do conhecimento artístico e cultural em um ambiente interativo.

1.5 ESTRUTURA

O presente trabalho está dividido em sete capítulos para maior clareza do seu conteúdo conforme indicações a seguir.

No primeiro capítulo, representado pela introdução, tem-se a contextualização do tema, os objetivos geral e específicos da pesquisa, a justificativa e relevância do estudo, bem como sua aderência ao programa de Pós Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, e, finalmente sua estrutura.

O capítulo dois versa sobre o conhecimento, seus tipos e considerações a cerca da criação e compartilhamento do mesmo, enfatizando os modos de conversão elaborados por Nonaka e Takeuchi.

No capítulo três é apresentado o conhecimento artístico e cultural, no qual aborda-se os conceitos e concepções sobre arte e cultura, bem como seus papéis na sociedade.

O capítulo quatro trata das tecnologias de informação e comunicação, a Web 2.0, interatividade, a sociedade em rede e por último as tecnologias interativas, abrindo-se um tópico para as comunidades de prática.

O capítulo cinco aborda os procedimentos metodológicos, a classificação da pesquisa, apresentando-se ainda o ambiente proposto, bem como sua análise.

No capítulo seis é apresentado o Groupart como ambiente interativo para a criação e compartilhamento do conhecimento artístico e cultural, onde se tem o modo no qual ele foi configurado, e também as ferramentas e funcionalidades interativas que o compõem.

O capítulo sete apresenta a verificação da adequação do modelo proposto, onde se encontra a análise do ambiente e as diretrizes para a criação e o compartilhamento do conhecimento artístico e cultural de uma comunidade utilizando ferramentas de tecnologia de informação e comunicação.

Já o capítulo oito trata das conclusões, onde são ressaltadas as contribuições obtidas com a pesquisa, bem como, sugestões para futuros trabalhos.

Finalmente são apresentados as referências e os anexos.

2 CONHECIMENTO

2.1 DOS DADOS AO CONHECIMENTO

No final do século XX, várias transformações de ordem social, tecnológica, econômica e cultural transformaram o cenário da vida humana. Instaurou-se uma revolução tecnológica que deu início a uma remodelação acelerada na base da sociedade, ocasionada pelo advento das tecnologias de informação e comunicação (CASTELLS, 2010). Santos (2005, p.3) confirma o período transicional citado por Castells (2010), afirmando que a natureza das transformações é caracterizada pela complexidade dinâmica da era presente.

Pode-se observar um aumento na velocidade de transição dos períodos sociais da humanidade em decorrência das suas consequências. A antiga sociedade agrária perdurou por dez mil anos, a passada sociedade industrial limitou-se a trezentos anos, enquanto a contemporânea sociedade do conhecimento ainda não mostra a abrangência total das mudanças que provocará na humanidade (SABBAG, 2007). O Quadro 1 apresenta um paralelo entre os principais atributos dessas sociedades.

Atributos	Sociedade Agrária	Sociedade Industrial	Sociedade do Conhecimento
Processo	Semear para depois colher	Produzir e operar	Compreender para criar
Mote	Moro onde trabalho	Trabalho onde me reúno	Trabalho enquanto penso
Orientação	Passado, tradição	Presente, imediato	Futuro, inovação
Instituição prevalente	Família	Organização	Indivíduo
Organização	Hierarquia	Massificação	Rede
Valor	Recursos naturais e humanos	Capital e tecnologia	Competência e sabedoria
Símbolo	Terra	Cidade	Mente

Quadro 1 - Comparação entre a sociedade agrária, industrial e do conhecimento

Fonte: Adaptado de Sabbag (2007)

Corroborando com o proposto, Angeloni *et al.* (1999) dizem que o ponto forte dessas novas e futuras transformações é a velocidade com que as mesmas ocorrem, exigindo não somente das empresas, mas da sociedade como um todo, respostas imediatas e eficazes.

Sveiby (1998), Sabbag (2007) e Girardi (2009) afirmam que na sociedade do conhecimento o indivíduo é considerado como instituição dominante e em rede; a sua competência e a sua sabedoria são consideradas como valores; os processos são o de compreender para criar; a informação é tida como ferramenta de comunicação para o aprendizado e produção de conhecimento; o poder é baseado no conhecimento.

Considerando-se o conhecimento como o eixo estrutural do desempenho de sociedades, regiões e organizações, Teixeira Filho (2000), dá por certo que em todos os seus tipos e formas, possui importância desde há muito tempo. O homem vive e sempre viveu buscando o aperfeiçoamento de suas habilidades e o melhoramento de seus conhecimentos, objetivando satisfazer suas necessidades, anseios, desejos e aspirações (SANTOS, 2007).

Há concordância entre os autores que o conhecimento está relacionado à informação e ao dado, porém, não existe um consenso no que se refere à diferença e a definição destes termos. Dentre eles, pode-se citar Bell (1999), Nonaka e Takeuchi (1997), Angeloni *et al.* (1999), Carvalho e Tavares (2001), Davenport e Prusak (2003) e Tuomi (1999).

Bell (1999) define dado como uma sequência ordenada de itens ou eventos que não permite sentido e relacionamento. Informação permite sentido e relacionamento, são dados com significado. Conhecimento refere-se à capacidade de julgamento do indivíduo em relação às informações.

Para Nonaka e Takeuchi (1997, p.64), "a informação é um fluxo de mensagens", enquanto o conhecimento advém deste próprio fluxo de informação, apoiado nas crenças e compromissos de quem o detém. Essa informação pode ser observada através de duas perspectivas distintas: a informação sintática, representado pelo volume de informação; e a informação semântica, relacionada com o seu significado. Pode-se dizer que o aspecto semântico da informação é o mais relevante quando se pensa na criação do conhecimento.

Angeloni *et al.* (1999) concordam com Nonaka e Takeuchi (1997) quando dizem que, o conhecimento é gerado a partir da informação, por meio da aplicação de modelos mentais e processos de aprendizagem das pessoas. Considerando informação e conhecimento, Nonaka e Takeuchi (1997) afirmam que ambos são particulares ao

contexto e afins na medida em que dependem da situação e são originados de modo dinâmico na interação social entre os indivíduos.

De acordo com Carvalho e Tavares (2001), possuir informações, transmiti-las e acessá-las de forma rápida e direcionada, não significa, por si só, ter conhecimento sobre um determinado assunto. Dados necessitam de um contexto para se transformar em informações, informações precisam de um contexto para gerarem conhecimento e conhecimento demanda da capacidade interpretativa do indivíduo.

Davenport e Prusak (2003) afirmam que dados são simples observações sobre o estado do mundo; são facilmente estruturados e obtidos por máquinas; são de fácil transferência e normalmente são quantificados. Já, as informações são os dados dotados de importância e propósito, necessitam análise e exigem consenso em relação ao significado; bem como, exigem fundamentalmente a mediação humana.

A transformação de dados em informação necessita dos cinco processos apresentados no Quadro 2, quais sejam, contextualização, categorização, cálculo, correção e condensação.

Do Dado à Informação	
Contextualização	Sabe-se qual o propósito do dado
Categorização	Conhece-se as unidades de análise ou os elementos primordiais aos dados
Cálculo	Pode-se investigar os dados matematicamente ou estaticamente
Correção	Eliminam-se os erros dos dados
Condensação	Resumem-se concisamente os dados

Quadro 2 - Processos de transformação do dado à informação

Fonte: Autor

Quanto ao conhecimento, para Davenport e Prusak (2003, p.6), “é uma mistura fluida de experiência condensada, valores, informação contextual e insight experimentado, que proporciona uma estrutura para avaliação e incorporação de novas experiências e informações” A transformação de informação em conhecimento, apresentado do Quadro 3, dá-se por meio da comparação, consequências, conexões e conversação.

Da Informação ao Conhecimento	
Comparação	Como se compara as informações relativas a situação a outras já conhecidas?
Consequências	Quais as implicações dessas informações para decisões e ações?
Conexões	Como se relaciona o novo conhecimento com o anteriormente acumulado?
Conversaão	O que os demais indivíduos pensam desta informação?

Quadro 3 - Processos de transformação de informação ao conhecimento
Fonte: Autor

Tuomi (1999), ao tratar dados, informações e conhecimento em um sistema hierárquico, chama a atenção para o fato de que diversos autores consideram dados como fatos simples que se tornam informações; informações são os dados combinados de forma estruturada e de fácil compreensão, enquanto, conhecimento são informações processadas e avaliadas pelos indivíduos dentro de um contexto específico. Todavia o autor, nos leva à reflexão ao mudar essa ordem hierárquica, ao afirmar que os dados surgem depois que se tem a informação, e informação só surge depois que se tem conhecimento. Para ele, não existem ‘peças isoladas de fatos simples’ a menos que alguém os criou usando seu conhecimento.

Santos e Souza (2010) alertam para o fato de que conhecimento, por si só, não é construído por informações, pois a informação depende do conhecimento. A esse respeito encontra-se, também, em Davenport e Prusak (2003) que o conhecimento pode voltar a ser informação e dado.

Com referência ao conhecimento, Silva (2004, p.145), dá por certo que é formado por informação, que pode ser expressa e verbalizada, estável ou estática, em “completo relacionamento com uma característica mais subjetiva e não palpável, que está na mente das pessoas e é relativamente instável ou dinâmica, e que envolve experiência, contexto, interpretação e reflexão”.

Para Campos (2008, p.31), “conhecimento é definido como informação que passou por testes e avaliações em processos que procuram eliminar erro e alcançar a verdade, portanto mais confiável e aprimorada por registros e experiências”.

Conhecimento é criado por um fluxo de informações (mensagens) ancorado nas crenças e compromissos de seu detentor. “Tanto a informação como o conhecimento são específicos ao contexto e relacionais na medida em que dependem da situação e são criados de forma dinâmica na interação social entre as pessoas” (NONAKA e TAKEUCHI, 1997, p.64).

Os conceitos apresentados, anteriormente, pelos diversos autores levam-nos a concluir que existe uma interdependência entre dado, informação e conhecimento, todavia não, necessariamente, em ordem sequencial como sugere Tuomi (1999).

Senge (2000), ao afirmar que existem várias definições para conhecimento, considera-o como a capacidade para ação eficaz. Também alerta que o conhecimento não pode ser convertido em um 'objeto' e 'dado' de uma pessoa para outra. Para a difusão do conhecimento devem existir processos de aprendizagem pelos quais os seres humanos desenvolvem novas capacidades de ação eficaz.

A característica do conhecimento como algo que capacita à ação, segundo Santos e Souza (2010) e outros estudiosos, demanda interação para ser reconhecido. Mas, afirmam os autores, que ainda não existe um consenso sobre quais são as fronteiras do conceito de conhecimento em relação à ação.

O estudo do conhecimento humano, desde o período grego, tem sido o tema central da filosofia e epistemologia. O conceito do que é conhecimento foi introduzido por Platão, no qual o considera uma crença verdadeira justificada. Conceito, esse, aceito pela maioria dos filósofos, apesar das diferenças dos fundamentos entre racionalismo e empirismo. Enquanto que, para os racionalistas a fonte do conhecimento é a razão e o conhecimento é obtido de forma dedutiva; para os empiristas é a experiência que é a base para o conhecimento e sua forma de aquisição é indutiva. Sabbag (2007) afirma que para Platão, o conhecimento não pode ser construído de modo passivo. Seja propositivo ou competente, é sempre aplicável, não podendo existir dicotomia entre dois tipos, visto que são independentes.

O Quadro 4, apresenta uma evolução da contribuição dos filósofos no entendimento do que é conhecimento. Percebe-se que os diversos movimentos filosóficos tratam o conhecimento, ora, oriundos da razão, ora, a experiência é à base do conhecimento.

Aristóteles, filósofo empirista, afirmava que o conhecimento vem sempre da percepção, ou seja, a única fonte de conhecimento é a experiência sensorial.

Por outro lado Descartes, fundador da filosofia moderna,

racionalista continental, assegurava que somente através da mente humana (razão), e não dos sentidos, pode obter-se conhecimento externo.

Filósofos	Movimentos Filosóficos	Conhecimento
Platão (348 - 347 a.C.)	Racionalismo	A fonte de conhecimento é a razão. O conhecimento é obtido por dedução através do raciocínio.
Aristóteles (348 - 347 a.C.)	Empirismo	A única fonte de conhecimento é a experiência sensorial. O conhecimento é obtido por indução.
Descartes (1596 – 1650)	Racionalismo Continental	A mente humana vem equipada com ideias e conceitos natos.
John Locke (1632 – 1704)	Empirismo britânico	As sensações e as reflexões são as bases para o conhecimento.
Immanuel Kant (1724 – 1804)	Racionalismo/ Empirismo	A experiência é à base do conhecimento, mas não é a única. O conhecimento surge quando o pensamento lógico do racionalismo e a experiência sensorial trabalham juntos.
George Hegel (1770 - 1831)	Racionalismo/ Empirismo	O conhecimento começa com a percepção sensorial, que se torna mais subjetiva e racional por meio da percepção dialética dos sentidos.
Karl Marx (1818 - 1883)	Racionalismo/ Empirismo	O conhecimento é obtido através da manipulação das coisas ou “ação” e a sua verdade deve ser demonstrada na prática.
Edmund Husserl (1859 - 1938)	Fenomenologia	O conhecimento só é possível por meio da descrição das

		interações entre a consciência pura e seus objetos.
Husserl Heidegger (1889 - 1976)	Fenomenologia	O conhecimento é obtido mediante a reflexão.
Martin Sartre (1905 - 1980)	Existencialismo	Para se conhecer o mundo temos que agir rumo a um fim.
Maurice Merleau-Ponty (1908 - 1961)	Racionalismo	A dedução dos dados pela experiência nunca podem ser equivalentes ao conhecimento.
Ludwig Wittgenstein (1889 - 1951)	Análítica	Saber está relacionado com ser capaz de, bem como, com entender.
William James (1842 - 1910)	Pragmatismo	O conhecimento está relacionado com a teoria e a prática.
John Dewey (1859 - 1952)	Pragmatismo	O conhecimento está relacionado com a teoria e a prática.

Quadro 4 – Contribuição dos filósofos no entendimento do que é conhecimento

Fonte: Autor

Para Locke, opositorista aos racionalistas, as ideias não são natas, só as experiências podem proporcionar ideias à mente humana; além disso, as bases para o conhecimento são as sensações (percepções sensoriais) e as reflexões (percepções da operação da própria mente dentro do indivíduo).

Na tentativa de refutar as ideias dos racionalistas e dos empiristas, encontra-se em Kant (1999, p.53), a proposição de que mesmo a experiência sendo o fundamento do conhecimento, ela por si só, não é a sua fonte, ou seja, todo o conhecimento começa com a experiência, mas nem todo conhecimento surge da experiência. Kant, assim evidencia que as suas ideias oscilam entre o racionalismo e o empirismo.

Que todo o nosso conhecimento começa com a experiência, não há dúvida alguma [...]. Segundo o tempo, portanto, nenhum conhecimento em nós precede a experiência, e todo ele começa com ela. Mas embora todo o nosso conhecimento comece com a experiência, nem por isso todo ele se

origina justamente da experiência. Pois poderia bem acontecer que mesmo o nosso conhecimento de experiência seja um composto daquilo que recebemos por impressões e daquilo que a nossa própria faculdade de conhecimento (apenas provocada por impressões sensíveis) fornece de si mesma, cujo aditamento não distinguimos daquela matéria-prima antes que um longo exercício nos tenha tornado atentos a ele e nos tenha tornado aptos à sua abstração. (Kant, 1999, p.10.).

Kant (1999) declara que o conhecimento ocorre através de duas formas: a sensibilidade, a partir da qual intuí-se os objetos por meio dos sentidos e são representados no espaço e no tempo; e o entendimento, com o qual se sintetiza em conceitos o que se percebe pela sensibilidade. Segundo o autor, o pensamento sistematiza a experiência sensível, sendo por isto que o conhecimento está condicionado pelas formas de sentir e pensar. O conhecimento do objeto é obtido a priori por meio da percepção, porém só é conhecido quando é sistematizado por meio da razão.

Hegel, apesar de oscilar entre as ideias dos racionalistas e dos empiristas, tende mais para o lado do racionalismo. Como afirmam Nonaka e Takeuchi (1997, p.28), “a dialética é a criação de uma síntese através da conciliação da tese com a antítese ou da rejeição do que não é racional e manutenção do que racional”.

Aos postulados de Kant acrescenta-se dois princípios relativos à produção de conhecimento, estabelecidos por Hegel: historicidade e dialética. Hegel (1980, 2009) afirma que conhecimento é construído no contexto histórico e por seu caráter histórico passa a ser progressivo, ou seja, o conhecimento sempre será formulado a partir de outro já existente. A cada nova enunciação, surge uma tensão que irá negar a anterior e estabelecer uma terceira, que por sua vez, sintetizará os pontos positivos das anteriores e dá forma à dialética hegeliana, caracterizada pela tese, antítese e síntese.

Marx por sua vez, assim como Kant e Hegel, procurou sintetizar o racionalismo e o empirismo. Para ele, na busca do conhecimento, o conhecedor (sujeito) e o conhecido (objeto) estão em um processo contínuo e dialético de adaptação mútua.

O fenomenológico Husserl enfatizou a importância da experiência consciente direta. O conhecimento dá-se através da “análise

da intuição pura de sua essência.” (NONAKA e TAKEUCHI, 1997, p.29).

A fenomenologia também foi usada por Heidegger para explicar o conhecimento, no qual está intimamente ligado à ação, ou seja, o conhecimento é obtido mediante a reflexão.

Sartre, filósofo existencialista, destacou, também, o relacionamento entre conhecimento e ação. Para ele, para se conhecer o mundo tem-se que agir rumo ao fim.

Merleau-Ponty, outro filósofo fenomenológico, afirma que é através do corpo que se percebe as coisas e se entende outros sujeitos, ou seja, conhecedor é ao mesmo tempo conhecido. “O corpo sujeito não apenas existe, como habita o mundo aqui e agora, e contém conhecimentos de hábitos corporais” (NONAKA e TAKEUCHI, 1997, p.30).

Wittgenstein, pertencente à filosofia analítica, afirma que o saber está relacionado com ‘ser capaz de’ e com ‘entender’. De acordo com Santos e Souza (2010, p.264) são referências importantes as ideias de Wittgenstein, no qual “os significados das palavras são construídos socialmente”. Essas ideias, segundo os autores, são um dos principais recursos empregados tanto para a representação, quanto para a disseminação do conhecimento.

James e Dewey refutaram a teoria de que a obtenção do conhecimento dá-se pela separação entre teoria e prática. Para eles ‘teoria e prática’ e ‘conhecimento e ação’ estão intimamente relacionados.

Karl Popper, criador da filosofia do racionalismo crítico, nega, que o conhecimento é produto da experiência sensorial e enfatiza que “todo o nosso conhecimento é impregnado de teoria, inclusive nossas observações”. (POPPER, 2009, p.28). Para o autor, todo conhecimento é sempre imperfeito, porém perfectível, isto é, pode ser melhorado ou aperfeiçoado. Reconhece o progresso do conhecimento quando afirma que aprender alguma coisa nova significa transformar algum conhecimento anterior.

A maneira pela qual nosso conhecimento progride, e especialmente nosso conhecimento científico, se dá através de antecipações injustificadas (e injustificáveis), por palpites, por soluções e tentativas para nossos problemas, por conjecturas. Essas conjecturas são controladas por crítica, isto é, por possíveis refutações, as quais

incluem testes severamente críticos [...]. (POPPER, 2009, p.9).

Depara-se em Thomas Kuhn, outra contribuição à teoria do conhecimento, quando contesta a lógica do método indutivo. Para Kuhn (2006), o conhecimento é construtivo, inventivo e não irrevogável. Entretanto, como Popper (2009), aceita que é possível o seu desenvolvimento, porém não por meio do critério constituído da refutação. Com relação ao conhecimento científico, o autor afirma que,

À medida que o processo de desenvolvimento continua, os exemplos a partir dos quais os praticantes aprendem a reconhecer exatidão, escopo, simplicidade e assim por diante, mudam tanto dentro quanto entre as áreas. Mas os critérios que esses exemplos ilustram são eles próprios necessariamente permanentes, pois abandoná-los seria abandonar a ciência junto com o conhecimento que o desenvolvimento científico traz. [...] A resolução de quebra-cabeças é uma das famílias de práticas que surgiram durante aquela evolução [de práticas humanas], e o que ela produz é o conhecimento da natureza. Aqueles que proclamam que nenhuma prática orientada por interesses pode ser propriamente identificada com a busca racional do conhecimento cometem um erro profundo e cheio de consequências. (KUHN, 2006, p.339).

Como visto anteriormente, a contribuição dos diversos filósofos no entendimento do que é conhecimento, é incontestável. Entretanto, há de se considerar, ainda, a contribuição de outros estudiosos, tais como, Michael Polanyi, Jean Piaget, Lev Vygotsky e Karl-Erik Sveiby, dentre outros.

Polanyi (1966) considera que o conhecimento humano origina-se nos atos de compreensão das pessoas, ou seja, no contexto de que 'se sabe mais' do que 'se pode dizer'. Dessa maneira, a dimensão tácita do conhecimento define e dá sentido a sua dimensão explícita complementar.

Conforme Piaget (1987), a construção das estruturas mentais dá-se pela troca do sujeito com o meio (objeto do conhecimento), a partir de estruturas existentes, isto é, por meio da ação adaptativa que ocorre. A interação do sujeito com o meio faz com que o mesmo esteja em continuo processo adaptativo, onde ele é um sujeito ativo, que constrói o

seu conhecimento através da transformação da realidade no qual interage e da transformação de si mesmo.

O conhecimento repousa em todos os níveis sobre a interação entre o sujeito e os objetos. [...] Mesmo quando o conhecimento toma o sujeito como objeto, há construções de interações entre o sujeito-que-conhece e o sujeito-conhecido (PIAGET, 1987, p.590).

Todavia, como se pode observar em Piaget, na construção do conhecimento, os processos internos predominam em relação aos interpessoais.

Segundo Vygotsky (1991, p.150), a construção do conhecimento depende da linguagem, dado que “o significado de uma palavra representa um amálgama, tão estreito do pensamento e da linguagem, que fica difícil dizer, se, se trata de fenômeno da fala ou fenômeno do pensamento”. Assim, do ponto de vista do autor, um novo conhecimento é consolidado pela linguagem. Percebe-se em Vygotsky (1984, 1991), que ele refuta as ideias dos empiristas e comportamentalistas, uma vez que, segundo ele, o homem forma-se a partir de estímulos externos.

Todas as funções psicointelectuais superiores aparecem duas vezes no decurso do desenvolvimento da criança: a primeira vez, nas atividades coletivas, nas atividades sociais, ou seja, como funções intersíquicas; a segunda, nas atividades individuais, como propriedades internas do pensamento da criança, ou seja, como funções intrapsíquicas (VYGOTSKY, 1984, p.114).

Sveiby (1994) tem a convicção de que, pelo menos, a realidade social é o resultado das atividades do sujeito, isto quer dizer que, a realidade é construída por ele. Para o autor, o sujeito constrói o seu conhecimento por ser um experimentador ativo ao invés de ser um receptor passivo de estímulos (informações).

De acordo com Santos e Souza (2010), o conhecimento existe entre os ‘entes cognoscentes’, ou seja, entre os sujeitos ou entidades que sejam capazes de manipular representações e que possuam uma estrutura cognitiva mínima, adequada a reconhecer estímulos e reagir de modo coerente, com sua base de conhecimentos. Os autores, afirmam que um fator importante é a presença da cognição no conhecimento, tornando-o diferente, deste modo, da informação. Sendo que o domínio

cognitivo abrange as crenças, aquisição e revisão de crenças, aprendizado, conhecimento e raciocínio.

Ainda, os autores pressupõem que sob o ponto de vista estrutural existe uma identidade entre o que é percebido como conhecimento e como informação, mas que no âmbito da Engenharia e Gestão do Conhecimento, os termos informação e conhecimento são decisivos para a definição de seus objetos de pesquisa. O conceito de conhecimento, nesse âmbito, assinala o valor do conhecimento, sendo que a informação geralmente é identificada como dado, assim, dado, informação e conhecimento, sob o ponto de vista funcional são distintos de acordo com seu valor diante dos ‘entes cognoscentes’.

Estruturalmente, toda informação é expressão do conhecimento, porém, não são todas as informações ou os conhecimentos expressos que são considerados valiosos em uma dada circunstância. Para um observador externo o conhecimento valioso manifesta-se em ações ou atividades também valiosas, de acordo com as circunstâncias. Há conhecimentos valiosos que ainda não foram expressos como informação passível de ser comunicada, mas que é pressentido ou imaginado em atitudes ou atividades (SANTOS e SOUZA, 2010, p.271).

Ao tratar da preservação do conhecimento Panigrahy (2010), afirma que o conhecimento precisa ser mantido, retraduzido, reentendido, reescrito e redescobertos. Para o autor, conhecimento é a informação que permite às pessoas fazerem coisas melhores para aprimorar suas vidas ou para melhorar a compreensão de si mesmo e do mundo em que vive, além disso, de conceitos abstratos inspirados em modelos de processos. Ter conhecimento significa ter a capacidade de fazer uso dele, quando necessário. Afirma ainda, que a quantidade de conhecimento que está sendo gerado está aumentando linearmente com o tempo e que o mesmo, por ser complexo, é difícil gerenciá-lo.

Poder-se-ia citar inúmeros outros autores que, de uma maneira ou de outra, conceituam dados, informações e conhecimento, bem como, apresentam as suas distinções. Todavia, adotar-se-á neste estudo as proposições de Santos e Souza (2010), apresentadas anteriormente.

2.2 TIPOS DE CONHECIMENTO

Segundo Terra (2005), a obra *The Tacit Dimension* de autoria de Michael Polanyi, publicada em 1966, foi a que primeiro registrou o termo conhecimento tácito, fazendo referência ao tipo de conhecimento que não pode ser verbalizado e nem escrito.

Conhecimento tácito é, para Polanyi (1966), o conhecimento difícil de se comunicar, espontâneo, intuitivo, experimental, profundamente enraizado na ação, envolvimento e comprometimento dentro de um contexto específico,

[...] conhecimento cotidiano, do tipo revelado pela criança que faz um bom jogo de basquetebol [...] apesar de não saber fazer operações aritméticas elementares. Tal como um aluno meu me dizia, falando de um seu aluno: Ele sabe fazer trocos, mas não sabe somar os números. Se o professor quiser familiarizar-se com este tipo de saber, tem de lhe prestar atenção, ser curioso, ouvi-lo, surpreender-se, e atuar como uma espécie de detetive que procura descobrir as razões que levam as crianças a dizer certas coisas. Esse tipo de professor se esforça por ir ao encontro do aluno e entender o seu próprio processo de conhecimento, ajudando-o a articular o seu conhecimento-na-ação com o saber escolar. Esse tipo de ensino é uma forma de reflexão-na-ação que exige do professor uma capacidade de individualizar, isto é, de prestar atenção a um aluno, mesmo numa turma de trinta, tendo a noção do seu grau de compreensão e das suas dificuldades (POLANYI, 1966, p.82).

Afirma o autor, que o conhecimento explícito é de fácil formalização e comunicação e está expresso nos processos, ferramentas, serviços, produtos ou em registrados em documentos. A dimensão tácita do conhecimento define e dá sentido à sua dimensão explícita.

Senge (2000) afirma que o conhecimento tácito, registrado por Polanyi (1966), são os modelos mentais, premissas, habilidades e capacidades, dos quais comumente não temos muita consciência.

Na visão de Nonaka e Takeuchi (1997) tem-se dois tipos de conhecimento, o explícito e o tácito, onde o explícito pode ser expresso em palavras e números, facilmente comunicado e compartilhado; enquanto, o tácito é altamente pessoal e difícil de ser formalizado, consequentemente de difícil transmissão e compartilhamento com outros sujeitos. Para o autor, são duas as dimensões do conhecimento tácito,

quais sejam, a técnica, que abrange “um tipo de capacidade informal difícil de definir ou habilidades capturadas no termo *know-how*; e a cognitiva, a qual consiste em esquemas, modelos mentais, crenças e percepções tão arraigadas que os tomamos como certos (NONAKA e TAKEUCHI, 1997, p.7).

Boisot (1995) propôs uma tipologia para o conhecimento, na qual o conhecimento pode ser codificado ou não codificado, difuso ou não difuso. Sendo que o conhecimento codificado é o que pode ser armazenado ou colocado por escrito, sem perdas significativas de informação (mercado de ações, códigos de software); enquanto o conhecimento não codificado é aquele que não pode ser capturado pela escrita ou armazenado sem perder o essencial da experiência que se refere (operar máquinas complexas, tocar piano). O conhecimento difuso é o compartilhado com outros (programas de rádio, relatórios publicados); ao passo que o conhecimento não difuso não é compartilhado ou de difícil compartilhamento, pois fica trancado no interior das pessoas, talvez por ser de difícil articulação ou porque as mesmas decidem deixá-lo guardado (fantasias pessoais, segredos da empresa). Uma vez que o conhecimento difuso de Boisot (1995) é o conhecimento compartilhado, o termo compartilhado como sinônimo de difuso, assim, partindo da tipologia apresentada, o autor, caracterizou quatro novos conhecimentos, quais sejam, privado, público, pessoal e de senso comum.

Como se pode observar na Figura 1, o conhecimento privado é codificado e não compartilhado; o público é codificado e compartilhado; o pessoal é não codificado e não compartilhado, enquanto o de senso comum é não codificado e compartilhado.

	Não compartilhado	Compartilhado
Codificado	Conhecimento privado	Conhecimento público
Não codificado	Conhecimento pessoal	Conhecimento de senso comum

Figura 1 – Tipologia do conhecimento

Fonte: Adaptado de Boisot (1995)

Choo (2010), tendo como base a tipologia de Boisot, classificou os tipos de conhecimento organizacional em tácito, explícito e cultural. Conhecimento tácito é o conhecimento implícito que os membros da organização utilizam para realizar seus trabalhos e dar sentido a seu mundo. Quando compara ao de Boisot, afirma que é o conhecimento pessoal, não codificado e de difícil compartilhamento. O conhecimento explícito refere-se aquele divulgado formalmente, isto é, de fácil compartilhamento e pode ser expresso por regras. Já, o conhecimento cultural, diz respeito aquele formado de estruturas cognitivas e emocionais que comumente os membros da organização fazem uso para perceber, explicar, avaliar e construir a realidade.

Para Lastres e Albagli (1999) existem dois tipos de conhecimentos: os conhecimentos codificáveis - que, transformados em informações, podem ser reproduzidos, estocados, transferidos, adquiridos, comercializados etc. - e os conhecimentos tácitos.

Com base nos tipos de conhecimentos fundamentados por Collins (1993), Blackler (1995) caracterizou o conhecimento em: *embrace* - conhecimento pessoal; o qual depende das habilidades conceituais e habilidades cognitivas; *embodied* - conhecimento incorporado, que é orientado para a ação; *encultured* - conhecimento cultural, que se refere ao processo de alcançar entendimentos comuns e são relacionadas com os processos sociais e culturais, provavelmente dependem fortemente da linguagem; *embedded* - conhecimento embutido que reside nas rotinas sistêmicas, por exemplo, nas tecnologias; e *encoded* - conhecimento codificado que é a informação que é transmitida por meio de sinais e símbolos (livros, manuais, bases de dados, etc).

Spender (1998) separa o conhecimento em: explícito, implícito, individual e coletivo. O conhecimento explícito está, normalmente, disponível para o indivíduo sob a forma de fatos, conceitos e estruturas que podem ser armazenados e recuperados da memória ou registros pessoais. O conhecimento coletivo é o incorporado nos indivíduos e geralmente é criado e compartilhado por meio de interatividade e experiência compartilhada entre os mesmos.

Conforme Lundvall (2000) tem-se os seguintes tipos de conhecimento: *know-what*, relativo ao conhecimento sobre os fatos; *know-why*, relativo ao conhecimento sobre os princípios e leis que regem os fatos; *know-how* relativo às competências e habilidades para se fazer algo; *know-who*, relativo ao conhecimento sobre quem sabe que e quem sabe fazer que, isto é, sobre as competências e habilidades de se buscar conhecimentos em outras disciplinas ou especializações.

Sabbag (2007, p.48) classifica o conhecimento em propositivo e competente, no qual o primeiro relaciona-se “ao conjunto de crenças verdadeiras e justificadas”, enquanto o segundo “serve-se do pensar, mas incorpora sensações e percepções. Desenvolve destreza e maestria”, ou seja, refere-se ao modo de agir, envolve aptidões e é fruto da prática.

Ao fazer referência aos tipos de conhecimento tácito e explícito, Capra (2002, p.126), afirma que, “embora o conhecimento sempre seja gerado por indivíduos, ele pode ser trazido à luz e dilatado pela organização por intermédio de interações sociais no decorrer dos quais o conhecimento tácito se transforma em conhecimento explícito”.

Uma sinopse dos tipos de conhecimentos alcunhados pelos autores citados anteriormente é apresentada no Quadro 5. Salienta-se que a ordem dos autores corresponde a sequência cronológica de publicação.

Autores	Tipos de conhecimento
Polanyi (1966)	tácito explícito
Boisot (1995)	privado público pessoal senso comum
Blackler (1995)	<i>embraine</i> - conhecimento pessoal <i>embodied</i> – conhecimento incorporado <i>encultured</i> - conhecimento cultural <i>embedded</i> - conhecimento embutido <i>encoded</i> - conhecimento codificado
Spender (1998)	explícito implícito individual coletivo
Nonaka e Takeuchi (1999)	tácito explícito
Lastres e Albagli (1999)	codificáveis tácitos
Lundvall (2000)	<i>know-what</i> <i>know-why</i> <i>know-how</i> <i>know-who</i>
Capra (2002)	tácito

	explícito
Davenport e Prusak (2003)	tácito explícito
Sabbag (2007)	propositivo competente
Choo (2010)	tácito explícito cultural

Quadro 5 – Tipos de conhecimentos

Fonte: Autor

Binz-Scharf (2003) apresenta uma variedade de tipos de conhecimento explícito e tácito, sintetizados no Quadro 6, a partir dos trabalhos de Nonaka (1994), Spender (1996), Winter (1987), Anderson (1983); Ryle (1949), Hedlund (1994), Kogut e Zander (1992) e Weiss (1998).

Pelo exposto, percebe-se que há um entendimento entre a maioria dos autores abordados nesta tese, que o conhecimento humano pode ser do tipo explícito e tácito.

Autores	Conhecimento explícito	Conhecimento tácito
Polanyi (1966)	verbalizado, escrito, desenhado ou articulado	não verbalizado, intuitivo e não articulado
Nonaka (1994)	discreto, capturado nos registros do passado	atividade contínua do saber
Spender (1996)	objetivo	coletivo
Winter (1987)	simples, pode ser ensinado e observável	complexo, não pode ser ensinado e não observável
Anderson (1983)	declarativo (o que fazer)	procedimental (como fazer)
Ryle (1949)	saber que (<i>Knowing that</i>)	saber como (<i>Knowing how</i>)
Hedlund (1994)	incorporado em produtos,	cognitivo

	serviços ou artefatos	
Kogut e Zander (1992)	informação (saber o que significa algo)	know-how (habilidade ou experiência prática)
Weiss (1998)	racionalizado	embutido

Quadro 6 – Variedades de tipos de conhecimento explícito e tácito

Fonte: Adaptado de Binz-Scharf (2003)

2.3 CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DO CONHECIMENTO

Como se observou anteriormente, para Davenport e Prusak (2003), o conhecimento deriva da informação, da mesma forma que esta deriva dos dados, sendo que para que seja criado o conhecimento, é necessário a intervenção do indivíduo. A partir daí, Davenport e Prusak (2003) categorizaram os métodos pelos quais ocorre a transformação de dados em informação e desta em conhecimento, processos os quais ocorrem a partir da agregação de valores promovidas pelo ser humano, que podem ser ilustrados através da Figura 2.

A construção de conhecimento, na concepção de Valentim e Gelinski (2005, p.45), exige do sujeito certas competências, tais quais, “saber pensar; saber observar; saber estabelecer relações; saber questionar; saber aproveitar o conhecimento acumulado através das experiências vivenciadas ao longo da vida; ter capacidade de apreender; ter consciência da própria ignorância.”

O processo de criação do conhecimento, segundo Teixeira Filho (2000), é alcançado através de uma interação entre as pessoas e são elas que decidem se compartilham ou não seus conhecimentos. São as pessoas que transmitem conhecimento a outras pessoas, por meio de livros, documentos, vídeos, *web*, dentre outros. Daí a importância atual da interatividade entre os indivíduos, a qual é abordada no capítulo quatro.



Figura 2 - Processos de transformação de dado à informação e da informação ao conhecimento

Fonte: Autor

No entendimento de Nonaka e Takeuchi (1997), a criação do conhecimento organizacional é a capacidade de uma empresa em criar novo conhecimento, difundi-lo na organização como um todo e incorporá-lo a produtos, serviços e sistemas. Todavia, os autores, afirmam que quando se faz referência ao termo ‘criação de conhecimento organizacional’, deve-se considerar que a organização, por si só não cria conhecimento, necessita da iniciativa dos indivíduos e das interações que ocorrem no grupo.

Percebe-se, entre os autores citados anteriormente, que o ser humano é o meio propiciador e fundamental para que haja a construção do conhecimento. Sem a presença do indivíduo, o conhecimento não pode ser criado. Ele é o agregador de valores, o proprietário do saber.

Porém, o processo de obtenção de um novo conhecimento “desenvolve-se sempre como resultado da modificação de conhecimentos prévios” [...] O que há de especial no conhecimento humano é que ele pode formular-se na linguagem, em proposições. Isso faz o conhecimento tornar-se consciente e ser objetivamente criticável por argumentos e provas (POPPER, 2009, p.33).

Sabbag (2007) acredita que o indivíduo aprende na via social através de estímulos externos ou internos, porém sempre dependendo de análises críticas e reflexivas, de repertório cultural e também de maturidade. A maturidade permite que os indivíduos tornem-se mais atentos, mobilizem conhecimento, os quais geram mais conhecimentos. O autor afirma que se aprende quando se faz algo novo (novas experiências, novo ambiente de trabalho e novo contexto social), nos períodos de encontros e desencontros, nos momentos de virada, nos instantes de crise, nos momentos de transformação. O cotidiano, despercebido aos olhos humanos, não fornece matéria consistente para que ocorra o aprendizado, servindo mais para desfrute do que para a aquisição de conhecimento (SABBAG, 2010). Somente prestando-se atenção nas simples coisas da vida é que se pode aprender com elas.

Corroborando, Santos e Souza (2010), afirmam que as variadas formas de expressão, bem como, de linguagem permitem aos sujeitos compartilharem os seus conhecimentos, os quais são formados por uma gama de conhecimentos comuns designados por cultura, levando-os a construir novos conhecimentos.

Lévy (2010a) considera existir um espaço do saber, e que este se desperta sob os nossos olhos semelhante a uma paisagem desconhecida, onde são reprogramadas as regras do jogo social e a identidade dos indivíduos que o compõe. Da mesma forma, o autor afirma que a prosperidade das nações, da sociedade, das empresas e dos indivíduos depende da capacidade adquirida de navegar no espaço do saber. O autor continua (Lévy, 2010a, p.19), “quanto melhor os grupos humanos conseguem se construir em coletivos inteligentes, em sujeitos cognitivos, abertos, capazes de iniciativa, da imaginação e de reação rápidas, melhor asseguram seu sucesso no ambiente altamente competitivo que é o nosso”.

Confirmando as ideias de Lévy (2010a), Sabbag (2007) diz que para ocorrer aprendizagem faz-se necessário valer-se de relacionamentos significativos, atestando que os encontros despreziosos não enriquecem, apenas os especiais, compostos por interlocutores válidos, coexistentes num espaço de igualdade.

Conforme Nonaka e Toyama (2003), a criação do conhecimento é um processo de síntese, onde os indivíduos interagem entre si, com a organização e o ambiente, superando situações críticas. Os autores afirmam que esse ambiente exerce influência sobre os membros, os quais o recriam continuamente através da interação social.

Atentando o termo organização à formação de agrupamentos individuais, Sabbag (2007) afirma que, o grupo possibilita não só a

colaboração, mas também a possibilidade de formar vínculos entre os membros envolvidos e a organização. Grupos caracterizam um termo genérico para "todo coletivo pequeno em que prosperam vínculos emocionais entre os membros" (SABBAG, 2007, p.149), porém é limitado em número de participantes, não se aventando a hipótese de coexistirem com mais de 25 pessoas.

Levando-se em consideração o objeto da presente tese, utilizar-se-á o termo comunidade¹ para designar um agrupamento maior de pessoas que estabelecem um laço social em volta de um objetivo mútuo.

A partir da análise do termo compartilhar, realizada por Dikson (2000), percebe-se a existência de dois significados: dar parte e possuir um modelo de crenças compartilhado. Segundo o autor, o termo utilizado normalmente no sentido de trocar conhecimento, pode parecer estranho, visto que também são utilizados como sinônimos capturar, partilhar, disseminar ou transferir. Afirma Dikson (2000) que o uso correto do termo quando referido ao intercâmbio de conhecimento é compartilhar, o qual se refere a dividir algo que se possui, tendo como sinônimos da língua portuguesa palavras como partilhar, compartilhar e participar. O termo compartilhar é dotado de certo poder linguístico, pois nele está implícito a presença de outro alguém, que também participa da ação ativamente.

Desse modo, pode-se dizer que compartilhar é dividir com outro (ou outros), por meio da interação entre as partes, não é apenas doar, nem receber, estando presentes ação e reação de dois ou mais indivíduos.

Santos (2005) acredita que os modos tácitos e explícitos são as bases complementares no processo de criação do conhecimento. Para o autor, a interação do conhecimento tácito e explícito e a sua repetição de forma espiral, estão associadas a três características básicas "confiança na linguagem figurada e no simbolismo, o compartilhamento do conhecimento pessoal, e a ambiguidade e redundância como geradores de conhecimento. Esses pressupostos vêm ao encontro com as características-chave para a criação de conhecimento, adotadas por Nonaka e Takeuchi (1997), que podem ser visualizadas por meio da Figura 3.

¹ O tema comunidade será mais desenvolvido no capítulo quatro.

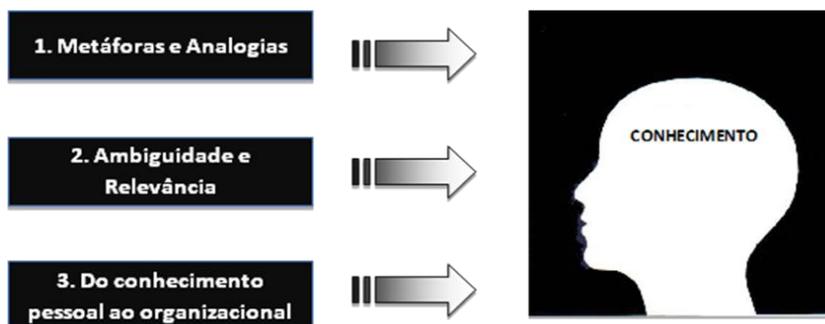


Figura 3 - Características-chave para a criação do conhecimento
Fonte: Autor

Nonaka e Takeuchi (1997) afirmam que o uso de metáforas e analogias é importante para facilitar a compreensão dos indivíduos inseridos em contextos sociais diferentes. Através das metáforas os indivíduos podem expressar o que sabem, mas não conseguem explicar. Já as analogias distinguem duas ideias ou objetos, apontando semelhanças e diferenças.

A segunda característica está relacionada ao fato de que o conhecimento só pode ser amplificado ou cristalizado através de discussões, compartilhamento de experiências e observação. A iniciativa do indivíduo e a interação ocorrida no grupo são fundamentais para o processo.

A ambiguidade pode servir como senso de direção, norteando os rumos da equipe, bem como faz com que sejam inseridos novos significados e formas de pensar. Da mesma forma, a redundância torna-se importante por estimular o diálogo frequente e a comunicação entre o grupo, criando uma base cognitiva comum aos indivíduos.

Ao se pensar nas tecnologias de informação e comunicação presentes em abundância na sociedade atual, Silva *et al.* (2004) ponderam que ferramentas que promovem a interatividade entre indivíduos podem ser utilizadas para o compartilhamento do conhecimento. Por outro lado, considerando o indivíduo como agente criador do conhecimento, Davenport e Prusak (1998) atestam que os meios tecnológicos não têm capacidade para gerar conhecimento, mas podem permiti-lo e facilitá-lo ao fornecer um ambiente propício à distribuição, armazenamento e intercâmbio de dados e informações, onde a interatividade entre os indivíduos é constante.

A partir do objetivo traçado nesta tese, que é o de estabelecer diretrizes que promovam a criação e o compartilhamento do conhecimento artístico e cultural de uma comunidade utilizando ferramentas de tecnologia de informação e comunicação, faz-se necessário dissertar sobre as formas de criação e compartilhamento de conhecimento presentes na literatura. Para tanto, utilizar-se-á o modelo de Nonaka e Takeuchi (1997).

2.3.1 Modos de conversão do conhecimento: um modelo elaborado por Nonaka e Takeuchi

Os pressupostos de Nonaka e Takeuchi (1997), que versam sobre o processo de criação do conhecimento, estão alicerçados em duas dimensões: a ontológica e a epistemológica.

Caracteriza-se ontológica, a dimensão referente aos níveis de entidades criadoras de conhecimento (individual, grupal, organizacional e inter-organizacional). Para os autores, o conhecimento característico dessa dimensão somente poderá ser criado pela ação dos indivíduos, cabendo às organizações o papel de fornecedor de condições positivas e ambientes propícios para que se fomente a criação.

Já a dimensão epistemológica fundamenta-se na diferenciação e interação entre conhecimento tácito e explícito, possível a partir dos processos de conversão do conhecimento, abordados a seguir.

Nonaka e Takeuchi (1997) estudaram o processo pela qual as organizações criam conhecimento. Segundo os autores, à interação social ocorrida entre o conhecimento tácito e o explícito dá-se o nome de conversão do conhecimento. É importante salientar que esse processo dá-se entre indivíduos, e não dentro de um indivíduo. Através desse processo social dá-se a expansão qualitativa e quantitativa dos conhecimentos tácito e explícito. A partir desse pressuposto, Nonaka e Takeuchi (1997) postulam quatro modos diferentes de conversão do conhecimento: socialização, externalização, internalização e combinação, chamados de processo SECI a partir das abreviações das iniciais de cada fase da conversão. (Figura 4).

Conhecimento tácito em Conhecimento explícito

Do conhecimento tácito	SOCIALIZAÇÃO	EXTERNALIZAÇÃO
Do conhecimento explícito	INTERNALIZAÇÃO	COMBINAÇÃO

Figura 4 - Quatro modos de conversão do conhecimento
 Fonte: Adaptado de Nonaka e Takeuchi (1997)

Todavia, o conhecimento não está presente apenas na cognição individual, e para que o conhecimento seja criado positivamente, faz-se indispensável que se propicie um ambiente específico, considerando a noção de tempo, espaço e relacionamento entre os indivíduos (SUCHMAN, 1987).

A palavra *Ba* em japonês significa lugar, e é este termo que Nonaka, Toyama e Konno (2002) utilizam para caracterizar o espaço contextual onde ocorre a criação e compartilhamento do conhecimento, ou seja, onde os processos SECI irão ser facilitados. O Quadro 7 apresenta os quatro *Bas* de Nonaka e Toyama (2002), evidenciando suas principais diferenças. Por meio dele, os ativos de conhecimentos são criados.

Tipo de Ba	Características	Ativos de conhecimento criados	Processo associado
<i>Originating</i>	O conhecimento origina-se através da interação face a face entre os indivíduos que partilham sentimentos e experiências,	Habilidades, know-how, confiança, amor, sinergia, paixão e tensão	Socialização

	estabelecem laços e confiança		
<i>Dialoguing</i>	O diálogo entre os indivíduos e o compartilhamento de experiências e habilidades são convertidos em linguagem comum	conceitos, cenários futuros	Externalização
<i>Systemizing</i>	É onde ocorre a interação coletiva	manuais, documentos, especificações, databases	Combinação
<i>Exercing</i>	É onde o conhecimento gerado nas outras fases passa novamente a ser interpretado e internalizado pelo indivíduo	know-how, rotinas organizacionais, novos padrões de comportamento	Interiorização

Quadro 7 - Espaços Ba

Fonte: Autor

A partir das constatações teóricas sobre a importância da interação entre pessoas e seu contexto, bem como, seus papéis na criação do conhecimento, percebe-se a importância da identificação sobre como devem ser elaborados os ambientes (de aprendizagem, organizações, sistemas educacionais, comunidades de prática, e outras formas envolvidas com a aquisição do conhecimento), para que ocorra a promoção e compartilhamento do conhecimento.

Para tanto, explicar-se-á, como citado anteriormente, os processos SECI de criação de conhecimento elaborados por Nonaka e Takeuchi (1997), que podem ser evidenciados novamente por meio da Figura 5 que mostra não só os processos de criação do conhecimento, mas também por meio de quais modos de conhecimento eles ocorrem.



Figura 5 - Processos de conversão do conhecimento
 Fonte: Adaptado de Nonaka e Takeuchi (1997)

A socialização pode ser considerada um processo de partilha de experiências dadas entre os conhecimentos tácitos, ou seja, a criação do conhecimento tácito, como arquétipos mentais ou aptidões técnicas compartilhadas. Pode ser adquirido através da observação, imitação e prática, não sendo necessário o uso da linguagem. Seu segredo é a experiência, pois sem ela torna-se difícil um indivíduo projetar-se no raciocínio do outro. Estão presentes nas reuniões detalhadas para troca de ideias e resolução de problemas - *brainstorming* - as quais têm a finalidade de reorientar naturalmente os modelos mentais dos indivíduos por meio da harmonia pelos relacionamentos físicos e mentais.

Já, a externalização articula conhecimentos tácitos em conceitos explícitos, sendo considerado um processo perfeito na medida em que se dá através do uso de metáforas, analogias, conceitos, hipóteses ou modelos. A escrita é considerada um modo de externalização. As dificuldades de expressão de um modelo mental promovem a reflexão e interação entre os indivíduos, fomentando um diálogo ou reflexão coletivos.

Por outro lado, combinação é o nome dado ao processo de sistematização de conceitos explícitos em um sistema de conhecimento, ou seja, é a combinação de diferentes partes de conhecimento explícitos que originam um novo conhecimento explícito, o qual faz uso da análise, da categorização e da reconfiguração de informações. É a forma de conversão que ocorre na maioria das instituições de ensino tradicionais.

Por último, a internalização corresponde ao aprendizado pela prática, sendo caracterizado pela incorporação do conhecimento explícito em tácito. O conhecimento internalizado através desse processo torna-se um ativo valioso. Verbalizar, colocar conhecimentos sob forma de documentos, contar histórias oralmente são formas de internalizar o conhecimento. Desse modo, volta-se novamente ao ciclo representado.

É importante salientar que, os modos de conversão do conhecimento não possuem independência entre si, da forma que suas interações dão origem a uma espiral considerando o tempo como terceira dimensão (NONAKA e TAKEUCHI, 1997). Os autores afirmam que em cada modelo de conversão do conhecimento cria um conteúdo diferente (Figura 6). Para a compreensão, elaborou-se um quadro explicativo que resume o exposto (Quadro 8).

		Conhecimento tácito em Conhecimento explícito	
Do conhecimento tácito	SOCIALIZAÇÃO Conhecimento Compartilhado	EXTERNALIZAÇÃO Conhecimento Conceitual	
Do conhecimento explícito	INTERNALIZAÇÃO Conhecimento Operacional	COMBINAÇÃO Conhecimento Sistêmico	

Figura 6 - Conteúdo do conhecimento criado pelos quatro modos de conversão

Fonte: Adaptado de Nonaka e Takeuchi (1997)

Modos de conversão	Como ocorrem	Conteúdos criados
Socialização	Interação	Conhecimento compartilhado
Externalização	Diálogo e reflexão coletiva	Conhecimento conceitual
Combinação	Exposição do conhecimento recém-criado	Conhecimento sistêmico
Internalização	Prática - aprender fazendo	Conhecimento operacional

Quadro 8 - Modos de conversão do conhecimento

Fonte: Autor

Nonaka e Takeuchi (1997), acreditando que uma organização não cria por si só conhecimento, desenvolveram a espiral do conhecimento para colocarem em prática as dimensões epistemológica e ontológica do conhecimento. Através dela, a organização precisa mobilizar o conhecimento tácito criado e acumulado no nível individual. Esse conhecimento tácito é ampliado organizacionalmente por meio dos quatro modos de conversão vistos anteriormente, e cristalizado em níveis superiores ontológicos, chamado de espiral do conhecimento (Figura 7).

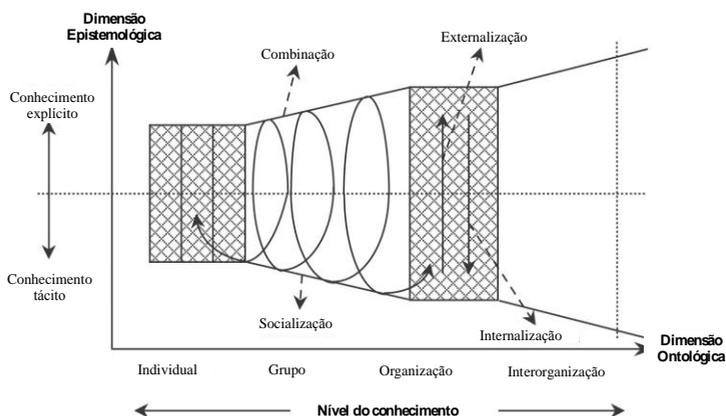


Figura 7 - Espiral de criação do conhecimento organizacional

Fonte: Nonaka e Takeuchi (1997)

Na espiral do conhecimento, nota-se que a interação entre os conhecimentos tácito e explícito alcançam uma escala maior a partir do momento que sobem os níveis ontológicos, o que pôde ser constatado por meio da Figura 7. Nonaka e Takeuchi (1997) declaram cinco condições que favorecem a espiral do conhecimento. É função da organização fornecer o contexto apropriado para o ideal funcionamento do grupo e para criação e acúmulo de conhecimento individual. São elas: intenção, autonomia, flutuação e caos criativo, redundância e variedade de requisitos. As condições capacitadoras à criação do conhecimento são esclarecidas no Quadro 9.

Condições	Características
Intenção	<ul style="list-style-type: none"> • Caracteriza a pretensão de uma organização frente aos seus objetivos; • Representa o critério mais importante para avaliar a veracidade de um conhecimento específico ou informação; • É inevitavelmente carregada de valor.
Autonomia	<ul style="list-style-type: none"> • Os membros devem agir de forma autônoma; • Propicia a introdução de ideias inesperadas; • Motiva os indivíduos a criarem novos conhecimentos.
Flutuação e caos criativo	<ul style="list-style-type: none"> • Estimula a interação; • Favorece um colapso de rotinas, hábitos ou estruturas cognitivas; • A flutuação pode precipitar o caos criativo, laterando o modo de pensar dos indivíduos, auxiliando na externalização do conhecimento tácito.
Redundância	<ul style="list-style-type: none"> • Amplia a quantidade de informações disponíveis; • Acelera o processo de criação do conhecimento; • Fornece à organização um mecanismo de autocontrole que a mantém numa direção.
Variedade de requisitos	<ul style="list-style-type: none"> • Relaciona-se ao amplo acesso às informações necessárias, de modo diferente, veloz e flexível.

Quadro 9 - Condições capacitadoras da criação do conhecimento

Fonte: Autor

O modelo integrado de cinco fases do processo de criação de conhecimento, elaborado por Nonaka e Takeuchi (1997), foi baseado na junção da teoria por eles estudada e na dimensão de tempo. Esse modelo compreende cinco fases: compartilhamento do conhecimento tácito, criação de conceitos, justificação de conceitos, construção de um arquétipo e difusão interativa do conhecimento, as quais podem ser visualizadas na Figura 8, bem como, no Quadro 10.

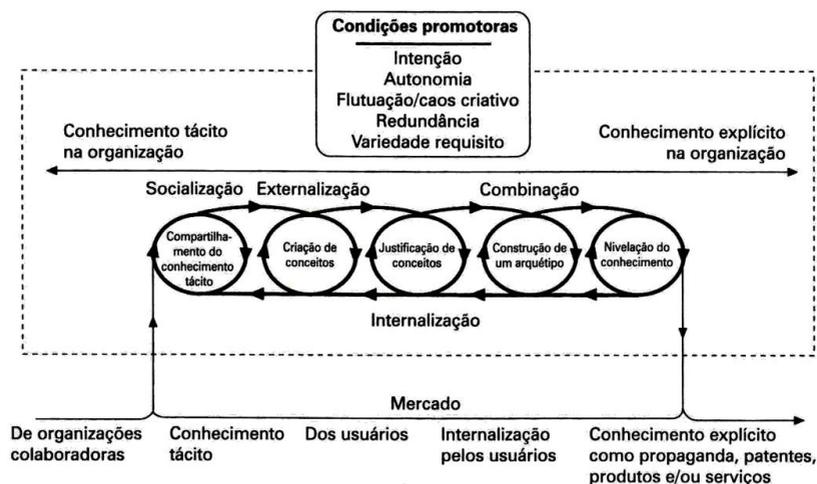


Figura 8 - Modelo de cinco fases do processo de criação do conhecimento

Fonte: Nonaka e Takeuchi (1997, p. 96)

Fases	Características
Compartilhamento do conhecimento tácito	<ul style="list-style-type: none"> Considerada a fase mais crítica do processo, uma vez que o conhecimento tácito não é facilmente compartilhado, visto que é adquirido por meio da experiência; Faz-se necessário um campo onde possa haver diálogos pessoais; Está relacionado à socialização.
Criação de	<ul style="list-style-type: none"> Fase de intensa interação entre

conceitos	<p>conhecimentos tácito e explícito;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliza-se de reflexões coletivas; • É facilitada pelo uso de figuras de linguagem como metáforas e analogias.
Justificação de conceitos	<ul style="list-style-type: none"> • É necessário justificar-se os novos conceitos criados pelos indivíduos; • Os indivíduos filtram informações, conceitos ou conhecimento continuamente.
Construção de um arquétipo	<ul style="list-style-type: none"> • O conceito anteriormente justificado é transformado em algo concreto (arquétipo) • Dá-se através da combinação do conhecimento explícito criado e o já existente; • É necessária a cooperação dinâmica entre os indivíduos e grupos.
Difusão interativa do conhecimento	<ul style="list-style-type: none"> • Os conceitos recém criados, justificados e transformados em modelo avançam a um novo ciclo de criação do conhecimento; • Processo interativo e em espiral que ocorre dentro da organização ou entre organizações.

Quadro 10 - Fases do processo de criação do conhecimento de Nonaka e Takeuchi (1997)

Fonte: Autor

Pode-se concluir que o modelo de criação do conhecimento criado por Nonaka e Takeuchi (1997), é bastante complexo e ocorre dentro de duas dimensões.

A dimensão representada no eixo vertical (Figura 7), chamada epistemológica, demonstra a criação do conhecimento ocorrendo pela conversão do conhecimento tácito em explícito através do processo SECI - socialização, externalização, combinação e internalização - que a partir de suas interações produzem outra espiral ao se colocar o tempo como terceira dimensão. As cinco condições organizacionais - intenção, flutuação/caos, autonomia, redundância e variedade de requisitos - possibilitam que os quatro modos sejam transformados em uma espiral do conhecimento.

Porém, a dimensão ontológica, presente no eixo horizontal, evidencia como ocorre a criação do conhecimento a partir de agentes criadores (indivíduos, grupos, organizações). Introduzindo-a o tempo

como terceira dimensão, desenvolve-se o processo de cinco fases de criação do conhecimento - compartilhamento do conhecimento tácito, criação de conceitos, justificação de conceitos, construção de um arquétipo, e difusão interativa do conhecimento. As cinco condições capacitadoras apresentadas impulsionam o processo e facilitam o desenvolvimento da espiral.

A partir da compreensão da transformação ocorrida dentro dessas duas espirais, entende-se a teoria de Nonaka e Takeuchi (1997), que seria melhor ilustrada por meio de um gráfico tridimensional, já que o 'tempo' aparece como terceira variável no processo. Nesse ponto percebe-se a natureza dinâmica do modelo de criação e compartilhamento de conhecimento proposto pelos autores, que atestam que é a partir daí que se origina a inovação.

3 CONHECIMENTO ARTÍSTICO E CULTURAL

3.1 CONCEITOS E CONCEPÇÕES SOBRE ARTE E CULTURA

Traduzir-se

(Ferreira Gullar)

Uma parte de mim é todo mundo
 Outra parte é ninguém, fundo sem fundo
 Uma parte de mim é multidão
 Outra parte estranheza e solidão
 Uma parte de mim pesa, pondera
 Outra parte delira
 Uma parte de mim almoça e janta
 Outra parte se espanta
 Uma parte de mim é permanente
 Outra parte se sabe repente
 Uma parte de mim é só vertigem
 Outra parte linguagem
 Traduzir uma parte na outra parte
 Que é uma questão de vida ou morte
 Será arte?

O conceito de arte aborda questões altamente subjetivas e variáveis conforme a cultura analisada, o período histórico e até mesmo o próprio indivíduo. É difícil chegar-se a um consenso a cerca do que é arte, sendo que inúmeras discussões já foram feitas a cerca do tema.

Até mesmo o Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, Ferreira (2004), apresenta diversas definições sobre o complexo conceito de arte. São elas:

- capacidade que tem o ser humano de pôr em prática uma ideia, valendo-se da faculdade de dominar a matéria;
- a utilização de tal capacidade, com vistas a um resultado que pode ser obtido por meios diferentes;
- atividade que supõe a criação de sensações ou de estados de espírito de caráter estético, carregados de vivência pessoal e profunda, podendo suscitar em outrem o desejo de prolongamento ou renovação;

- a capacidade criadora do artista de expressar ou transmitir tais sensações ou sentimentos: A arte do Aleijadinho é considerada a maior manifestação do barroco brasileiro;
- o conjunto das obras de arte de uma época, de um país, de uma escola: a arte pré-histórica;
- os preceitos necessários à execução de qualquer arte;
- capacidade natural ou adquirida de pôr em prática os meios necessários para obter um resultado.

Independente da dificuldade em definir arte, pode-se dizer que de fato ela aparece em toda a história humana, e apesar das respostas a cerca da definição do termo serem divergentes, contraditórias e muitas vezes exclusivas, quando perguntado a qualquer pessoa que tenha um contato mínimo com a cultura, ela citará, sem sombra de dúvidas, fortes exemplos para exemplificar o conceito. Sabe-se que a ‘Santa Ceia’ de Leonardo Da Vinci, o ‘Davi’ de Michelangelo, bem como a ‘Guernica’ de Pablo Picasso, são indiscutivelmente consideradas obras de arte. Portanto, mesmo sem saber-se ao certo o conceito, consegue-se exprimir admiração frente a uma obra de um artista já consagrado, que outros consideram gênio. A partir disso, Coli (1995, p.8), diz que arte “são certas manifestações da atividade humana diante das quais nosso sentimento é admirativo, isto é, nossa cultura possui uma noção que denomina solidamente algumas de suas atividades e as privilegia.

Todavia, Coli (1995) referencia a obra ‘A fonte’ (Figura 9) de Marcel Duchamp², dizendo que ela não corresponde ao conceito que muitos têm de arte, considerando dessa forma a arte como noção sólida e privilegiada, mas com limites imprecisos, e retornando à difícil definição de arte.

Segundo Greenberg (2002), a experiência mostra que a arte formalizada, aquela que a maioria concorda em chamar de arte, fornece geralmente mais satisfação do que qualquer outro tipo de experiência

² O artista francês Marcel Duchamp foi o responsável por instituir a dúvida na arte, contestando todos os valores, ocasionando rupturas com a arte dos períodos anteriores que se baseavam em representação de imagens miméticas (HILDEBRAND, 2009). Todavia, sua concepção de arte era baseada na lógica do ato, do contexto, do sujeito, do acaso. De acordo com Hildebrand (2009), o que libera a arte para sua real necessidade é a inexistência de respostas prontas e certezas, que tem a função: formular perguntas, abrir espaços e gerar tempos. Para Santaella (2003 p.144), “Duchamp é uma espécie de rito de passagem: ponto em que a era mecânica industrial sai de seu apogeu, dando início à era eletrônica, pós-industrial”. A contribuição do artista para a História da Arte é incontestável, pois conforme Hildebrand (2009), Duchamp desfez a arte como entidade sagrada e separada do cotidiano, do domínio da habilidade manual sobre a mental, do direcionamento restrito na leitura de signos e significados e da passividade diante da obra.

estética. Afirma, ainda, que “formalizar a arte significa tornar a experiência estética comunicável” (GREENBERG, 2002, p.95), ou seja, fazer com que a obra seja real, objetiva, pública ao invés de mantê-la num âmbito privado como ocorre na maioria das vezes.



Figura 9 - Fonte de Marcel Duchamp (1917) – Fotografia de Alfred Stieglitz

Fonte: Esaak (2010)

Dentro da filosofia, tem-se dois grandes autores que são fundamentais para a compreensão do conceito de arte, o filósofo prussiano Immanuel Kant (1724 - 1804) e o alemão Georg Hegel (1770 - 1831). Ambos consideraram como ponto de partida para o estudo as seguintes indagações: Como o homem conhece? Seria por meio da razão ou da sensibilidade? O conhecimento ou a percepção do mundo que nos cerca ocorre por dois caminhos, por meio da razão (consciência) ou da nossa experiência empírica, a sensibilidade? Foram essas bases filosóficas que tiveram relevância para a elaboração do conceito

idealista de arte.

Baseado em seus princípios, pode-se considerar que, para Kant (2007), só há conhecimento daquilo que a razão aplica aos objetos; o mundo sensível é produto do pensamento – apesar de os objetos existirem de fato, não se tem contato direto com eles.

Kant contribuiu para as teorias da arte, ainda, com a mediação da sensibilidade e da sistematização, além do conceito de crítica, onde postulava que os questionamentos e as análises das condições que impedem um conhecimento autônomo e racional seriam privilegiados futuramente pelas Teorias Críticas.

De acordo com Hegel (2009), a arte está incluída na área da Religião e da Filosofia, nas quais o domínio do ‘espírito absoluto’ apresenta o mesmo conteúdo da verdade total, da Ideia e de Deus. Esse absoluto na arte é apreendido pela intuição sensível, por meio do sentimento. A beleza na arte é advinda do Espírito e constitui a manifestação sensível da ideia. As representações materializadas na arte constituem o ideal, que é a beleza manifestada. A teoria hegeliana foi imprescindível para as teorias idealistas da arte provenientes do século XIX.

Hegel (2009, p.45) traça as ideias relativas à obra de arte e as resume nas seguintes proposições:

- as obras de arte não são consideradas produtos naturais, e sim humanos;
- as obras de arte são criadas para o homem, embora evoquem o mundo sensível, estão relacionadas à sensibilidade do indivíduo; de um modo próprio, a arte confina com o mundo sensível, porém é difícil definir o limite entre ambos;
- a obra de arte tem um objetivo particular que lhe é inerente.

Para Medeiros (2007), arte é um juízo de valor, que segundo a visão do filósofo prussiano Kant, é conformado por esquemas mentais legados aos indivíduos pela tradição cultural e pela experiência artístico-estética.

Uma obra de arte não pode ser caracterizada meramente como um objeto não utilitário, destinado à fruição desinteressada e transcendente. Não pode ser confundida nem mesmo com um objeto concreto, visto que muitos dos processos artísticos na contemporaneidade não visam um produto acabado e colecionável. Tampouco pode ser definida como um conceito puramente intelectual que prescindia da

experiência e da concretização de seu estado de potência. A arte nem sempre privilegia a experiência estética, considerando-se os pressupostos dessa experiência defendidos pelos filósofos. A arte não é o resultado de uma intenção, nem de uma técnica, ou de um método. Não pode ser caracterizada exclusivamente como resultado de um processo de criação, de inventividade ou um constructo oriundo unicamente do livre jogo da imaginação. A arte não pode mais ser definida somente pelo seu caráter sensorio, como conhecimento sensível que está a léguas de distância da razão lógica e instrumental (MEDEIROS, 2007, p.41).

O influente crítico de arte americano Clement Greenberg, em um dos seus artigos sobre estética (Greenberg, 2002), considerava Kant o autor que melhor compreendeu a natureza da experiência estética. Ao escrever sobre o 'juízo do gosto', Kant (2010) afirma que este sempre precede o prazer obtido a partir do objeto estético. Greenberg (2002, p.43) resumiu-o da seguinte forma: "Se o juízo de gosto precede o prazer, é para oferecer prazer. E o prazer reoferece o juízo". Os juízos estéticos elaborados por Kant e estudados por Greenberg não são subjetivos, nem particulares, muito menos são apenas questões de gosto pessoal, mas sim possuem e anseiam seu próprio gênero de validade universal e objetiva. Para o crítico, os juízos estéticos são espontâneos, involuntários e não determinados, sendo inerentes à experiência imediata. Um indivíduo gosta ou desgosta de algo independentemente de uma reflexão posterior ao fato, e este gostar quase imediato não é acionado pelo raciocínio e sim pela evidência encontrada na experiência o qual ele passa.

Contudo, Duchamp aparece no início do século XX e por meio de suas obras torna-se responsável pelo conceito *ready made*, sendo considerado um dos precursores da arte conceitual. Tanto a Crítica da Faculdade do Juízo de Kant, como o Belo de Hegel, são contestados, e De Duve (1998) propõe uma ampliação do conceito de estética kantiana, chamando o juízo estético de Kant de juízo clássico e denominando um novo tipo de julgamento: o juízo estético moderno, onde há um deslocamento do juízo do tipo isto é 'belo' para 'isto é arte'.

Já, Zolberg (2006), numa visão sociológica, entende a arte como produto da sociedade, afirmando que os artistas dependem direta ou indiretamente das estruturas sociais que lhes dão suporte, não obstante o

tipo de personalidade e o nível de inteligência ou talento que possuem. Medeiros (2007) corrobora as ideias de Zolberg (2006), dizendo que não basta alguém decretar a algo o título de arte, visto que o estatuto de arte é um acordo que certa comunidade estabelece em torno do objeto e da experiência artística.

Coli (1995) diz que para se definir o que é arte ou não, nossa cultura possui certos instrumentos específicos, tendo como essencial o discurso sobre o objeto artístico, ao qual reconhece competência e autoridade, sendo proferido pelos críticos, historiadores de arte, peritos e conservadores de museus e instituições culturais. São esses, segundo o autor, que conferem o estatuto de arte a um objeto. Galerias e museus também auxiliam nessa definição, sendo consideradas obras de arte os objetos que ali se encontram. Dessa forma, Coli (1995) satiriza a situação atual que envolve o conceito de arte, dizendo-se sossegado, pois se a cultura prevê instrumentos que determinam o que é ou não arte, por que teria ele que se preocupar com tal conceituação.

Na interpretação de Coli (1995), o conceito de arte é concebido de acordo com cada cultura e cada época, pois o que nossa sociedade considera arte poderia não ser no passado, ou em outra comunidade.

O "em si" da obra de arte, ao qual nos referimos, não é uma imanência, é uma projeção. Somos nós que enunciamos o "em si" da arte, aquilo que nos objetos é, para nós, arte. [...] Criamos a perenidade, a eternidade, o "em si" da arte, que são apenas instrumentos com os quais dispomos, para nós mesmos, uma configuração de objetos. O absoluto da arte é relativo à nossa cultura (COLI, 1995, p.64-65).

Da mesma forma, Canclini (1980), afirma que para que haja a compreensão adequada de uma obra de arte, ela deverá estar vinculada às condições sociais de emissão e recepção, ou seja, de que forma, em que tempo e para quem ela é transmitida e recebida.

Coli (1995, p.87) referencia Mário de Andrade para explicar o valor supérfluo da arte. Em tempos passados e ainda hoje, alguns objetos considerados artísticos possuíram funções sociais e econômicas que permitiram sua constituição e desenvolvimento. Toma-se como exemplo, um crucifixo, que antes de ser arte foi objeto de culto, perdendo sua função primitiva quando elevado ao patamar de arte.

Mário de Andrade disse uma vez que a arte não é um elemento vital, mas um elemento da vida. Não nos é imediatamente necessária como a comida, as

roupas, o transporte e descobrimos nela a constante do supérfluo, do inútil. Uma lâmina num cabo é uma faca, mas é preciso que o cabo seja esculpido, que a lâmina seja gravada, para que a faca, objeto de um trabalho supérfluo, exprima o amor e a atenção que o homem consagrou a ela. Se a arte é associada a um objeto útil, ela é, nele, o supérfluo (COLI, 1995, p.87).

Entretanto, o mesmo autor, afirma que a arte, embora não sendo imediatamente vital, representa na sociedade “um espaço único onde as emoções e intuições do homem contemporâneo podem desenvolver-se de modo privilegiado e específico” (COLI, 1995, p.105), ou seja, o autor diz que isto não significa que na relação do indivíduo com a arte, a razão deixe de intervir.

Canclini (1980, p.27) interroga-se sobre a representação da arte na sociedade e reflete dizendo que ela não representa as ideias do artista, nem vacuidades como a sociedade em geral ou o momento histórico, representando sim, “as contradições sociais e a contradição do próprio artista entre a sua inserção real nas relações sociais e a elaboração imaginária dessa mesma inserção.”

Considerando-se que a cultura é constituída de indivíduos que instituem valores e sentidos a uma realidade na qual a atividade artística insere-se, e à medida que os teóricos associam o indivíduo, a sociedade e a cultura, ao conceito da arte, é de grande relevância abordar-se a cultura e sociedade para o entendimento da arte.

Pode-se dizer que arte e cultura potencialmente são sinônimos para o público leigo, tamanho é a complexidade do significado destas duas questões dentro da sociedade. Tendo em vista que arte e cultura são temas tão populares, embora tão dificilmente conceituáveis, recorre-se novamente a Ferreira (2004), buscando uma definição abrangente do conceito de cultura, onde encontra-se a seguinte definição: "conjunto complexo dos padrões de comportamento, das crenças, instituições e outros valores espirituais e materiais transmitidos coletivamente e característicos de uma sociedade".

O artigo 216 da Constituição da República Federativa do Brasil CF/88, versa sobre o tema cultura da seguinte forma:

Constituem patrimônio cultural brasileiro os bens de natureza material e imaterial, tomados individualmente ou em conjunto, portadores de referência à identidade, à ação, à memória dos diferentes grupos formadores da sociedade

brasileira, nos quais se incluem: I - as formas de expressão; II - os modos de criar, fazer e viver; III - as criações científicas, artísticas e tecnológicas; IV - as obras, objetos, documentos, edificações e demais espaços destinados às manifestações artístico-culturais; V - os conjuntos urbanos e sítios de valor histórico, paisagístico, artístico, arqueológico, paleontológico, ecológico e científico. (BRASIL, 2005, p.80).

Zolberg (2006) afirma que a antropologia trata a cultura como algo maior e mais amplo que a arte. Os antropólogos enxergam a cultura como um todo, consistindo de significados simbólicos ou estruturas de pensamento que podem estruturar ideias e modos de pensar, crenças religiosas, valores éticos e sistemas de símbolos, incluindo a língua, a estética e as artes. Todos esses aspectos da cultura podem ser encontrados onde houver sociedades humanas, sendo considerados 'universos culturais'.

Nota-se que o conceito de cultura está relacionado às bases materiais e ideais; podendo ser concebida como expressão das ideias e sentimentos ou o conjunto do conhecimento armazenado pela humanidade, ou por vezes, entendida como construção social.

Segundo Chauí (1994), o termo cultura deriva do verbo latim *colore*, que foi originalmente empregado para o cultivo ou cuidado com plantas. Analogicamente, o termo foi ampliado para diversos tipos de cuidados, vindo de encontro ao uso atual por se associar ao cuidado com o culto. Dessa forma, Chauí (1994) diz que, até o final do século XVIII, cultura relacionava-se a tudo que estivesse ligado aos interesses humanos, quer fosse material ou simbólico; sendo que para a manutenção desse cuidado eram necessárias a conservação da memória e a transmissão de como deveria ser o cuidado. Daí surgiu o vínculo atual da cultura com a educação e ao cultivo do espírito.

Burke (2010) enuncia que a partir do século XVIII há um deslocamento do termo cultura para civilização. Segundo o autor, o termo era inclinado a referir-se à arte, literatura e música, porém, a corrente antropológica atual, bem como para alguns historiadores e pesquisadores, o termo é utilizado a quase tudo aquilo que pode ser apreendido em uma sociedade, como comer, beber, andar, falar, etc.

Com o desenvolvimento das ciências sociais, principalmente com a antropologia, foi possível constatar que o ser humano é produto do meio cultural em que foi socializado, sendo legatário de uma longa prática acumulativa, que espelha o conhecimento e a experiência

adquirida pelas numerosas gerações que o precederam (LARAIA, 2004). Quando se manipula adequada e criativamente esse patrimônio cultural, permite-se inovações e invenções, que não podem ser consideradas resultado de uma ação isolada, mas sim produto do esforço de uma sociedade.

Dessa forma, pode-se dizer que o compartilhamento do conhecimento de diversas culturas pode propiciar a modificação e a renovação do ponto de vista social do indivíduo que observa. A partir desse fato a cultura emerge como um extenso e continuado processo de seleção de valores e entendimentos, conhecimentos e experimentações de uma sociedade.

Chauí (2010) disserta sobre três sentidos principais da cultura:

- criação da ordem simbólica da lei: onde sistemas de proibições e deveres são convencionados pelos valores dados às coisas, ao indivíduo e suas relações, e aos acontecimentos;
- criação de uma ordem simbólica da linguagem, do trabalho, do espaço, do tempo, do sagrado e do profano, do visível e do invisível: são pré-estabelecidos símbolos com o intuito de representarem e interpretarem a realidade, fornecendo-os sentido através da presença do indivíduo no mundo;
- conjunto de práticas, comportamentos, ações e instituições pelas quais os indivíduos relacionam-se entre si e com a natureza e dela se diferem, podendo agir sobre ela ou através dela, alterando-a: é a partir daí que se funda a organização social, sua transformação e transmissão hereditária.

Dentro desse contexto, Chauí (2010, p.375), antropologicamente refere-se ao termo culturas, utilizando o plural, afirmando que:

[...] as leis, os valores, as crenças, as práticas e instituições variam de formação social para formação social. Além disso, uma mesma sociedade, por ser temporal e histórica, passa por transformações culturais amplas e, sob esse aspecto, antropologia e História se completam, ainda que os ritmos temporais das várias sociedades não sejam os mesmos, algumas mudando mais lentamente e outras mais rapidamente.

Ao sentido histórico-antropológico mais amplo, Chauí (2010, p.376) acrescenta outro, mais restrito, relacionado à antiga acepção de cultivo do espírito: "a cultura como criação de obras da sensibilidade e

da imaginação – as obras de arte – e como criação de obras da inteligência e da reflexão – as obras de pensamento." Para o autor, é a partir daí que o senso comum identifica cultura de duas formas: de um lado está a cultura relacionada à escola (educação formal), enquanto do outro a cultura aparece ao lado das artes (música, pintura, escultura, dança, literatura, teatro, cinema, dentre outros).

Como base no exposto anterior, percebe-se que todo indivíduo é dotado de cultura, não sendo uns mais cultos que os outros, e não havendo nenhum ser humano inculto. Confusões a cerca das definições de cultura é que propiciam esse diálogo de que existem indivíduos que são desprovidos de cultura por quaisquer que sejam os motivos.

O que deve ser considerado, quando se relaciona a arte à cultura, é que a primeira situa-se no contexto cultural como fruto da vida cultural, representando os aspectos na qual ela se insere. Segundo Hernandez (2000), a partir da década de 80 do século passado, os Estudos Culturais que exploram a diversidade de cada cultura e entre diversas culturas, deram origem aos Estudos Visuais, devido em grande parte pela virada cultural ocorrida décadas antes. É então que a Cultura Visual surge com mudanças significativas nos paradigmas do conhecimento no mundo atual, estreitando divisas e propiciando uma expansão conceitual do termo cultura.

Para a elaboração do presente trabalho, considerar-se-á a cultura visual como mote de estudo, visto que esta é abarcada pela cultura no sentido antropológico amplo, e engloba os conceitos de arte que vêm ao encontro do objetivo que é a criação e compartilhamento do conhecimento artístico e cultural. A arte, como atividade primordialmente humana, não pode se dissociar da ideia, onde residem a imaginação, a criatividade, a intuição e a fantasia; nem tampouco pode se separar do material, onde acontecem as relações sociais e culturais. O caráter fundamental da arte na sociedade está no poder que possui de circular entre as ideias, transformando constantemente o mundo material.

3.2 ARTE E CULTURA NA SOCIEDADE

Segundo o sociólogo alemão Marx Weber, pode-se compreender a sociedade através do conjunto das ações individuais, ou seja, correspondem a todos os tipos de ações feitas pelo indivíduo através da orientação dada pela ação de outro (BARBOSA e QUINTANEIRO, 1996). Contrariando Durkein e vindo de encontro às teorias

contemporâneas, Weber não considera a sociedade como algo externo e superior ao ser humano, e afirma só existir ação social, a partir do momento que o indivíduo procura estabelecer alguma forma de comunicação com os demais.

De acordo com Barbosa e Quintaneiro (1996), as ideias de Weber vão ao encontro às do francês Auguste Comte, nas quais as sociedades apenas mantêm suas congruências se compartilharem crenças comuns. Os autores afirmam que

A concepção de sociedade construída por Weber implica numa separação de esferas - como a econômica, a religiosa, a política, a jurídica, a social, a cultural - cada uma delas com lógicas particulares de funcionamento. O agente individual é a unidade da análise sociológica, a única entidade capaz de conferir significado as suas ações. Ao agir socialmente tendo em vista a validade de uma determinada ordem cujo sentido é compartilhado por aqueles que dela participam, ele o faz de acordo com os padrões que são específicos de tal ordem e, assim, articula em sua ação sentidos referenciados a esferas distintas (BARBOSA e QUINTANEIRO, 1996, p.116).

Considerando-se Weber discípulo de Marx, inicia-se aqui a análise dos pressupostos de arte e sociedade, por meio do pensamento marxista que têm como cenário o Materialismo Dialético, e ultimamente são vistos com certas restrições. Para Marx e Engels (1979), a arte e literatura somente seriam estudadas dentro do contexto da história, do trabalho e da indústria, visto que o modo de produção era fator decisivo para a vida social e intelectual. Desse modo, a organização econômica e produtiva da sociedade e das suas classes participantes, eram consideradas fatores determinantes para a cultura, sendo que esta fazia parte da superestrutura e abarcava a arte.

Nesse contexto, a arte é vista como reflexo da realidade social e ainda como um modo de conhecimento com condições de interatuar nela e modificá-la, sendo atribuído à arte um papel libertador, já que exercia tal cargo por meio da representação formal e realista dos conteúdos da luta de classes. Porém, Marx não aplicou diretamente a dialética no estudo da arte, já que mesmo tomando-a como um espelho da realidade, deixada em segundo plano na superestrutura, admitiu seu poder de representar o belo, compreendendo que para o artista era necessário criar a obra antes mesmo de realizá-la. De acordo com Marx e Engels (1979),

embora a arte fosse condicionada histórica e socialmente, poderia apresentar um momento de humanidade. Através dessa concepção idealista, via-se no realismo da representação o compromisso da arte com a sociedade e os ideais do socialismo.

Freud, fundador da psicanálise, parte de uma ideia conceitual diferenciada, teorizando duas vertentes que unem a arte à sociedade. A primeira considera o artista como figura central, tendo a obra uma relação direta com sua história pessoal. Já na segunda ideia, ele compreende que a arte é conduzida por um processo de simbolização, o qual atua no inconsciente do indivíduo, determinando sua cultura. Estudando alguns artistas, Freud não os considera seres neuróticos, mas sim seres capazes de criar e que por meio da criação pessoal seria necessário um processo de adequação à realidade que o circunda, transformando voluntariamente os impulsos produzidos no inconsciente (FREUD, 2010). Aí aparece o papel da arte como mediadora e como meio de adaptação do ser humano à sociedade

O filósofo francês Michel Foucault, embora não tenha concentrado seus estudos no campo da arte, contribuiu com algumas opiniões a cerca do tema. Foucault (2001) teorizou sobre a valorização da relação entre a arte e sociedade, principalmente sobre a possível ruptura e desconstrução desencadeada pela arte na relação criador/receptor. O autor via a inserção da arte na sociedade moderna através de um discurso calamitoso, uma experiência possivelmente negativa e extrema, capaz de provocar perturbações, deslocamentos e transposições, estando relacionada muitas vezes à loucura. O filósofo via no artista, a responsabilidade revolucionária de desencadear mudanças, polemizar e criticar a ordem social, a partir do momento que originasse novas significações entre o real e o possível.

Ainda também dentro da filosofia, o italiano Galimberti (2003), vê a inserção da arte na sociedade partindo do pressuposto que ambas não podem existir separadas, sendo, portanto, indissociáveis. Ele considera o valor humano possível a partir do momento que o indivíduo exprima algo que transcenda sua vida social, sendo a arte um meio para tal.

Pode-se perceber entre os diversos autores, a existência de um duelo entre a prevalência ou precedência de fatores sociais condicionantes na arte, ou ainda dos pessoais que determinam a obra. Arte e sociedade sempre estiveram intimamente relacionadas, e a partir da contemporaneidade, tornam-se indissociáveis, aumentando ainda mais a interação entre elas. Nesse contexto, surgem novos estudos sociológicos que relacionam a arte a campos mais amplos, como a

cultura, o cotidiano e a os meios de comunicação. A arte estabelece o conceito de sociabilidade, através do seu poder de comunicar com todos, porém individualmente a partir da essência de cada indivíduo.

Mais uma vez, constata-se ser impossível estudar a arte utilizando-se somente um ponto de vista, sendo necessário um entendimento interdisciplinar que associe diversas teorias e conhecimentos.

Chalumeau (1997), do ponto de vista do entendimento da obra, organizou o pensamento sobre arte em cinco famílias principais, que variam em abordagens e conforme autores. São elas: fenomenologia da arte, sociologia da arte, psicologia da arte, formalismo e análise estrutural.

A fenomenologia relaciona-se com o modo o qual o homem percebe e interpreta as imagens, caracterizando-se pelo estudo dos fenômenos. Husserl desenvolveu essa teoria, a qual repercutiu intensamente sobre Heidegger, Sartre, Merleau-Ponty, entre outros.

O pensamento fenomenológico enfoca o olhar que não absolutiza, mas que coloca o fenômeno dentro de uma existência limitada e vulnerável, representado pelo conflito na ordem das certezas que se iniciou com o criticismo de Kant. O mesmo filósofo, juntamente com Hegel, são considerados os pais da fenomenologia da arte, sendo que no século XX Maurice Merleau-Ponty se destaca. Para esse autor, a fenomenologia pode ser considerada como o estudo das essências, uma filosofia capaz de compreender o homem e o mundo a partir de sua facticidade, uma tentativa de descrever diretamente a experiência humana sem considerar-se a origem psicológica e as explicações da ciência. (MARTINS e DICHTCHEKENIAN, 1984).

Já para Haar (2000), a fenomenologia abandona o conceito de arte como objeto de especulação metafísica e apoia-se na imagem da ambiguidade da existência do ser humano e das suas relações com o mundo. A partir daí, a filosofia passa a compreender a autonomia das obras, torando-a indissociável do sentido e do sensível.

Enquanto isso, a sociologia da arte concebe que o artista está inserido na sociedade, sendo suas criações advindas desse complexo contexto. Dessa forma, pode-se dizer que sua criação não é autônoma, mas sim resultado das circunstâncias sociais, culturais e de contexto, onde o artista é o responsável pelo diálogo entre a imagem e o grupo social, trazendo a sociedade às opiniões e conceitos do autor.

De acordo com Costa (2002), os últimos estudos em sociologia da arte procuram relacionar a realidade aos modelos pelos quais a sociedade se mostra. Conforme o autor, o objetivo não é apenas

encontrar no objeto artístico as manifestações dos fenômenos sociológicos, mas compreender como a sociedade se formula a partir das formas concretas, e de que forma isso está relacionado aos esquemas mentais que surgem nas produções simbólicas, culturais e artísticas.

Para Francastel (*apud* CHALUMEAU, 1997), para que não se cometam interpretações errôneas, faz-se necessária a sociologia para o estudo da arte ou objeto artístico. O autor considera três eixos em sua teoria a sociologia da arte em caráter multidisciplinar, a dialética do real e do imaginário através da noção de objeto figurativo e o artista perante a sociedade.

A psicologia da arte encontra representação nos postulados de Grombrich. Para o autor, conforme Costa (2002, p.38) “desvendar esquemas mentais, [...] permite ao pesquisador entender como funciona o imaginário humano e qual a relação que este estabelece com a realidade. Possibilita também, ao estudioso, penetrar na estrutura social por meio de instrumentos novos.”

Ainda, segundo Chalumeau (1997), Malraux encontra-se relacionado à psicologia da arte, sendo que para ele o “museu imaginário” não deve de modo algum mergulhar num psicologismo “grosseiro que, por exemplo, identifique as obras de arte com os sentimentos não experimentados” (CHALUMEAU, 1997, p.37).

Malraux reconhece a existência de relações intensas entre vida e obra, que, entretanto, acontecem em planos distintos. “O artista cria menos para se exprimir do que se exprime para criar. A arte torna-se, desse modo, o valor superior que integra todos os outros, o único que exige do homem uma paixão que exclua todas as outras.” (CHALUMEAU, 1997, p.38).

De acordo Chalumeau (1997), Rudolf Arnheim também tem destaque nessa categoria. Arnheim, através de seu método analítico, designa ao espectador o papel ativo, participando da obra através da sua tomada de consciência. Para ele, a leitura da obra nasce no próprio ato de ver, surgindo a necessidade de conhecer-se os movimentos psicológicos e os componentes do processo visual que compõem a percepção da imagem. Com efeito, Arnheim criou categorias analíticas tais como: equilíbrio, forma, desenvolvimento, espaço, luz, cor movimento, tensão e expressão.

O formalismo é representado, principalmente, por Heinrich Wölfflin. Nesse território a interpretação da arte não acontece no plano dos seus temas e motivos, mas dos procedimentos e das formas (CHALUMEAU, 1997). Wölfflin considera que a história da arte é a história das suas formas, onde o estilo se dá através da expressão do

estado de espírito de uma época ou de um povo.

Por último, o território da análise estrutural, é representado por Erwin Panofsky, que, na década de 1920, propõe “que uma forma, pela organização de conjunto, é mais que a totalidade dos seus elementos: a obra teria uma estrutura.” (CHALUMEAU, 1997, p.22). Panofsky sugere um método de análise em a ser realizado três etapas, cada qual com um nível de interpretação: a etapa pré-iconográfica está relacionada a significação primária ou etapa descritiva; a etapa iconográfica corresponde ao nível secundário ou convencional, identificando as alegorias, temas e conceitos; já a etapa iconológica, dá-se a procura do conteúdo da imagem, na busca do conceito de base do artista.

Abordando outro ponto de vista, Rocha (2005) identifica a presença de indicadores inseridos na sociedade, que interagem entre si para originar a cultura do ser humano. De acordo com o autor, esses indicadores estão presentes em todas as sociedades e estão aqui citados, bem como, esquematizados na Figura 10.

As formas organizativas: representadas pela família, a vizinhança, os amigos, o grupo de oração, dentre outros. É um indicador fundamental para o moderno conceito de capital social, sendo que quanto mais oportunidades de convivência social estiverem disponíveis à sociedade, mais participativa ela será e conseqüentemente maior o acúmulo de capital social.



Figura 10 - Indicadores sociais responsáveis pela cultura

Fonte: Autor

As formas do fazer: são as questões respondidas pelos indivíduos às múltiplas necessidades humanas. O ‘costume’ é criado pela prática do hábito, que é uma das marcas da coletividade; e a permanência do mesmo dá origem à ‘tradição’, que corresponde ao saber fazer de uma comunidade. Para Rocha (2005), a base da produção do conhecimento advém desses processos de acumulações sucessivas e sistemáticas, seja de cunho científico, tecnológico, ou ainda de natureza artística. Isso pode ser visualizado na Figura 11.

Sistemas de decisão: caracterizam-se pelo político, pela autoridade, liderança e pelos poderes de decisão. Podem estar presentes por vias ostensivas como no caso das lideranças políticas, jurídicas, dentre outras; ou de forma subliminar, através dos pais que detêm os poderes de decisão sobre os filhos.

Relações de produção: relacionadas às questões econômicas e produtivas de um grupo social.

Meio ambiente: é o contexto em que se situam os indivíduos, sendo estes, integrantes do ecossistema. É onde se constrói o desenho cultural da sociedade.

Memória: relaciona-se ao passado, à origem do indivíduo. Essas informações são guardadas pela história, pelo inconsciente coletivo ou pela tradição familiar e repassadas ao indivíduo ao longo da sua vida.

Visão do mundo: refere-se ao religioso, o filosófico, o futuro e o sonho, sendo movida pela ideia do porvir que o indivíduo dedica-se a aprender, dominar, transformar e se apropriar do mundo a sua volta.



CONHECIMENTO SOCIAL

Figura 11 - Conhecimento social

Fonte: Autor

Castells (2010) afirma que se faz necessário o uso de uma nova abordagem para que se compreenda as alterações sociais, culturais e econômicas da atualidade. Ele explica a conturbada época por meio de diversos acontecimentos,

A crise financeira global; as mudanças drásticas nos mercados de negócios e mão de obra; o crescimento irrefreável da economia criminosa global; a exclusão social e cultural de grandes segmentos da população do planeta das redes globais que acumulam conhecimento, riqueza e poder; a reação dos descontentes sob a forma do fundamentalismo religioso; o recrudescimento de divisões nacionais, [étnicas e territoriais, prenunciando a negação do outro, e portanto, o recurso à violência em ampla escala como forma de protesto e dominação; a crise ambiental simbolizada pela mudança climática; a crescente incapacidade das instituições políticas baseadas no Estado-nação em lidar com os problemas globais e as demandas locais: tudo isso são expressões diversas de um processo de mudança multidimensional e estrutural que se dá em meio a agonia e incerteza. (CASTELLS, 2010, p.i)

As sociedades ocidentais, baseadas no sistema capitalista, desenvolveram-se dentro de um contexto multicultural, formado por identidades diferenciadas, sob uma ideologia de homogeneização e universalização (CAMPOS, 2004). Essas multiculturas estão inseridas em uma cultura geral, onde a força do capital manifesta-se por meio de uma rede de produção em massa, ligada ao consumo, "que exacerba as inter-relações entre os indivíduos, enquanto produtos e, ao mesmo tempo, produtores da realidade social, magnificando a organização individualista e o individualismo" (CAMPOS, 2004, p.8).

A partir daí, percebe-se a influência da Estética e Crítica de arte, nas vozes de filósofos e críticos, que trouxeram as bases teóricas que permearam o movimento moderno. O modernismo pode ser considerado com um amplo conjunto de movimentos culturais, escolas e estilos que permearam a sociedade no final do século XIX. Caracterizou-se através da ideia de que as formas clássicas das artes, literatura, design, bem como a sociedade estavam ultrapassadas e que era preciso reescrever uma nova história mundial.

Uma análise da difusão das artes na sociedade pode ser constata através dos escritos de John Adams, ex-presidente dos Estados Unidos do final do século XVIII, em uma das suas cartas endereçadas para sua esposa (ZOLBERG, 2006 p.112):

Devo estudar a política e a arte da guerra, para que meus filhos possam ter a liberdade de estudar matemática e filosofia, geografia, história natural e engenharia naval, navegação, comércio e agricultura, a fim de que os filhos deles tenham o direito de estudar pintura, poesia, música, arquitetura, estatuária, tapeçaria e porcelana.

Adams refletia a dificuldade ao acesso às artes na época, mesmo nas famílias que apresentavam mais facilidade ao acesso à cultura. Passados dois séculos, o que se pode notar é que a difusão da arte pouco evoluiu, já que a arte ainda pode ser considerada um produto da elite. Quantos séculos mais serão necessários para a popularização da arte em todos os níveis sociais? Considerando o advento da *internet* essa distância poderá ser encurtada drasticamente. É o que se espera. É o que a *internet* vem propiciando em todos os campos e na arte e cultura não deverá ser diferente.

Sem dúvida a era moderna³ e suas transformações sócio-culturais contribuíram para a difusão das artes na sociedade, porém o termo popularização ainda não pode ser empregado. A socióloga Diane Crane (1972, *apud* Zolberg, 2006) relaciona a emergência em rápida sucessão dos novos estilos de arte à expansão cultural, ocorrida em Nova Iorque depois da Segunda Guerra Mundial, como um fenômeno multifacetado: abriram-se inúmeros museus visando promover atividades dedicadas à arte moderna; o número de galerias especializadas saltou de vinte para trezentos, colecionadores de arte apareciam de todos os cantos, as exposições de pintores aumentaram em 50%; bem como o número de pessoas que se proclamavam artistas aumentos de seiscentos mil em 1970 para cerca de um milhão em 1980; enquanto isso, no restante dos Estados Unidos, novos museus eram criados e o governo tornou-se importante fomento de atividades culturais.

Canclini (1980) disserta sobre o fato de que a arte útil e responsável também deveria divertir o expectador, não deixando apenas nas mãos dos meios de comunicação de massa a função do entretenimento, fazendo com que a arte constitua um instrumento para reconstruir criativamente as experiências sensíveis e imaginativas do povo. O autor afirma que “socializar a arte quer dizer também redistribuir o acesso ao prazer e ao jogo criador”, Para tanto, ele afirma que o desenvolvimento da arte popular necessita da representação da realidade de acordo com o conhecimento necessário para transformá-la, oferecendo a representação sem dizê-lo que o seu usufruto é um direito de todos os indivíduos. Segundo o autor, para a arte ser socializada é necessário transferir-se ao público o papel de produtor, sendo que verdadeiro artista, além de produzir arte, deve saber ensinar o público a produzi-la.

Considerando-se que a arte se expressa através de uma linguagem

³ O período moderno, que teve início no final do século XIX, pode ser considerado com uma ruptura com o passado na história da arte, gerando um dos períodos culturais mais ricos da humanidade. Nunca antes se criou com tanta liberdade de expressão, experimentou-se tantas formas de arte, abusou-se da criatividade, enquanto deixou-se de lado o tecnicismo tão almejado em tempos anteriores. O modernismo pode ser considerado com um amplo conjunto de movimentos culturais, escolas e estilos que permearam a sociedade no final do século XIX. Caracterizou-se através da ideia de que as formas clássicas das artes, literatura, design, bem como a sociedade estavam ultrapassadas e que era preciso reescrever uma nova história mundial. Essa corrente artística surgiu como resposta às consequências da industrialização, buscando uma revalorização da arte e sua mais pura forma de realização. Originário no continente Europeu, mais especificamente em Paris, espalhou-se com rapidez por todo o ocidente, modificando os rumos das artes visuais no mundo todo. O objetivo era a ideologia do novo como valor ético e estético, a autonomia da arte, e a recusa da realidade como modelo para o fazer artístico.

icônica, deve-se ter em vista a necessidade de tradução da obra artística, uma vez que nela coabitam a subjetividade e o plurissignificado, portanto a riqueza de expressão do objeto artístico somente será compreendida através do conhecimento da obra. Zamboni (2001, p 58-59) afirma:

Em arte, a conclusão de uma pesquisa assume feição diferente. A apresentação dos resultados não é verbalizada, mas faz parte da própria obra de arte realizada. [...] A interpretação dos resultados da pesquisa em arte não converge para a univocidade, mas para a multivocidade, uma vez que cada interlocutor deverá fazer a sua interpretação pessoal e proceder uma leitura subjetiva para analisar o resultado da pesquisa contida na própria obra de arte. Diferentemente da ciência, a arte tem um caráter pessoal de interpretação, garantido pela plurissignificação da linguagem artística. (ZAMBONI, 2001, p.58-59).

Enquanto isso, Coli (1995, p.86) clama pela popularização das artes:

Queremos obras de todas as culturas e de todas as épocas, queremos obras ordenadas em museus, bibliotecas, catálogos, estudos, queremos obras dispostas em sua hierarquia de valores. Ali, para nós, ao nosso alcance. E obtemos esse corpus organizado. Mas nele as obras perdem alguma coisa de si mesmas, e ele não é nem puro, nem imóvel, nem anti-séptico. Ao contrário, abandonando o 'em si', a extratemporalidade incólume da arte transcendente, introduzimos os vícios próprios do "para nós", concreto. O conjunto das obras faz pensar numa grande geleira: aparentemente imutável, ela se desloca, no entanto, e possui contínuos movimentos interiores. E impossível domesticar a geleira.

Entretanto, no texto citado anteriormente, o autor não só reclama o direito humano ao acesso às artes, mas também exige que esse conhecimento seja difundido. Não basta o indivíduo ter acesso à museus, visitar exposições e contemplar obras, se não lhe é oferecido um entendimento sobre o assunto, principalmente considerando a arte

conceitual atual.⁴

Stigar (2008) corrobora as ideias de Coli (1995) dizendo que a obra de arte tomar conta do público, não de maneira passiva, mas por meio de um apelo à razão que impetire ação e decisão. O indivíduo deve ser incitado a formular um julgamento, pois dessa forma produzir-se-á a si mesmo mais facilmente, visto que o modo mais simples de existência é a própria arte.

Quanto ao modo de produzir arte derivado da propriedade privada que em como função servir a uma economia mercantilista, Canclini (1980) o critica dizendo que não se pode obter a arte popular apenas mediante experimentação forma, nem através de conteúdos ideológicos revolucionários, divulgando-a entre um maior número de pessoas ou substituindo os temas estrangeiros pelos nacionais. O autor continua, dizendo que é fato decisivo o povo assumir o controle da produção, da distribuição e do consumo de arte, e que isso deva ser feito mediante o interesse de cada um e não pensando em agradar a maioria.

A configuração da vida dá-se através de seres individuais que rapidamente se comprometem a criar sistemas de relacionamentos. Para Wheatley e Kellner-Rogers (1998) os indivíduos e sistemas originam-se de duas forças aparentemente conflitantes: a real necessidade de liberdade individual e a absoluta necessidade de relacionamentos. Ocorre que a sociedade trava constantemente uma luta contra a tensão entre essas duas forças, porém é sempre possível criar-se comunidades flexíveis e adaptáveis que abarquem a diversidade e adesão humana.

No século XIX, ressurgiu a tendência à valorização do próximo, que apesar do encanto pela informação internacionalizada pela suposta homogeneização de valores, observa-se uma revitalização do apreço pelo local, pela comunidade, pelo familiar (PERUZZO e VOLPATO, 2009).

Para se estudar como ocorre o conhecimento artístico dentro de uma comunidade, é relevante observar-se como a sociedade organiza-se por meio de grupos denominados comunidades, e qual o valor da arte e cultura para determinados indivíduos.

⁴ Por arte conceitual entende-se a obra na qual a ideia ou o conceito pré-estabelecidos antes da criação é considerado o aspecto artístico mais importante, sendo que a execução da obra em si é secundária. Este pensamento adveio juntamente com o período moderno, citado anteriormente, que tem como Marcel Duchamp seu precursor.

3.3 CONHECIMENTO ARTÍSTICO E CULTURAL NA COMUNIDADE

Fazendo parte do caráter sociológico, principalmente weberiano, os conceitos comunidade e sociedade, foram sistematizados pelo sociólogo alemão Ferdinand Tönnies (1835 - 1936), a partir dos termos respectivos *Gemeinschaft* e *Gesellschaft* (KIDRICK, 2010). Ambas têm sido instrumentos primordiais para se identificar e compreender os contextos sociais.

Como se viu, no século XIX, houve um resgate da noção de comunidade, podendo simbolizar a imagem de uma sociedade digna. O conceito de comunidade, desde então, é considerado como todas as formas de relacionamento, onde seus membros possuem vínculos mais íntimos, e não só regionais e políticos, nas quais a intimidade e a emoção imperam, e o engajamento moral é respeitado.

Bauman (2007) afirma que a ideia de cultura pode associar-se uma declaração de intenções, visto que as pessoas não apenas nasciam, mas eram formadas durante a vida, e dessa forma necessitavam ser orientadas por outros indivíduos educados e sabidos na arte de ensinar e treinar seres humanos. É notável, a partir desta afirmação, a importância do caráter de sociedade e comunidade como fator preponderante para a cultura do ser humano.

Para Brustolin (2008) a vida social brasileira possui caracteres regionais, manifestações e leis que regulamentam a organização social nos grupos e nos diferentes locais, a convivência das pessoas e relações que elas mantêm. Segundo o autor, são essas diferenças regionais que asseguram que os indivíduos tenham respostas culturais amplas e distintas, que fomentam ritmos e modos de vida diferentes, ensinamentos de valores e solidariedade. É fundamental conhecer-se e compreender-se a diversidade cultural existente num país tão grande, onde indivíduos com bagagens diferentes coabitam, visto que é essa diversidade que constrói a sociedade (CANCLINI, 1980).

A cultura do meio familiar e comunitário é de vital importância para a formação do indivíduo. Nenhum saber pode ser negligenciado. Minayo (1994) considera que as sociedades humanas coexistem num espaço onde a formação e configurações sociais são particulares, visto que contemplam o presente delimitado pelo passado e projetado para o futuro, numa disputa singular e contínua entre o que lhes é oferecido e o que está sendo construído. É primordial que se preserve essa cultura, ou seja, que sejam mantidos os testemunhos das manifestações artístico-culturais de um povo, pois é por meio disso que a sociedade reconhece

sua identidade e estabelece referenciais para a construção do seu futuro.

Analisando-se o ponto de vista social, percebe-se que a modernidade ditou padrões de conduta ditos civilizados, caracterizados pelo império do consciente e sobre a emoção, pelo autocontrole e também pela repressão de impulsos instintivos (FOUCAULT, 2001). Há que se considerar também, a ideia de progresso, que responde ao esforço colocado nesses valores, tornando obsoletos os produtos e criações da cultura material e imaterial.

Dessa forma, Wheatley e Kellner-Rogers (1998) afirmam que o instinto de agregação humana caracterizou-se no final do século XX com crescente fragmentação e isolamento. Os indivíduos têm utilizado os instintos de comunidade para se isolarem e protegerem um dos outros, ao invés de criarem uma cultura global formada por comunidades entrelaçadas.

Hildebrand (2009) afirma que o caráter passado da arte, apoiado em pontos fixos, na identidade do objeto, no conceito, no processo, dão lugar à virtualidade das redes, às múltiplas conexões, às diferentes formas de entender o espaço-tempo e ao conceito de identidade que, neste momento, passa a ser pensado através dos sistemas lógicos. É esse o caráter da arte contemporânea atual.

O vasto e fecundo campo das artes solicita o olhar atento do indivíduo para a produção artística, seus conceitos, suas obras, suas teorias; acionando lembranças, experiências vividas, ativando a imaginação, a memória, propiciando um retorno às origens humanas, à sociedade.

Lévy (2009, p.78) coloca a questão do curioso interesse da arte por tantos indivíduos, justificando-o ao dizer que ela é "um ápice da humanidade", pois nenhuma outra forma viva jamais a praticou.

A arte fornece uma forma externa, uma demonstração pública de emoções, sensações íntimas da subjetividade. Geertz (1989) entende a arte como resultado do coletivo de significações, simbólicas maiores, caracterizado pela cultura. Para compreender-se a situação da arte, o autor propõe interpretar-se a sociedade e as transformações produzidas por ela.

Calvino (1995, p.138) se pergunta:

[...] Quem somos nós senão uma combinatória de experiências, de informações, de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as

maneiras.

O indivíduo é essa complexa rede de pensamentos, sentimentos e experiências que, auxiliado pela arte e cultura, constitui-se humano, com características distintas, identidade própria e capacidade de pequenas ou grandes interações com culturas diversas.

Ao significar cultura como informação, Lotman (1979) tece considerações como, por exemplo, a de que a cultura é o mecanismo complexo e dúctil da consciência e que o âmbito cultural é o teatro de uma batalha ininterrupta de tênues desencontros e conflitos de toda ordem, lutando-se contra o monopólio da informação. Também afirma que a natureza da cultura como informação é transpor a problemática relacional entre a cultura e as categorias fundamentais de transmissão e conservação, e as noções de língua e texto.

Ao estudar os mecanismos semióticos da cultura, o autor define memória de coletividade, considerando o acompanhamento de como a experiência da vida do ser humano se faz cultura. Nesse contexto, do autor diz que a problemática cultural, ainda que dispositivo retornado para a organização e preservação das informações, é o da longevidade, afirmando que toda cultura se origina como um processo inerente à duração da própria existência e à continuidade da própria memória.

Canclini (1980), explorando a obra do historiador de arte Pierre Francastel, encontra uma pretensão de converter o conhecimento artístico em caminho para o conhecimento da sociedade, o que implica em acreditar que a arte é paradigma de toda a vida social, afirmando Francastel (*apud* Canclini, 1980, p. 20)

Não há dúvida de que um melhor enfoque dos mecanismos intelectuais da arte seria capaz de ilustrar-nos acerca do comportamento objetivo das diferentes sociedades da história e do presente, e deque nos forneceria elementos para uma interpretação ampliada da vida de relação.

Referente ao exposto por Francastel, Carlini (1980) não duvida que a arte possa contribuir, em conjunto com outras vias de estudo, para o conhecimento de uma sociedade, mas para situar-se o valor de uma informação artística, deve-se estabelecer, em primeiro lugar, como a arte está inserida no contexto, em que medida sofre seus condicionamentos e de que forma é capaz de agir sobre eles e produzir um conhecimento efetivo.

Arte não pode ser considerada somente um resultado de seus

condicionamentos, mas também um agente de transformações, um foco de criatividade e de iniciativa social (CANCLINI, 1980). O fazer artístico pode contribuir para ampliar o campo do possível, não somente pela sensibilidade dos indivíduos, mas também por participar dos avanços mais prosaicos da tecnologia e da vida.

Convive-se com uma arte eclética, em que cada cultura, cada indivíduo, cada comunidade, possui discernimentos com o intuito de poder conviver com estas diferenças, Neste contexto, a arte emerge pelas contradições sociais, educacionais e artístico-culturais, pondo de lado sua referência como verdade única e pronta, apresentando-se diversa em sua forma e conteúdo, tornando-se sutil frente à sociedade contemporânea.

Diante do exposto, ao se considerar a difusão gradativa do conhecimento e as tecnologias de informação e comunicação, expandem-se as fronteiras da arte e sua aprendizagem, de forma que se torna inevitável a junção homem-máquina, tornando a arte, reflexo de uma sociedade tecnológica.

4. TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

4.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

O mundo transforma-se a cada dia. Um turbilhão de informações chega aos indivíduos, os quais precisam processá-las e transformá-las em conhecimento. As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) influenciam e muitas vezes comandam a vida da população. O ensino não é mais o mesmo, e tem se transformado para suprir a necessidade humana e a sede de conhecimento. É o digital em voga, o multiculturalismo provocado pela tecnologia, o estreitamento de espaços físicos, a sociedade em rede, a interatividade e a inteligência coletiva como entidades dominantes na vida atual. A partir daí, as relações humanas também estão se transformando. Reelaboram-se para se adaptar às necessidades individuais de cada indivíduo e da sociedade como um todo.

O modelo técnico-econômico das tecnologias de informação e comunicação originou-se a partir da revolução eletrônica praticada pelos Estados Unidos já no término da segunda guerra mundial, que deu início à criação de novas indústrias que movimentaram a economia do país no pós-guerra, como a dos computadores eletrônicos, seus programas e componentes (PEREZ, 2009). Essa revolução foi moldada pelas políticas militares e espaciais estadunidenses, e também pelo próprio caráter de seleção do mercado.

O desenvolvimento tecnológico, a partir da evolução e utilização do computador, deu-se através de diferentes estágios, que podem ser visualizados na Figura 12. Para Sabbag (2007), a passagem da fase da computação, no qual a potência computacional era determinada pela memória e velocidade com que eram efetuadas operações simples; para o estágio da informática, onde a informação processada tornou-se mais importante que o acúmulo de dados, representou uma ruptura de paradigma. O *hardware* (maquinário) perdeu sua importância e o *software* (programas) ganhou popularidade, havendo a mudança dos sistemas transacionais para os sistemas de apoio a decisão, caracterizados por operações complexas. A função de repositório de dados antes atribuída ao computador é deixada em segundo plano, o qual se torna instrumento de técnicos e gerentes (SABBAG, 2007).

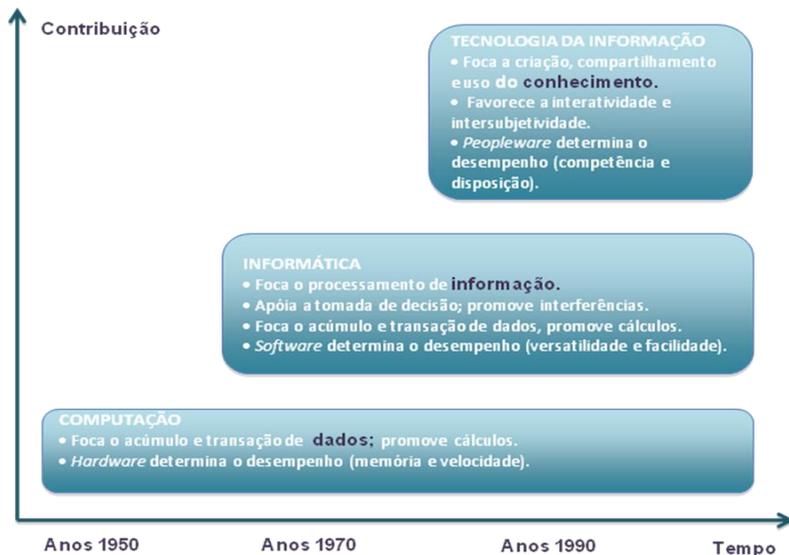


Figura 12 - Ondas sucessivas em tecnologia de informação

Fonte: Adaptado de Sabbag (2007, p.207)

Sabbag (2007) afirma que o termo Tecnologia de Informação e Comunicação surgiu há cerca de dez anos atrás, em substituição à palavra informática. Representa a fusão dessa última com a telemática e com a robótica, ambas dominadas por computadores e as quais tiveram suas expectativas aumentadas em decorrência dessa fusão. Da mesma forma, o autor explica que o objetivo primordial da tecnologia de informação e comunicação não era mais somente gerir informação, mas sim conhecimento, o que provocou uma nova ruptura, devido à estudos relacionados à inteligência artificial ligados à cognição. É o *peopleware* em voga, e o conhecimento humano como artifício imprescindível na era atual.

Ressalta-se, que com o uso das tecnologias de informação e comunicação, as mudanças decorridas no século XXI serão grandes e velozes que somente as pessoas que estiverem comprometidas com esta dinâmica serão competitivas. Segundo Chiavenato (2004), as oportunidades de melhoria tornam-se infindáveis nos ambientes em que imperam as constantes mudanças exigidas pelo mercado e pelas forças externas que contribuem para provar o grau de sinergia alcançado. Para o mesmo autor, essas mudanças, crescentemente, apontam para uma natureza socialmente construída do que se chama organização e, em

decorrência, enfatizam o papel dos indivíduos e dos processos de interação social na sua ontogênese e dinâmica.

Todavia, segundo, dados do GEM (2009), quanto ao uso das tecnologias de informação e comunicação, o Brasil aparece na 53ª posição dentre os 122 países incluídos na pesquisa realizada pelo Fórum Econômico Mundial com apoio da Fundação Insead. Dessa forma, cada vez mais se necessita de indivíduos, organizações e sistemas educativos com melhor preparo para enfrentar esse novo cenário mundial.

Conforme Palhares *et al.* (2005), a dimensão da revolução da tecnologia de informação e comunicação destina-se a promover uma interação entre tecnologia e sociedade. As consequências das novas tecnologias de informação e comunicação tendem a provocar mudanças, significativas, quer no meio político, econômico, social e no psicológico das pessoas.

Lévy (2009, p.11) afirma que ocorre um movimento geral de virtualização, o qual atinge não só a informação e comunicação, mas também os seres humanos, a economia, a sensibilidade coletiva ou o exercício da inteligência. Para o autor, essa virtualização afeta até mesmo os modos de ‘estar junto’, a ‘constituição de nós’, caracterizados pelas comunidades virtuais, empresas virtuais, democracia virtual, cultura virtual, ou seja, a era dominada pelo virtual⁵. Para constatar isso, e ainda introduzindo a concepção da sociedade em rede que será abordada neste capítulo, Lévy (2009, p.31) disserta por meio de metáforas:

Cada corpo individual torna-se parte integrante de um imenso hipercorpo híbrido e mundializado. Fazendo eco ao hipercórtex que expande hoje seus axônios pelas redes digitais do planeta, o hipercorpo da humanidade estende seus tecidos quiméricos entre as epidermes, entre as espécies, para além das fronteiras e dos oceanos, de uma margem a outra do rio da vida.

⁵ Segundo o sociólogo e filósofo francês, Pierre Lévy (2010c), pode-se empregar o termo "virtual" de três formas: técnico (ligado à informática), corrente e filosófico. No uso corrente, é usada no sentido de irrealidade, enquanto que no caráter filosófico o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual, sendo considerado aquilo que existe apenas em potência e não em ato. Para Lévy (2010c) o virtual é toda a entidade desterritorializada, que seja capaz de originar várias manifestações concretas em diversos períodos e locais determinados, não estando presa a um lugar ou tempo em particular.

Para Santos *et al.* (2010), as tecnologias de informação e comunicação não se limitam somente a equipamentos de *hardware* e *software* e nem tão pouco à comunicação de dados, mas compreendem todas as atividades que acontecem na sociedade, nas quais se utilizam recursos tecnológicos; atuando sobremaneira na disseminação social da informação a partir de sistemas informativos inteligentes.

E dentro dessas tecnologias de informação e comunicação, a *internet* surge como grande marco do período atual, quebrando barreiras geográficas e aproximando os indivíduos que passam a conviver num espaço

Dessa forma, a sociedade do ciberespaço⁶, de acordo com Lévi (2010c, p.115), desenvolve um contínuo processo "rumo à integração, à interconexão, ao estabelecimento de sistemas cada vez mais interdependentes, universais e transparentes". Para o autor, o aparecimento do ciberespaço é resultado de um legítimo movimento social, comandado principalmente por jovens ávidos, que possuem como palavra de ordem a interconexão e que a partir de suas aspirações correntes utilizam-se da inteligência coletiva para fomentar a sociedade em rede.

A presente tese, inserida dentro do Programa de Pós Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, não poderia deixar de tratar das tecnologias de informação e comunicação, visto que estas vêm ao encontro às questões fundamentais pesquisadas no campo de estudo. Para tal, será abordada a evolução da *internet* até o surgimento da Web 2.0, a importância da inteligência coletiva e da interatividade na atual sociedade, a configuração da sociedade em rede, tecnologias interativas da Web 2.0, e finalmente as comunidades de prática.

4.2 WEB 2.0

A *internet* não é um meio tecnológico recente, foi usada pela primeira vez em 1969, porém sua difusão deu-se em grande escala somente duas décadas mais tarde devido a diversos fatores: mudanças legislatórias, crescimento da largura de banda nas telecomunicações, disseminação dos computadores pessoais, *softwares* simples, acesso e comunicação de conteúdo e a demanda crescente da organização em rede, suscitada pelas organizações e pela população em geral, ambas

⁶ O conceito de ciberespaço elaborado por Pierre Lévy, será abordado adiante.

ávidas para criarem suas próprias redes de comunicação (CASTELLS, 2010).

Anteriormente à fase atual, a *internet* passou por um intenso período de descobertas. Para se entender o momento tecnológico atual, é preciso voltar atrás e relembra alguns fatos importantes ocorridos.

Não se pode falar em *internet* hoje em dia sem evidenciar o nome de Tim Berners-Lee, que em 1990 criou um sistema de navegação baseado em hipertextos⁷, o chamado e tão conhecido *World Wide Web* (ou simplesmente *www* ou *web*). A partir de um protótipo anteriormente desenvolvido por Berners-Lee em 1989, denominado *Enquire*, foi criado um sistema de gerenciamento e compartilhamento de informações que seriam utilizados por pesquisadores, o qual publicou sua ideia juntamente com Robert Cailliau, que foi aceita e implementada pelo CERN - Centro Europeu de Pesquisa Nuclear- em Genebra (BERNERS-LEE e CAILLIAU, 1992).

Berners-Lee e sua equipe criaram um formato para os documentos de hipertexto denominado *hypertext markup language* – HTML (linguagem de marcação de hipertexto), que funcionava dentro dos preceitos de flexibilidade da *internet*. Através desse sistema, os computadores trabalhariam dentro de uma linguagem específica em um formato compartilhado; além de configurarem um protocolo de transferência de hipertexto (HTTP) que orientavam a comunicação entre navegadores e servidores de *www*, eles criaram também um padrão de endereços denominado *unifrom resource locator* (localizador uniforme de recursos ou URL) (CASTELLS, 2010).

Segundo Lévy (2010c, p.27), a *World Wide Web* é “uma função da *internet* que junta em um único e imenso hipertexto ou hiperdocumento, todos os documentos e hipertextos que a alimentam.”

Em 1994, Berners-Lee fundou o *World Wide Web Consortium* (W3C), uma organização composta por diversas empresas interessadas em criar recomendações e normas para a sua melhor utilização. O criador da *web* deixou-a disponível para livre utilização por todos os indivíduos e organizações, não se importando com patente ou *royalties*

⁷ Conforme Landow (1997), originalmente, o conceito de hipertexto foi criado em 1945 por Vannevar Bush, que propôs um recurso mecânico chamado de *memex*, como forma da extensão da mente humana para armazenamento de informações. Para ele, a mente humana funcionava por meio de associações e acreditava que se poderia aprender com ela, apesar de não se poder replicá-la. O *memex* nada mais era do que um arquivo de livros, registros, fotografias e demais conteúdos que podiam ser consultados simultaneamente através de um teclado e uma projeção. Duas décadas após, Ted Nelson introduziu o termo hipertexto como uma forma mais flexível, generalizada e não linear de se tratar a informação e foi popularizado em 1982 no seu livro *Literary Machine*.

devidos.

De acordo com Castells (2010), o *software* livre foi distribuído gratuitamente pelo CERN e os primeiros a usarem foram os grandes centros de pesquisa do mundo, que originaram cada vez mais pesquisas. Marc Andreessen, que trabalhava na Universidade de Illinois, procurando tarefas que pudessem ser resolvidas por meio da web, tentou relacioná-la à interface gráfica, dando origem ao primeiro navegador de computadores pessoais, chamado *Mosaic*. A partir da disponibilização gratuita do *Mosaic* na Universidade, ocorrida no final de 1993, milhões de cópias já estavam em uso seis meses depois. Em associação com o empresário Jim Clark, criaram o *Netscape Navigator*, o ponto de partida para os posteriores navegadores lançados.

E a web espalhou-se e, com ela, toda a população ávida por descobrir um mundo novo. Vieram também as grandes empresas com objetivos financeiros monstruosos e os pequenos empreendedores com ideias infinitas.

Dessa forma, na década passada, o mundo inteiro cobiçava a *internet*. Muitas pessoas ambicionavam riquezas através de negócios que poderiam ser fomentados por meio da rede. Investidores de risco investiam enormes quantias em propostas muitas vezes obscuras quando se tratavam do retorno do dinheiro aplicado.

Referente ao assunto, Castells (2003, p.35), comenta:

A realização do potencial de transformar poder mental em dinheiro tornou-se a pedra angular da cultura empresarial do Vale do Silício e da indústria da *internet* em geral. As ideias eram vendidas a capitalistas de risco, permitindo assim investimentos que as transformavam em negócios. E outras ideias, corporificadas como companhias (com ou sem produtos, com ou sem lucros), eram vendidas a investidores através de ofertas públicas (IPOs, de ofertas públicas iniciais de ações) na bolsa de valores.

Segundo o autor, a lógica econômica foi alterada, passando para uma cultura que está na fonte da inovação empresarial, onde ganhar enormes cifras de dinheiro de maneira rápida ultrapassa a cobiça humana usual.

Entretanto, no final da década passada, todos comemoravam o sucesso da *internet* relacionado às empresas ‘ponto-com’. O otimismo era tamanho que foi criada a Nasdaq, uma bolsa de valores voltada especificamente para as tecnologias.

A alta especulativa sobre os papéis dessas empresas, que chegavam a valer mais do que o lucro que as próprias geravam, fez com que no ano 2000, houvesse uma queda abrupta no valor das ações das companhias. Inúmeras empresas decretaram falência no mundo todo em resposta ao caos denominado 'estouro da bolha'.

Porém, após a passagem da crise, viu-se que algumas das empresas sobreviveram ao caos e começaram estudos para identificar quais os fatores positivos que essas companhias possuíam que as mantiveram no mercado.

Em 2004, Tim O'Reilly junto à *Media Live International*, realizaram um debate para identificar quais as características que as empresas sobreviventes possuíam em comum. A este debate e conseqüentemente ao conjunto de características singulares traçadas deram o nome de Web 2.0. O'Reilly (2007, p.20) a define da seguinte maneira:

A mudança para uma *internet* como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores quanto mais são usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva.

Enquanto a primeira geração da *internet* foi caracterizada pela grande quantidade de informação disponibilizada a todos de maneira simples e eficaz tendo o usuário como mero expectador, a Web 2.0 assinala um momento de intensa movimentação de dados e interatividade.

Nesse sentido, Primo (2007, p.1) afirma:

A Web 2.0 é a segunda geração de serviços online e caracteriza-se por potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo. A Web 2.0 refere-se não apenas a uma combinação de técnicas informáticas [...], mas também a um determinado período tecnológico, a um conjunto de novas estratégias mercadológicas e a processos de comunicação mediados pelo computador.

Montalván (2010, p.81) relaciona a web atual a "um conjunto de novas tecnologias de aplicativos web", que acoplados ao sistema de

tecnologia de informação e comunicação, vão gerar um aumento na velocidade e eficiência da coordenação e comunicação entre os indivíduos e, ainda, a geração de economias de rede entre os seus usuários.

Por outro lado, essas economias de rede, ao permitirem uma maior interatividade e colaboração entre os usuários da mesma, por meio da troca de informações e experiências, permitem a geração de novos conhecimentos (tácitos) de forma mais fluida, rápida e com menores custos.

Considera-se os usuários da *internet* os principais produtores da tecnologia disponível na web, por adaptá-la a seus usos e as suas necessidades, acabando por transformá-la (Castells, 2003). Segundo o mesmo autor, novas formas de utilizar a tecnologia, bem como as modificações reais nela introduzidas, são enviadas de volta ao mundo inteiro em tempo real, fazendo com que o intervalo entre a prática de aprendizagem pelo uso e de produção pelo uso seja consideravelmente reduzido, tendo como resultado um processo de aprendizagem através da produção, num *feedback* poderoso entre a difusão e o aperfeiçoamento da tecnologia.

Dessa forma, Castells (2003) relata que são necessárias três condições características que dizem respeito à Web 2.0:

- apresentar uma arquitetura de interconexão ilimitada, descentralizada, distribuída e multidirecional em sua interatividade;
- ter protocolos de comunicação e implementações abertos, difundidos e passíveis de modificação;
- serem as instituições de governo montadas dentro dos princípios fundamentais da *Internet*: abertura e cooperação.

A *internet*, tendo como foco, no início da década de 1990, o armazenamento e distribuição de informações, onde o conteúdo era o ativo mais importante, deu lugar a um novo ambiente de tecnológico no qual as comunidades em rede têm um papel central, e seu ativo maior é o indivíduo, que alimenta constantemente o seu conteúdo (CAVALCANTI e NEPOMUCENO, 2007).

Marinho *et al.* (2009) afirmam que a Web 2.0 corresponde a uma nova geração de serviços e aplicativos que alteraram a forma como os indivíduos relacionam-se com a *internet* e através dela. Enquanto a Web 1.0 era a web escrita por poucos e lida por muitos, ou seja, uma rede de páginas estáticas e conteúdo fixo, onde a relação homem-máquina era baseada no código *html* limitado; a Web 2.0 tem como objetivo o compartilhamento de recursos, onde cada usuário pode tornar-se co-

autor ou co-produtor, distribuindo conteúdos e compartilhando sua produção com outros indivíduos. Os mesmos autores afirmam que

O internauta deixa de ser apenas um leitor isolado ou tão somente um coletor de informações. Ele agora passa a colaborar na criação de grandes repositórios de informações, tornam-se também semeador e contribuindo para que uma riqueza cognitiva se estabeleça e se expanda em um espaço cujo acesso é amplo, em tese possível a todos. A Web 2.0 é a ‘web da leitura/escrita’ (MARINHO *et al.*, 2009, p.8):

Segundo Antoun e Pecini (2006), as fontes de informações variadas e a liberdade de seleção de cada usuário permitem o desenvolvimento de padrões de navegação e interação entre usuários autônomos na *internet*, sendo que o meio de comunicação deixa de ser um agregador de comunidades delimitadas fisicamente para espalhar estes indivíduos em caminhos distintos. Referem a autonomia na criação de significado à multiplicidade de comportamentos, otimização dos grupos de interesses e atuação simultânea ou alterada de um indivíduo em diversos grupos diferentes de modo antes impensável.

Contudo, O’Reilly (2005) afirma, categoricamente, que o princípio fundamental que fez com que os gigantes nascidos na era Web 1.0 ultrapassassem a crise ocorrida, está no fato de que essas empresas souberam otimizar o poder da *internet* por meio do uso da inteligência coletiva. Isso pode ser notado através do Quadro 11.

Nos pressupostos da Web 2.0, a informação é utilizada e avaliada pelos indivíduos que interagem com o conteúdo e seus criadores. Por meio de comentários, pontuações, *tags*⁸ e discussões, há um comprometimento entre a informação e seus leitores, e dessa forma prevalecem apenas as ideias mais relevantes (MIZOGUCHI *et al.*, 2007).

Grande parte das novas aplicações de rede inicia com uma comunidade como base, agindo como agrupadores de inteligência coletiva, que construídas sobre uma arquitetura de participação, encorajam os indivíduos a fomentar o *site* e, dessa forma, aumentam o conteúdo e a riqueza da rede disponível a todos (BELL, 2010).

⁸ Nesse caso, o termo *tag*, traduzido para o português como etiqueta, é uma palavra-chave ou termo adicionado à uma informação (texto, imagem ou vídeo), marcados pelo próprio indivíduo, com o objetivo de descrever ou classificar a informação. Além disso, as *tags* são comumente utilizadas para facilitar a busca dessa informação por outros indivíduos.

Evolução da <i>Internet</i>		
Etapas	Fases	Características
Web 1.0	Formação (1960 – 1995)	Do âmbito acadêmico à entrada da <i>internet</i> comercial
	Povoamento (1995 – 2005)	Da entrada da Internet comercial à chegada da Web 2.0 (modelo um para muitos)
Web 2.0	Início dos projetos de Inteligência Coletiva (2005)	Da chegada da Web 2.0 (modelo muitos para muitos)

Quadro 11 – Evolução da internet

Fonte: Adaptado de Cavalcanti e Nepomuceno (2007)

Quando se fala de descentralização, abertura, difusão, cooperação, liberdade de expressão, relaciona-se a web atual, que converge cada vez mais para a interatividade do indivíduo e este como principal ator na expansão da sociedade em rede.

Cavalcanti e Nepomuceno (2007, p.4) tecem uma conclusão sobre a Web 2.0:

A Web 2.0 é um conceito para agrupar, nomear e incentivar projetos que expandem o principal potencial do ambiente de rede- um novo meio, enfim, fortemente voltado para a interação, e capaz de implementar novas formas de produzir conhecimento: a Inteligência Coletiva em rede.

Conforme Lévy (2010a, p.29), o termo inteligência coletiva refere-se a “uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”, que tem como base e objetivo o reconhecimento e o enriquecimento mútuo dos indivíduos, e não o culto de comunidades ‘fetichizadas’ ou ‘hipostasiadas’, ou seja, a colaboração deve ser estimulada naturalmente, apresentando aos usuários os benefícios conquistados por meio do compartilhamento de

informações. O autor afirma, ainda, que esta inteligência coletiva só tem início com a cultura e também cresce juntamente com ela.

Cavalcanti e Nepomuceno (2007) dizem que inteligência coletiva não é uma novidade, estando presentes na sociedade humana desde a antiguidade, através de discussões e tomadas de decisões em grupos: as reuniões da Grécia Antiga, as assembléias e sindicatos, entre outras. Os autores consideram três formas de criação da inteligência coletiva:

- inteligência coletiva inconsciente: onde a contribuição do indivíduo se dá de forma involuntária, muitas vezes sem seu conhecimento, sendo que o sistema recolhe os rastros deixados pela sua navegação virtual;
- inteligência coletiva consciente: o usuário contribui de maneira voluntária;
- inteligência coletiva plena: acontece quando se potencializa as duas formas anteriores num mesmo ambiente.

Para Costa (2008), o conceito de inteligência coletiva está relacionado a uma percepção emergente em cada indivíduo quando este se dá conta que, em suas ações diárias, ocorre interdependência em relação às ações dos demais indivíduos. Para o autor, o próprio conceito de inteligência coletiva “está relacionado a uma circulação e multiplicação de ideias no coletivo”, e dessa forma para se colocar as ideias em movimento, devem ser buscados modos para colocar os indivíduos em relação, modos estes que facilitem a sinergia entre as pessoas (COSTA, 2008, p.61).

De acordo com o mesmo autor, a inteligência coletiva advém do fato do indivíduo situar-se dentro de uma rede de relações, onde se torna dependente da composição dos demais indivíduos, gerando uma interdependência entre os participantes. O autor metaforiza esse tipo de inteligência, relacionando-a a uma consciência, a um acordar.

Lévy (2010a, p.30), afirma que "o ideal da inteligência coletiva implica a valorização técnica, econômica, jurídica e humana de uma inteligência distribuída por toda a parte, a fim de desencadear uma dinâmica positiva de reconhecimento e mobilização de competências." Desse modo, Lévy (2010a, p.47) comenta:

Nada é mais precioso que o humano. Ele é a fonte das outras riquezas, critério e portador vivo de todo valor. Que bem seria esse que não fosse saboreado, apreciado ou imaginado por nenhum membro de nossa espécie? Os seres humanos são, ao mesmo tempo, a condição necessária do universo e o supérfluo que lhe confere seu preço,

compõem o solo da existência e o extremo de seu luxo: inteligências, emoções, envoltórios frágeis e protetores do mundo, sem os quais tudo voltaria ao nada. É por isso que defendemos que é preciso ser economista do humano, que é bom cultivá-lo, valorizá-lo, e não esbanjá-lo, destruí-lo, esquecê-lo, deixá-lo morrer por falta de cuidados e de reconhecimento.

Faz-se necessário forjar instrumentos (conceitos, métodos e técnicas) que façam "sensível, mensurável, organizável, em suma, praticável, o progresso em direção a uma economia do futuro" (LÉVY, 2010a, p.47). A presença do coletivo inteligente na nova sociedade democrática é o grande diferencial.

A partir do exposto, percebe-se que para se fomentar a inteligência coletiva, é preciso que haja interatividade entre os indivíduos que desenvolverão suas atividades de forma compartilhada dentro de um espaço mediado pelas tecnologias de informação e comunicação.

Esse espaço, caracterizado por Lévy (2010c) como ciberespaço, funciona como suporte da inteligência coletiva, sendo uma das condições fundamentais para o seu desenvolvimento. Lévy (2010c, p.94) define-o como o "espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.

4.3 INTERATIVIDADE

No final do século XX, inúmeras transformações sociais, tecnológicas, econômicas e culturais significativas deram origem a uma nova forma de sociedade, denominada por Castells (2010) como sociedade em rede. Essa nova forma de organização social se constituiu como um sistema global, que prenunciou a recente forma de globalização característica da atualidade.

Segundo Lévy (2010b, p.7), "novas maneiras de pensar e conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática." Cada vez mais as relações entre os indivíduos, o trabalho e a própria inteligência, estão subordinadas a dispositivos informacionais dos mais variados tipos, que se multiplicam e metamorfoseiam constantemente.

Porém, o impacto gerado pelo surgimento e evolução da *internet*

alcançou níveis jamais atingidos ou previstos anteriormente. Através dela, a comunicação entre indivíduos derrubou barreiras geográficas, financeiras e sociais, expandido conhecimento por todo o mundo. Para Terra e Gordon (2002, p.8), “o impacto da *internet* na capacidade humana tem grande reflexo: a comunicação de ‘um para muitos’ e ‘muitos para muitos’ alcançou níveis jamais atingidos ou previstos anteriormente.”

A interconectividade da sociedade leva ao aparecimento de novas relações sócio-econômicas, conduzidas sobre a onipresença virtual de indivíduos, coisas e fatos. Essa sociedade produz como resultados mais importantes o nascimento e a popularidade da informática, apoiada no *software*, realidade virtual e multimídia e nas redes sociais de informação.

Essas novas tecnologias têm facilitado a troca de informações entre organizações e as possibilidades de colaboração entre as pessoas. A *internet* apresenta um papel central na aceleração e no aumento da comunicação (Terra e Gordon, 2002). Com isso, surge uma nova fronteira que se destaca: a interatividade.

A teoria sócio-histórica de Vygotsky (1984) destaca a interação social como base da aprendizagem. É por meio dela que em um específico contexto social e cultural, os participantes de um grupo se apropriam, internalizam e geram novos conhecimentos.

Piaget (1982) considera o termo ‘ação’ como chave de sua teoria, afirmando que todo e qualquer crescimento cognitivo ocorre apenas por meio dela, podendo a ação ser concreta ou abstrata, mas sempre a partir do sujeito sobre o objeto de seu conhecimento. Dessa forma, sua teoria construtivista de aprendizagem baseada na Epistemologia Genética, assume esse pressuposto, colocando a ação, ou o que se pode chamar de interação, como requisito fundamental para sua prática.

Diversos conceitos de interatividade são encontrados, porém, é importante salientar que o conceito de ‘interação’ advém da física e foi incorporado pela sociologia, pela psicologia social e, finalmente, traduzido do campo tecnológico pelo termo interatividade (MULTIGNER, 1994).

Lemos (1997) afirma que a interatividade é uma forma de interação técnica, caracterizada eletrônica e digitalmente, sendo diferente da interação analógica da mídia tradicional. O autor considera a interatividade como uma ação dialógica entre homem e técnica.

Steuer (1993) define interatividade como o tamanho da participação dos usuários que têm como objetivo modificar a forma e o conteúdo do ambiente medido em tempo real. Dessa forma, o termo

diferencia-se de conceitos como engajamento e envolvimento, tornando-se uma variável direcionada pelo incentivo e determinada pela estrutura tecnológica do meio.

Conforme Aguilar (1997), a interatividade está relacionada à interconexão multidirecional e se produz através do surgimento de novos sistemas multimídia. Teoricamente, a partir interconexão, podem surgir fontes motoras de informação, a no momento em que cada indivíduo conectado a uma rede, se transforme em emissor e difusor de informação, além de receptor.

Rafaeli (1988), por meio de algumas dimensões, normalmente relacionadas à ‘interatividade’, define-a simplesmente em termos de *hardware*: bidirecionalidade, resposta rápida do sistema, largura de banda, *feedback*, operações transparentes (que ocorrem sem obstruir o uso do sistema), inteligência artificial, dentre outros.

Porém, Primo (2007) critica certos tipos de interatividades encontrados em *sites* atuais, dizendo que anteriormente o verbo participar estava relacionado à discussão, e que hoje rima com apontar - clicar, já que muitos dos aplicativos que se dizem provocar interação entre seus membros, não passam de programações previamente determinadas e previstas. Continuando, o autor, diz que

Ora, se o que está em jogo é a comunicação (a ação compartilhada) e a interação (a ação entre) mediada, porque tantos estudos da “interatividade” esquecem-se de tratar do diálogo mediado pelo computador? Quando o fazem, tratam do tema de forma metafórica: a máquina “dialogando” com o internauta. Estará então o tautismo⁹ afetando até mesmo os críticos da comunicação mediada? (PRIMO, 2007, p.4)

Para Gonçalves (2003), comunicar significa transmitir plena e adequadamente uma representação de uma consciência transparente para outra consciência transparente através de um canal, sendo que para que isso ocorra são necessários dois indivíduos numa relação de compreensão mútua.

Construídas em torno das iniciativas, interesses e desejos dos indivíduos, as redes horizontais de comunicação são multimodais e

⁹ Para Sfez (1994) a interatividade atual existente na rede cria uma ilusão de expressão, no qual os indivíduos são incluídos e forçados a acreditar nessa ilusão. Mesmo estando distante do emissor, mediado pela eletrônica, já não se nota a artificialidade da questão, mas sim uma espontaneidade natural. O tautismo para Sfez, é essa confusão gerada, onde a comunicação não passa de uma repetição do mesmo.

incorporam muitos tipos de documentos e projetos cooperativos de grande escala como a Wikipédia (enciclopédia colaborativa de código aberto), até músicas, filmes e redes de ativismo social/político/religiosos (Castells, 2010). Esses espaços sociais multiplicam-se cada vez mais e têm um crescimento grandioso do seu conteúdo, e deste modo formam uma sociedade virtual diversificada e difusa.

O ciberespaço combina vários modelos de comunicação em seus diversos graus de complexidade: o correio eletrônico, as conferências eletrônicas, o hiperdocumento compartilhado, os sistemas avançados de aprendizagem ou de trabalho cooperativo e, enfim, os mundos virtuais multiusuários.

Segundo Silva (2010), a *internet* comporta diversas interfaces, sendo que cada uma delas apresenta um conjunto de elementos de *hardware* e *software* responsáveis por possibilitar aos usuários trocas, intervenções, agregações, associações e significações como autores e co-autores. Dessa forma, as tecnologias digitais atuais configuram-se espaços de aprendizagem, nos quais o conhecimento é construído em conjunto, pois permitem a interatividade (SILVA e CLARO, 2007).

Silva (2001, p.1) é enfático quando diz:

Interatividade é um princípio do mundo digital e da cibercultura, isto é, do novo ambiente comunicacional baseado na *internet*, no site, no game, no software. Interatividade significa libertação do constrangimento diante da lógica da transmissão que predominou no século XX. É o modo de comunicação que vem desafiar a mídia de massa – rádio, cinema, imprensa e TV – a buscar a participação do público para se adequar ao movimento das tecnologias interativas.

A partir dos autores citados anteriormente, podemos considerar dois tipos de interatividade no ambiente virtual, onde o primeiro está relacionado à comunicação mediada por computador entre seres humanos (Figura 13), e o segundo a interação homem-máquina (Figura 14).

Por meio do advento da Web 2.0, Cavalcanti e Nepomuceno (2007, p.16) afirmam que a *internet* está além de ser um novo meio de comunicação, tratando-se do “primeiro meio de interação do ser humano que possibilita – por meio de determinadas circunstâncias – a comunicação de muitos com muitos, em escala planetária”. É dentro desse contexto, que se abordará considerações sobre essa sociedade

intercomunicante e participativa, que se amplia a cada dia, por meio das tecnologias de informação e comunicação.

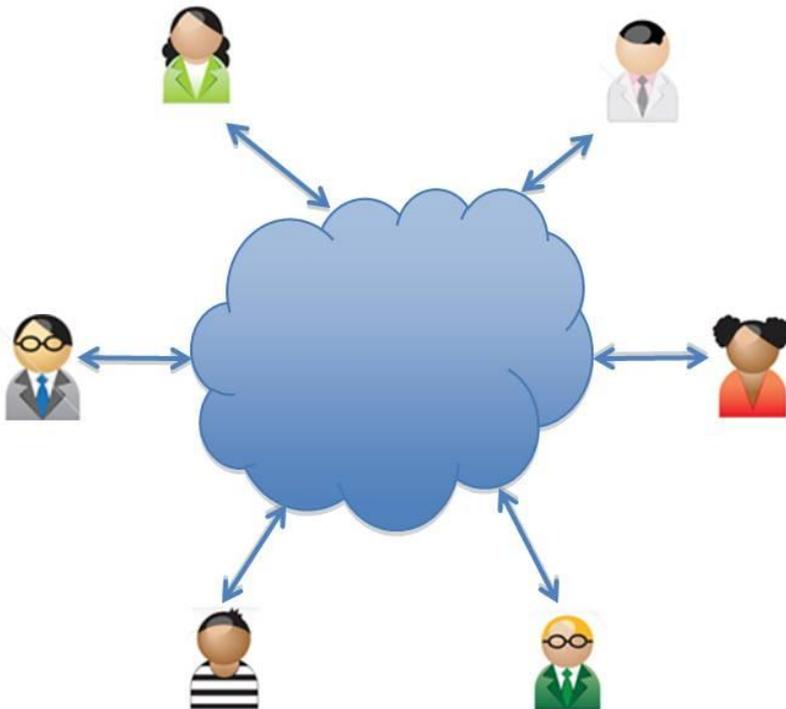


Figura 13 - Interatividade comunicação mediada por computador: muitos-muitos

Fonte: Autor

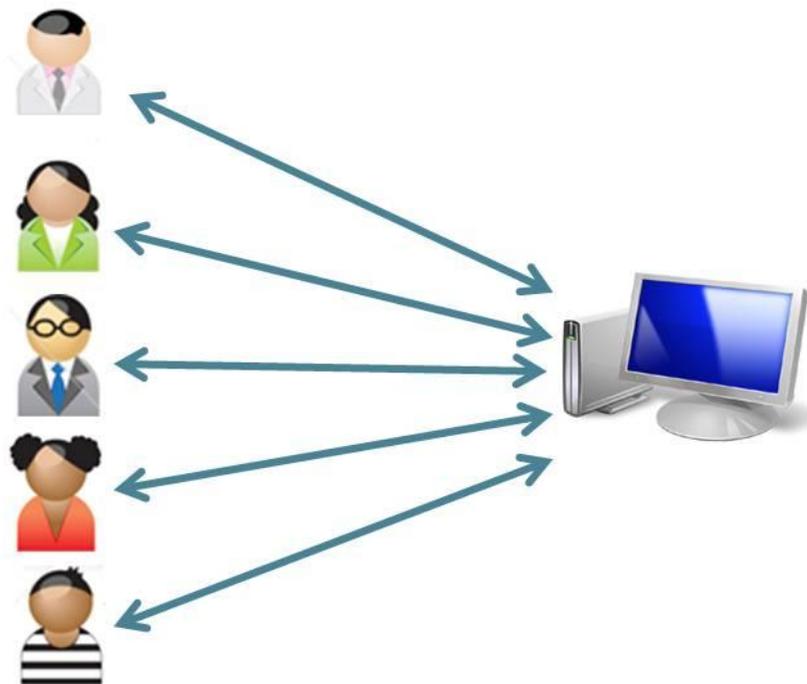


Figura 14 - Interatividade homem máquina

Fonte: Autor

4.4 SOCIEDADE EM REDE

Conviver em rede é peculiar ao ser humano, que se agrupa com seus semelhantes e estabelece relações de amizade, trabalho, lazer, ou seja, são desenvolvidas relações que podem ser modificadas durante sua vida.

Inúmeras redes são criadas e mantidas por diversas pessoas e organizações, com o intuito de trocar, criar e disseminar o conhecimento entre seus membros, visando à melhoria de desempenho e eficiência.

Mas afinal, o que é uma rede?

Na etimologia da palavra, segundo Ferreira (2003, p.99), o termo rede “é derivado do latim, e significa entrelaçamento de fios, cordas, cordéis, arames com aberturas regulares fixadas por malhas, formando

uma espécie de tecido”. A partir daí, o termo difundiu-se, alcançando abordagens cada vez mais interdisciplinares.

Para Castells (1998, p.11) “uma rede, por definição, não tem centro, mas apenas nós de diferentes dimensões e relações intermodais que são frequentemente assimétricas. Entretanto, em última instância, todos os nós são necessários para a existência da rede.” O autor considera que as redes apresentam inúmeras vantagens como ferramentas de organização, devido à própria flexibilidade e capacidade de se adaptar, características fundamentais para a sobrevivência e prosperidade dentro de um ambiente de veloz mutação.

Segundo Castells (2003), com o advento da informação, das tecnologias de comunicação que utilizam o computador, e principalmente da *internet*, a flexibilidade e adaptabilidade características das redes puderam ser evidenciadas, confirmando dessa forma sua natureza revolucionária. O autor continua:

As tecnologias de comunicação construíram a virtualidade como uma dimensão fundamental da nossa realidade. O espaço dos fluxos sobrepujou a lógica do espaço dos lugares, renunciando uma arquitetura espacial global de mega-cidades interconectadas enquanto as pessoas continuam a achar significado em lugares e criar suas próprias redes no espaço dos fluxos. (CASTELLS, 2010, p.5).

Castells (2010) afirma que as recentes tecnologias de informação e comunicação têm predisposto à uma integração mundial em redes globais de instrumentalidade, na qual a comunicação mediada por computador origina uma enorme gama de comunidades virtuais.

Lévy (2010c) considera rede, sinônimo de ciberespaço, definindo-o como um novo meio de comunicação surgido através da interconexão mundial de computadores. É representado não só pela infraestrutura material da comunicação digital, mas também pelo gigantesco universo de informações que ela abriga, bem como pelos indivíduos que participam desse universo.

O surgimento da *internet* como um novo meio de comunicação foi anteriormente associada a afirmações divergentes sobre a ascensão de novos padrões de interação social. De certa forma, Castells (2003, p.10) diz que a formação de comunidades de rede virtuais, que tenham como princípio a comunicação online, foi entendida como “a culminação de um processo histórico de a desvinculação entre localidade e sociabilidade na formação da comunidade”, no qual os

modos de interação humana limitados territorialmente dão lugar a novos padrões seletivos de relações sociais. Todavia, certos críticos e reportagens da mídia, baseados em estudos acadêmicos, sugerem que a difusão da *internet* propicia um isolamento social e uma crise da comunicação social e da vida familiar.

Entretanto, para Castells (2003), a *internet* tem a capacidade de modificar os padrões de interação social e criar uma sociedade caracterizada por um maior individualismo em rede, ou seja, aumentar a capacidade de aprendizagem dos indivíduos, a liberdade e a capacidade de criarem suas próprias redes e se comunicarem com outras pessoas, independente da localização destas. E afirma: “Se alguma coisa pode ser dita, é que a *internet* parece ter um efeito positivo sobre a interação social, e tende a aumentar a exposição a outras fontes de informação” (CASTELLS, 2003, p.102)

De acordo com Castells (2003, p.10), “a comunicação consciente (linguagem humana) é o que faz a especificidade biológica da espécie humana.” O autor afirma que a *internet* tem a capacidade de modificar o modo como o indivíduo comunica-se, afetando a própria vida. Ao mesmo tempo, devido aos seus mais diversos usos, os indivíduos têm a capacidade de transformar a *internet*, surgindo dessa interação um novo padrão sociotécnico.

A interatividade acontecida na rede possibilita uma troca constante de diferentes informações, imprevisíveis e determinadas por um interesse que naquele momento move a rede, o que irá contribuir para a formação da sociedade e direcionado-a para um objetivo comum.

Muito se ouve falar em rede ou comunidade social. Pode-se dizer que em sua maioria, crianças, adolescentes, adultos e idosos, das mais variadas nacionalidades e condições financeiras participam ou já participaram de alguma rede social, mesmo sem conhecer o conceito por trás da utilidade, seja ela virtual ou não.

Lea *et al.* (2006) fornecem uma definição de redes sociais como sendo um conjunto de indivíduos ou entidades sociais que se conectam por relacionamentos afins, que vão desde a amizade até fatores profissionais, visando a troca de informações para objetivos comuns desejados.

Para Marteleto (2001, p.72) as redes sociais representam “[...] um conjunto de participantes autônomos, unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados”, sendo a configuração em redes, considerada uma prática humana bastante antiga que ganhou nova vida na atualidade, transformando-a em redes de informação alavancadas pela *internet*.

A partir daí, pode-se dizer que, consideradas uma das grandes ferramentas utilizadas pela sociedade, as redes sociais tem como objetivo compartilhar informações e conhecimento, a partir do mútuo relacionamento entre os indivíduos que as integram.

Vanzin e Ulbricht (2004) afirmam que a aquisição do conhecimento de uma cultura está mais relacionada ao conjunto entrelaçado destes conhecimentos do que no acúmulo de saberes, ou seja, as relações sociais são mais importantes para o enriquecimento e incremento do conhecimento do que o estudo individualizado.

É sábio afirmar que, numa rede social, cada indivíduo é dotado de função e identidade cultural e desta forma, suas relações com os demais membros formam algo maior e coeso que representa a rede. Por meio de sua dinâmica, as redes funcionam como espaços para o compartilhamento de informação e do conhecimento.

Nesse sentido, Cavalcanti e Nepomuceno (2007, p.32) explicam o sucesso da interatividade em rede, bem como das diversas ferramentas disponíveis, a partir do "trabalho invisível das comunidades em rede, apoiando, divulgando, multiplicando, defendendo, distribuindo, comentando e, em alguns casos, desenvolvendo inovações", como observado através da Figura 15.

Encontram-se diversos níveis de comunidades ou redes, como por exemplo:

- Comunidades de relacionamento (*myspace, facebook, Orkut, twitter*): indivíduos conectados por afinidades de amizade e namoro.
- Comunidades profissionais (*linkedin*): pessoas de diferentes ramos profissionais que se agrupam com fins de manter relações de negócios e parceiras, enfim, contatos sociais relacionados à atividade de trabalho de cada um.
- Comunidades comunitárias: podem ocorrer em comunidades ou bairros
- Comunidades políticas: indivíduos que possuem as mesmas aspirações que se reúnem pra trocar ideias políticas.

Para Castells (2003, p.8) o crescente domínio das redes de *internet* vai além do número de usuários: "atividades econômicas, sociais, políticas, e culturais essenciais por todo o planeta estão sendo estruturadas pela *internet* e em torno dela, como por outras redes de computadores". Castells (2003) afirma que não estar presente nessas redes, pode ser motivo de exclusão econômica e social.



Figura 15 – As comunidades em rede de ação

Fonte: Adaptada de Cavalcanti e Nepomuceno (2007)

Duas características indispensáveis estão inseridas no contexto das comunidades em rede, são elas: a importância da comunicação livre e horizontal que satisfazem os princípios de liberdade de expressão, e a formação autônoma das redes, ou seja, a possibilidade que as pessoas têm de escolherem seu próprio caminho na *internet* (CASTELLS, 2003). Dessa forma, embora haja uma enorme diversidade no conteúdo, o caráter comunitário da *internet* caracteriza-a como um meio tecnológico propiciante da comunicação horizontal, um novo modelo de livre expressão.

Encontra-se divergências nas nomenclaturas para denominar redes sociais virtuais. Cavalcanti e Nepomuceno (2007, p.7), chamam-nas de comunidades em rede, e afirmam que estas “são o epicentro dos projetos inovadores do futuro”, sendo organizadas em torno de um objetivo específico ou desarticuladas como canais de divulgação e distribuição de ideias ou produtos.

Devido à flexibilidade e ao amplo poder de comunicação da *internet*, “a interação social on-line desempenha crescente papel na organização social como um todo” (CASTELLS, 2003, p.109). As redes estabilizadas na sua prática, podem dar origem a comunidades virtuais,

diferentes das comunidades físicas, porém não menos intensas ou eficazes na criação de laços e na mobilização dos indivíduos.

Considerando-se a comunicação, as ferramentas tecnológicas descritas anteriormente, facilitaram o livre debate e a cooperação entre os indivíduos, deixando para trás a distância geográfica que antes os separava.

Os exemplos citados anteriormente caracterizam-se pelo novo paradigma de comunicação atual: o ‘muito para muitos’, que conforme Cavalcanti e Nepomuceno (2007, p.10), escapam do modelo vertical de quem determina ou define conteúdo, importância, participação e informação. A nova possibilidade de comunicação horizontal apresentada possibilita uma forma multidirecional de interação, conforme a Figura 16.

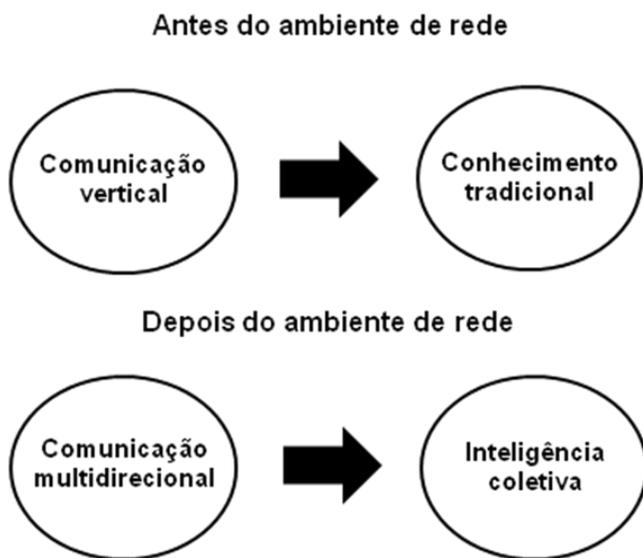


Figura 16 – A comunicação antes e depois do ambiente de rede

Fonte: Adaptado de Cavalcanti e Nepomuceno (2007, p.8)

Para Rheingold (1996), uma comunidade virtual pode ser caracterizada como uma maneira de se alcançar objetivos através de contatos pessoais. De acordo com o autor, os indivíduos participantes de uma comunidade virtual, além de criarem uma rede de contatos,

atuam como ferramentas. Dessa forma, os membros do grupo, além de terem a capacidade de se relacionar uns com os outros, têm autonomia para acrescentar conteúdo teórico e prático à rede, trocar informações, promover debates, em geral permeadas por conteúdo emocional.

As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da Rede [*internet*], quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos, para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético (RHEINGOLD, 1996, p.20).

Cavalcanti e Nepomuceno (2007) afirmam que as comunidades virtuais podem ser de dois tipos:

- articuladas: onde a participação é regular, voluntária, efetiva e consciente. Exemplo: Wikipédia
- desarticuladas: onde a participação é irregular, involuntária, pouco efetiva e inconsciente. Exemplo: os usuários de uma loja eletrônica que deixam comentários esporádicos.

Segundo os mesmos autores, os dois tipos contribuem fornecendo informações para a construção de ambientes inteligentes a partir de tecnologias interativas, vistas a seguir.

4.5 TECNOLOGIAS INTERATIVAS DA WEB 2.0

Aproximadamente no ano 700 a.C., conforme Castells (2010), o alfabeto foi inventado na Grécia, o qual viabilizou o preenchimento da lacuna entre o discurso oral e o escrito e possibilitou o discurso conceitual. Entretanto, a alfabetização apenas se disseminou muitos séculos mais tarde, posteriormente à invenção e difusão da imprensa e o advento do papel.

De acordo com Castells (2007), 2700 anos depois desse fato marcante para a sociedade, está ocorrendo uma transformação tecnológica de gigantesco caráter histórico similar, caracterizada pela integração de diversos meios de comunicação em uma rede global interativa, a qual tem modificado consideravelmente o modo dos indivíduos se comunicarem.

Considerando-se que a cultura é mediada e estabelecida pela comunicação, as próprias culturas recebem influências e transformam-se abruptamente a partir do novo sistema tecnológico (CASTELLS, 2010).

Esse inusitado sistema eletrônico de comunicação e interatividade continuará crescentemente alterando a cultura da humanidade, transformando rapidamente a sociedade atual.

Como se viu, todo esse conjunto de aparatos que compõem as tecnologias de informação e comunicação esta voltado à interatividade dos indivíduos e ao uso da inteligência coletiva. Segundo Chuí *et al.* (2009), as tecnologias da Web 2.0 alastraram-se rapidamente entre os usuários no últimos cinco anos. Redes sociais como o *Facebook* e *MySpace* têm atraído mais de cem milhões de visitantes por mês. Os autores resumem os principais tipos tecnológicos utilizados apresentando uma breve descrição por função e a categoria de tecnologia que estão inseridos, os quais estão apresentados no (Quadro 12).

Tecnologia WEB 2.0	Descrição	Categoria da Tecnologia
<i>Wikis</i> , comentários e espaços de trabalho compartilhados	Facilita a criação conjunta de conteúdos e aplicações em larga escala, distribuída por um grupo de usuários	Ampla Colaboração
<i>Blogs</i> , <i>podcasts</i> , <i>videocasts</i> , <i>peer to peer</i>	Oferece aos usuários uma forma de comunicar/compartilhar informações com um amplo grupo de outros usuários	Ampla Comunicação
Previsão de mercado, Informações de Mercado, votação	Explora o poder coletivo da comunidade gerando uma série de respostas	Estimativas em Grupo

	derivadas desta coletividade	
<i>Tags</i> , rastreamento do usuário, classificação, RSS	Incluir informações adicionais para priorizar a informação ou valorizar a informação	Criação de Metadados
Rede Social, mapeamento de redes	Aproveita a conexão entre pessoas para oferecer novas aplicações	Grafo Social

Quadro 12 - Ferramentas tecnológicas interativas

Fonte: Adaptado de Chauí *et al.* (2009)

Cresce o número de projetos e ferramentas que têm como características os preceitos da web atual. Como diz Bell (2010, p.15), “aplicações modernas da web precisam ser sociais por padrão.” Entre os mais notáveis aplicativos disponíveis na rede, segundo Cavalcanti e Nepomuceno (2007) e McKinsey (2007) pode-se citar:

- Listas de discussão: cada usuário recebe e emite mensagens para todos os outros, não precisando estar presente no mesmo momento. Tem-se como exemplo o *Yahoo Groups*, o maior catálogo de listas de discussão, com mais de 3,9 milhões de grupos;
- *Chats*: parecido com as listas de discussão, o *chat* exige a presença do usuário, pois a emissão e o recebimento de mensagens ocorrem em tempo real. Exemplos: o antigo IRC e o mais moderno e utilizado MSN;
- *Wikis*: cada usuário escreve e comenta determinado termo acessível a todos os outros, podendo alterar o conteúdo um dos outros, contribuindo para uma informação mais completa e fidedigna, além de permitir a agilidade de sua elaboração em termos de informação e conhecimento. Exemplo: a enciclopédia livre Wikipédia;
- Comércio eletrônico interativo: o *site* apresenta, a partir das compras efetuadas, os itens mais vendidos do momento. Além disso, cada comprador pode comentar sobre o produto adquirido, gerando informações para outros possíveis compradores. Exemplo: Livraria Amazon;

- Navegadores inteligentes de busca: calculam as relevâncias, mostrando as páginas mais referenciadas, ou mesmo apresentando primeiramente os *links* geograficamente localizados a partir do endereço do servidor do usuário. Exemplo: o *Google*;
- *Softwares* de compartilhamento de dados: usuários oferecem e recebem arquivos a longa distancia. Exemplo: *eMule*;
- *Social Networking* (Rede Social): são redes de relacionamentos que podem ser incorporadas dentro da rede de organizações (*intranet*) ou de modo externo (*extranet*). Servem para que os membros estabeleçam laços de contato e amizade entre eles, sendo que em algumas delas podem ser adicionadas outros tipos de ferramentas interativas citadas aqui, como video-sharings, imagens, *chats*, etc.
- *Blogs* (contração do termo ‘*Web Log*’): considerados como jornais *online* ou diários, criados por um ou mais autores, onde são publicados notícias ou comentários atualizados em determinados períodos de tempo. Tem como objetivo compartilhar ideias é caracterizado como um local aberto, no qual há o retorno (*feedback*) de sua audiência através dos comentários de outros indivíduos que por ali passam;
- *Microbloggins*: semelhante ao blog, ele permite que os membros façam breves inserções de texto, com números pré-definidos de caracteres, que são publicadas e vistas pelos contatos da rede, seja ela interna ou externa.
- *Video Sharing* (vídeo compartilhado): permite a colocação de vídeos que são adicionados a uma página web, os quais possuem uma identidade associada a um URL (localizador padrão de recursos), permitindo a identificação e compartilhamento do conteúdo. Exemplo: *Youtube*;
- *Tags* (marcações): permite fazer uma categorização de um conteúdo (texto, imagem, vídeo, etc.), a qual será mostrada como links, permitindo e facilitando a busca do mesmo;
- *Podcasts*: são gravações de vídeo ou áudio, caracterizados por uma forma de *blog* multimídia ou outro conteúdo, geralmente acessados pelos usuários através de um agregador de conteúdo. Exemplo: *iTunes*.

Algumas outras ferramentas estão presentes, mas não são tão facilmente visualizadas, visto que estão embutidas dentro dos sistemas operacionais dos *websites*. São elas, de acordo com Mckinsey (2007):

- *Rating* (avaliação): confere o rastro deixado pelos usuários na web, por meio dos seus percursos globais específicos de um site. Acontece

quando um indivíduo faz uma busca em um navegador, clica em um *link*, faz *download* de algum conteúdo, participa de alguma pesquisa, dentre outras atividades;

- *Peer-to-Peer Networking* ou P2P (ponto a ponto): permite o compartilhamento de arquivos de diferentes formatos (vídeos, textos, imagens), a partir da distribuição de arquivos em rede concedendo o acesso a qualquer usuário da rede. Cada usuário disponibiliza seus arquivos, convertendo-os em pequenos servidores. Exemplos: *BitTorrent*;
- *Really Simple Syndication* (RSS): possibilita que os *websites* disponibilizarem suas novas atualizações, também chamadas de *feeds*, para outros *sites* ou computadores, utilizando um *site* ou programa específico (agregadores) que a mostrarão de forma conveniente. É necessário que o usuário inscreva-se no *website* específico que deseja receber notícias, sendo que desta forma ele não precisará visitar o endereço eletrônico em questão para ter acesso ao conteúdo. Exemplo: *Google Reader*;
- *Mash-ups*: combinação de diferentes tecnologias da Web 2.0 funcionando simultaneamente e permitindo a agregação de vários aplicativos que podem complementar e melhorar o serviço oferecido. Exemplo: *Google Maps*, onde se encontra além do seu conteúdo, incrementos do *Flickr*, *You Tube*, e até de outros *sites* privados com conteúdo informativo sobre endereços de restaurantes e outros serviços;
- *Web services* (serviços web): considerados uma forma fácil de vincular aplicativos que operam em diferentes plataformas de rede, *hardware*, *software* e bases de dados, para executar funções críticas em muitos negócios, com a finalidade de proporcionar um serviço totalmente integrado. Os *web services*, em geral, fornecem os últimos mecanismos para integrar diferentes tecnologias que dificilmente seriam integradas sem um grande esforço de trabalho.

Uma pesquisa desenvolvida pela McKinskey (2007) investigou como os aplicativos interativos da Web 2.0 estão sendo usados nos negócios e empresas. O nível de investimento em cada uma das tecnologias, citadas, relacionadas à Web 2.0 é variável em cada região do mundo, sendo constatado que as diversas regiões encontram-se em equilíbrio, embora seja possível verificar que a China destaca-se por seu entusiasmo tecnológico (Tabela 1).

	Ásia-Pacífico	China	Europa	Índia	América Latina	América do Norte	Outros
<i>Blogs</i>	25	20	26	29	23	32	19
Inteligência coletiva	32	37	35	33	31	30	35
<i>Mash-ups</i>	7	6	8	10	5	8	6
<i>Peer-to-peer networks</i>	43	50	38	39	43	37	39
RSS	19	20	20	18	17	25	20
<i>Social networks</i>	22	36	30	29	28	27	29
Wikis	19	10	23	26	17	20	12
 Baixo		 Médio		 Alto		%	

Tabela 1 - Percentual de entrevistados que utilizam ou planejam utilizar as tecnologias da Web 2.0

Fonte: Adaptado de McKinsey, 2007

Entre os executivos entrevistados, as tecnologias de colaboração destacam-se mais que algumas outras tecnologias que têm recebido mais atenção da imprensa. *Blogs, podcasts, e mash-ups* trilham tendências tecnológicas, permitindo que as pessoas contribuam com seus conhecimentos para um esforço comum (MCKINSEY, 2007). Os resultados de duas perguntas da pesquisa podem ser observados por meio das Figuras 17 e 18.

Um dos modelos interativos, que despontam entre os recursos de tecnologias de informação e comunicação, da era atual, não foi propositalmente levantado anteriormente. Tratam-se das comunidades de prática, uma forma de rede social específica que será abordada a seguir. Visto que, como o propósito desta tese é estudar a criação e o compartilhamento do conhecimento dentro de um ambiente virtual interativo, considerar-se-á para tal, um ambiente no formato de comunidade de prática.



Figura 17 – Ferramentas ou tecnologias Web 2.0 investidas pelas empresas

Fonte: Adaptado de McKynsey, 2007



Figura 18 – Ferramentas ou tecnologias Web 2.0 consideradas mais importantes pelas empresas

Fonte: Adaptado de McKynsey, 2007

4.5.1 Comunidades de Prática

É fato que, na atualidade, interesses e culturas coexistem pacificamente na *internet*, tornando a *World Wide Web* uma rede flexível e formada por diversas redes dentro da *internet*, onde instituições, empresas, associações e pessoas físicas criam seus próprios endereços eletrônicos, que servem como base para que os demais indivíduos produzam seus *sites* próprios a partir das informações já existentes (CASTELLS, 2010).

Afirma Negroponte (1995, p.12),

À medida que formos nos interconectando, muitos dos valores nacionais cederão lugar àqueles de comunidades eletrônicas maiores ou menores. Nós nos socializaremos em bairros digitais, nos quais o espaço físico será irrelevante e o tempo desempenhará um papel diferente.

O conceito de Comunidade de Prática foi originalmente cunhado por Wenger (1998), que as define como um agrupamento de pessoas que partilham interesses comuns, preocupações, um conjunto de problemas, ou ainda paixão sobre um assunto específico, os quais aprofundam seus conhecimentos e *expertise* na área para interagir de forma contínua. Dentro desse empreendimento, o engajamento mútuo vai gerar vínculos, formando uma entidade social, que produz um repertório compartilhado de rotinas, sensibilidades, artefatos, vocabulário, entre outras coisas.

Para Wenger *et al.* (2002), as comunidades de prática não são uma ideia recente. Elas são consideradas as primeiras estruturas sociais baseadas no conhecimento, advindas da pré-história. Presentes em todos os lugares, todos os indivíduos pertencem ou já pertenceram a alguma delas (WENGER *et al.*, 2002, p.5)¹⁰.

Communities of practice are everywhere. We all belong to a number of them - at work, at school, at home, in your hobbies. Some have a name, some don't. Some we recognize, some remain largely invisible. We are core members of some and occasional participants in others. Whatever form

¹⁰ Comunidades de prática estão em todos os lugares. Nós todos participamos de um número delas - no trabalho, na escola, no lar, em nossos hobbies. Algumas têm nome, outras não. Algumas nós reconhecemos, outras permanecem largamente invisíveis. Nós somos os membros centrais de algumas e participantes ocasionais de outras. Qualquer que seja a forma de nossa participação, a maioria de nós é familiar com a experiência de pertencer a uma comunidade de prática. Tradução de Wenger et al (2002 p.5), feita pelo autor.

our participation takes, most of us are familiar with the experience of belonging to a community of practice.

Terra e Gordon (2002) corroboram as ideias de Wenger (1998) e afirmam que as comunidades de prática consistem em pessoas ligadas informalmente e contextualmente por interesses comuns no aprendizado e na aplicação prática, indo além dos limites institucionais dos grupos e das equipes de trabalho. Os autores dizem ainda que o que mantém os membros da CoP juntos é um sentido comum de objetivo e uma necessidade de saber o que os outros membros sabem.

Manville e Foote (1996), também relacionam o termo CoP a um grupo de grupo de pessoas vinculados de modo informal por meio da exposição a uma classe de problemas e objetivos comuns, porém introduzem o termo conhecimento, dizendo que essas comunidades incorporam um conjunto de conhecimentos.

Braum (2002) considera que várias comunidades de prática são formadas por redes dentro das organizações, mas que também podem existir entre membros de diferentes organizações, desde que tenham um objetivo comum. Essas comunidades acontecem através de reuniões de pessoas, emails, ambientes de compartilhamento de conhecimento, *intranets* e vários outros dispositivos mediados pela tecnologia.

As comunidades de prática são consideradas parte da vida organizacional. Elas podem desenvolver-se e crescer, sem que as organizações as reconheçam. Sua evolução depende primeiramente do engajamento voluntário dos seus membros e da liderança interna em alguns casos especiais. Além disso, sua habilidade de administrar conhecimento depende de algumas medidas de informalidade e autonomia necessariamente presentes entre seus membros (WENGER *et al.*, 2002).

Segundo Recuero (2005), a agregação contínua de novos membros é esperada, na medida em que eles são o elemento fundamental para o crescimento e manutenção da rede.

De acordo com Stewart (1998), as comunidades de práticas possuem características especiais e se originam por consenso próprio, onde um grupo de pessoas sente-se atraído uns aos outros, movido por um impulso tanto social quanto profissional. Esse conjunto de indivíduos coopera diretamente entre si, ensinam uns aos outros, exploram novos assuntos, fazendo novas descobertas. Para o autor, as CoPs são laboratórios do capital humano, tornando-se o local onde as coisas acontecem.

Wenger *et al.* (2002) afirmam que nem toda comunidade pode ser chamada de comunidade de prática, pois os termos 'comunidade' e 'prática', quando agrupados referem-se a um particular tipo de estrutura social com vários propósitos específicos. Pode-se perceber pelo Quadro 13, as importantes diferenças entre comunidades de prática e demais termos que se assemelham.

O formato voluntário, característico das comunidades de prática, bem como a capacidade de gerar entusiasmo aos membros, faz com que essas estruturas sejam bem sucedidas por um longo período de tempo, sendo que nenhum outro fator pode substituir o sentimento de vivacidade presente responsável pelo sucesso das CoPs.

	Qual o propósito?	A quem pertence?	Qual a clareza dos limites?	O que as mantêm juntas?	Quanto tempo duram?
COMUNIDADES DE PRÁTICA	Criar, expandir, compartilhar conhecimento, e desenvolver capacidades individuais	Auto- seleção baseada em expertise ou paixão sobre um tópico	Impreciso	Paixão, comprometimento e identificação com o grupo e suas expertises	Evoluem e terminam organicamente (duram enquanto existirem relevância e valor para o assunto, e interesse em aprender em conjunto)
DEPARTAMENTOS FORMAIS	Entregar um produto ou serviço	Todos que respondem a um grupo gerencial	Claro	Atribuições do cargo e metas comuns	Tem destino permanente, porém duram até a próxima reorganização
EQUIPES OPERACIONAIS	Cuidar do curso da operação e processo	Membros indicados pela gerência	Claro	Dividir responsabilidades para a operação	São contínuas, durando enquanto a operação é necessária
EQUIPES DE PROJETOS	Realizar uma tarefa específica	Pessoas que têm uma função direta em realizar tarefas	Claro	Metas e marcos de projetos	Final pré-determinado (quando o projeto foi finalizado)
COMUNIDADES DE INTERESSE	Ser informado	A quem interessar	Impreciso	Acesso à informação e senso de ideias comuns	Evoluem e terminam rapidamente
REDES INFORMAIS	Receber e passar uma informação, saber quem é quem	Amigos e parceiros de negócios, amigos de amigos	Indefinido	Necessidades semelhantes e relacionamentos de amizade	Nunca iniciam ou terminam (existem enquanto as pessoas estão ligadas a ela.

Quadro 13: Diferenças entre as comunidades de práticas e outras estruturas

Fonte: Adaptado de Wenger *et al.* (2002)

Ainda, Wenger *et al.* (2002), consideram importantes sete princípios para se cultivar salutarmente uma comunidade de prática (Quadro 14).

Princípios	Descrição
Desenhar a CoP em busca da evolução	A natureza dinâmica das CoP é a chave para sua evolução. A partir do crescimento da comunidade novos membros trazem novos interesses e deve-se ampliar o foco da comunidade em outras direções
Manter o diálogo entre a perspectiva interna e externa	Gerar uma comunicação entre os membros para avaliar as necessidades internas da comunidade, bem como trazer informações externas que beneficiem a estrutura comunitária
Solicitar diferentes níveis de participação na CoP	Respeitar o nível de participação de cada indivíduo, que poderá ora ser mais ativo, ora parecer mais passivo
Desenvolver espaços públicos e privados	Alguns eventos organizados pelas comunidades (discussões, encontros, fóruns) pode ser abertos a todos os membros da mesma, ou fechados para comunicação um-a-um
Focar no valor	A prosperidade da CoP ocorre a partir do momento que geram valor para a organização, equipes ou cada membro individual
Combinar familiaridade e estimulação	As CoPs geram confiança e oferecem um ambiente familiar e confortável para seus membros, os quais têm seus interesses estimulados e mantêm-se engajados
Criar um ritmo para a comunidade	Fomentar eventos e discussões regulares que mantenham a participação ativa dos membros

Quadro 14 - Princípios para se cultivar uma comunidade de prática

Fonte: Wenger *et al.* (2002)

Quanto ao aprendizado ocorrido a partir de uma comunidade de prática, Sabbag (2007) considera que é necessário que aconteçam relacionamentos significativos, já que não são os encontros despreziosos que levarão ao conhecimento, mas sim os especiais, os que tenham locutores válidos, mediados por relações de igualdade. Dessa forma, a convivência passa a ser significativa e cada momento é único e enriquecedor, sendo que os comportamentos, valores e opiniões se transformam em referências para ensinamentos (SABBAG, 2007).

Segundo mesmo autor, os membros de uma comunidade de prática, ao mesmo tempo em que compartilham tarefas e sentimentos, possibilitam a criação e retenção do conhecimento, sendo que o pressuposto fundamental é que existam objetivos, tarefas a cumprir e algum grau de interdependência entre seus integrantes.

Ulrich (2001) cita seis práticas para criar comunidades que tenham valores e não são formadas por apenas laços de proximidade. São elas:

- forjar uma identidade forte e distinta: as comunidades de valores dever ter identidades claras, fortes e distintas que dão significado aos membros e distinguem os não-membros;
- estabelecer regras claras e de inclusão: devem ter demarcações que determinem o que está dentro e o que está fora, considerando o propósito da comunidade;
- compartilhar informações através de fronteiras: as comunidades de valores devem compartilhar rapidamente informações por meio de fronteiras físicas, permitindo que as ideias geradas em uma comunidade sejam compartilhadas com outras;
- criar reciprocidade em série: deve existir dentro da comunidade uma forte comunhão de valores, de modo que a confiança esteja sempre em primeiro lugar;
- utilizar símbolos, mitos e histórias que criem e mantenham valores: criar e provocar o surgimento de histórias que construirão um legado que incentivará os valores a persistir ao longo do tempo;
- gerenciar similaridades suficientes para que a comunidade sinta-se como uma família: fornecer um cenário familiar para que os membros da comunidade se sintam à vontade dentro do espaço e em relação com os demais.

Sabbag (2007) dá por certo que o processo social vence diversos bloqueios e limites individuais, desde que haja uma sinergia na dinâmica do grupo. Ele afirma que a criatividade de cada membro pode ser estimulada devido às seguintes condições:

- a comunidade gera enfoque e disciplina delimitando a relevância, o prazo e as condições aceitáveis para a execução;
- a comunidade provê reconhecimento, estimulando os membros a se superarem;
- a comunidade incentiva cada membro a realizar maior esforço à medida que apresenta emoções positivas;
- os laços afetivos entre os membros superam possíveis limitações individuais ou inseguranças;
- a comunidade abarca as emoções dos membros ao mesmo tempo que os apóia;
- o esforço coletivo é maior que a contribuição individual, quando em situações de crise.

Numa comunidade de prática, os benefícios adquiridos pelos membros, de acordo com Sabbag (2007) são:

- tornam-se nós de uma rede voltada para a troca e interpretação de informações;
- retêm o conhecimento de modo ativo, dinâmico;
- desenvolvem competências e apóiam-se mutuamente;
- fornecem espaço para que seja estabelecida a identidade coletiva.

Com base no exposto, pode-se tecer algumas considerações a respeito da criação e compartilhamento do conhecimento a partir de uma comunidade de prática.

As comunidades de prática são compostas por indivíduos com interesses comuns, dispostos a criarem e compartilharem conhecimento sobre determinado assunto em questão. Considerando-se que o conhecimento e o processo de aprendizagem têm caráter social e são fomentados e criados por seres humanos, as comunidades de prática inclinam-se a ter identidade próprias, desenvolvendo uma linguagem comum, que permitirão que os membros constituintes tenham uma melhor comunicação entre eles.

É importante salientar sempre o caráter de comunhão voluntária existente nesses ambientes, os quais inspiram a confiança entre seus membros e favorecem um espaço familiar onde os participantes sentem-se à vontade.

Quando ocorrem num ambiente virtual, não demandam espaço físico para encontros, nem horários pré-determinados. Cada membro participa quando e como quer, esteja ele onde estiver, bastando para tanto estar conectado à rede.

Por meio da Figura 19, pode-se perceber, de modo simples e didático, como ocorre a união dos indivíduos a partir de um tema ou

finalidade comum e como é produzido o conhecimento entre eles. Uma vez construída a confiança entre os membros, cada membro é livre para compartilhar conhecimento tácito e dar início à espiral do conhecimento explicada no capítulo dois desta tese. Essa prática comum compartilhada, considerada uma forma de inteligência coletiva, vai colaborar para o processo de internalização do conhecimento em cada indivíduo, ocasionando o ciclo de criação do conhecimento humano.

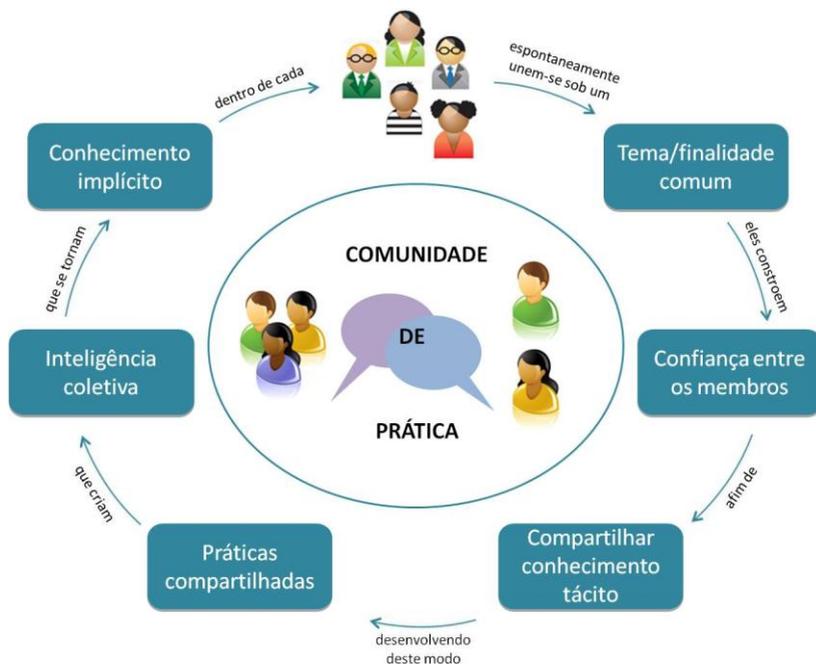


Figura 19 - Criação do conhecimento em uma comunidade de prática

Fonte: Autor

Criar e compartilhar conhecimento são os objetivos fundamentais das chamadas comunidades de prática, dentro do contexto social e temático. Essas comunidades podem ultrapassar os limites tradicionais de espaço, tempo e relacionamentos, apresentando um caráter espontâneo e não hierarquizado. Pode haver a presença de colaboradores e moderadores que, a partir do momento que possuem um alto nível de confiança entre os membros e um espírito agregador de conhecimentos,

mantêm em ordem o conteúdo da comunidade, bem como zelam pelas normas sociais de relacionamento entre os membros.

Ao propiciar um ambiente interativo confiável específico, as comunidades de prática emergem como uma alternativa viável e facilitadora para a promoção do conhecimento, fomentando o contato entre pessoas desconhecidas, que a partir de um interesse comum, podem desenvolver laços de amizade duradouros.

5 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

5.1 CLASSIFICAÇÃO DA PESQUISA

Quanto a sua natureza, segundo Silva e Menezes (2001), é uma pesquisa aplicada, pois objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática dirigidos à solução de problemas de gestão do conhecimento aliado à patrimônio artístico e cultural.

Quanto à forma de abordagem do problema é uma pesquisa quali-quantitativa, a qual foi realizada utilizando-se a técnica de entrevista face a face e validada pelo método da triangulação, por meio da combinação de dados qualitativos, quantitativos e teóricos.

Segundo Richardson (1999), uma pesquisa é qualitativa quando visa a compreensão detalhada dos significados e das características apresentadas pelos entrevistados, não considerando a produção de medidas quantitativas de características ou comportamentos. Para Minayo (2005) o método qualitativo não espera o amplo alcance da verdade, com o que é certo ou errado; mas sim, se preocupa, primeiramente, com a compreensão da lógica que permeia a prática que se dá na realidade.

Já, a pesquisa quantitativa, para Silva e Menezes (2001, p.20), “considera que tudo pode ser quantificável, o que significa traduzir em números opiniões e informações para classificá-las e analisá-las”.

Quanto aos seus objetivos, pode ser considerada uma pesquisa exploratória, pois tem a finalidade de proporcionar maior familiaridade com o problema com vistas a torná-lo explícito (GIL, 1996).

O procedimento metodológico adotado contemplou as seguintes etapas:

- Fundamentação teórica sobre conhecimento, abordando seus conceitos, tipos, e enfatizando a teoria Nonaka e Takeuchi; considerações sobre o conhecimento artístico e cultural; além das aplicações das tecnologias de informação e comunicação baseadas na interatividade;
- Desenvolvimento de um ambiente virtual interativo que propicie a criação e o compartilhamento de conhecimento sobre artes visuais em uma comunidade;
- Ambiente proposto;
- Análise do ambiente proposto;

- Diretrizes para plataformas de criação e compartilhamento de conhecimento artístico e cultural.

5.2 AMBIENTE PROPOSTO

Visando atingir-se o objetivo geral, desta tese, que é o de estabelecer diretrizes que promovam a criação e o compartilhamento do conhecimento artístico e cultural de uma comunidade utilizando ferramentas de tecnologia de informação e comunicação, foi desenvolvido um ambiente virtual interativo que aborda as artes visuais de determinada região urbana. A esse ambiente virtual designou-se chamar ‘Groupart’, nome o qual, faz uma analogia aos termos grupo + arte, e ainda, se pode considerar o termo ‘participativo’, visivelmente, incluso na palavra.

No contexto, foi escolhido o estado de Santa Catarina como recorte para aplicação do ambiente proposto. Sua arte, seus artistas e sua sociedade é requisitada a trabalhar em conjunto, a disponibilizar o conhecimento individual de cada habitante e, a partir de técnicas interativas de criação e compartilhamento de conhecimento artístico, fomentar a cultura catarinense em particular.

O ambiente desenvolvido é considerado uma plataforma virtual e se apresenta por modo de um *website*, composto de diversas ferramentas interativas. Para tanto foram utilizados o sistema *Joomla* e a linguagem PHP (*personal hypertext processor*). O *Joomla* é um software gratuito e de código aberto pertencente aos sistemas de gestão de conteúdo (CMS). Apresenta uma quantidade de recursos, de extensões, de componentes, de módulos e de *plugins* que são constantemente atualizados pela enorme comunidade que trabalha em favor de um sistema de gerenciamento de conteúdo. Já, a linguagem PHP é bastante utilizada para gerar conteúdo dinâmico na *World Wide Web*. Possui as seguintes vantagens: velocidade e robustez, estruturado e orientado a objetos, portabilidade, tipagem fraca e sintaxe similar a C/C⁺⁺ e ao *Perl*.

A partir do contexto teórico sobre conhecimento, arte e cultura, assim como, tecnologias de informação e comunicação, foi realizada uma aplicação do ambiente desenvolvido, que consiste em evidenciar, com base na teoria, as correspondências entre as características e as cinco fases do processo de criação do conhecimento concebidas por Nonaka e Takeuchi (1995). Para isso, a partir do referencial teórico dos autores citados, foram levantadas características facilitadoras inerentes ao processo de criação e compartilhamento do conhecimento.

O resultado do levantamento dessas características, relacionadas à plataforma proposta, serviram de base para a elaboração das diretrizes para construção de ambientes virtuais interativos que visem à criação e compartilhamento de conhecimento artístico e cultural. Essas características estão inseridas nos seguintes referenciais abordados anteriormente: características-chave para criação do conhecimento; condições capacitadoras para criação do conhecimento e fases do processo de criação do conhecimento organizacional.

As características relacionadas à plataforma proposta são: estabelecimento de laços sociais; compartilhamento de emoções, sentimentos e modelos mentais; desenvolvimento de confiança mútua; promoção de interatividade por meio de diálogos pessoais; compartilhamento de experiências; sincronismo entre indivíduos; formação de equipe auto-organizada; aspiração de metas comuns e desafiadoras; formulação e proposição de intenções promovidas pelo ambiente aos membros; utilização de linguagem figurativa; favorecimento da autonomia dos membros; convergência a um pensamento direcionado; variação dos requisitos oferecidos; cooperação dinâmica entre os membros; compartilhamento de habilidades técnicas; reflexão coletiva; cristalização de conceitos explícitos; estabelecimento do valor dos conceitos recém criados; transformação do conceito justificado em arquétipo; combinação entre o conceito recém criado e o já existente; agregação de pessoas com habilidades diferentes; desenvolvimento de consensos aprovado por todos; possibilidade da existência de *feedbacks*.

Essas características, listadas, serviram como base para desenvolvimento do ambiente interativo capaz de promover a criação e compartilhamento do conhecimento artístico e cultural numa determinada comunidade.

5.3 ANÁLISE DO AMBIENTE PROPOSTO

A análise do ambiente proposto (Figura 20) teve por finalidade validar a presente pesquisa e elaborar diretrizes para plataformas de criação e compartilhamento de conhecimento artístico e cultural.

Para tanto, foi elaborado um roteiro das entrevistas, realizado um pré-teste, avaliação do pré-teste, aplicação da entrevista, avaliação das entrevistas, método da triangulação (dados qualitativos, quantitativos e teóricos), verificação da adequação do modelo proposto e diretrizes.

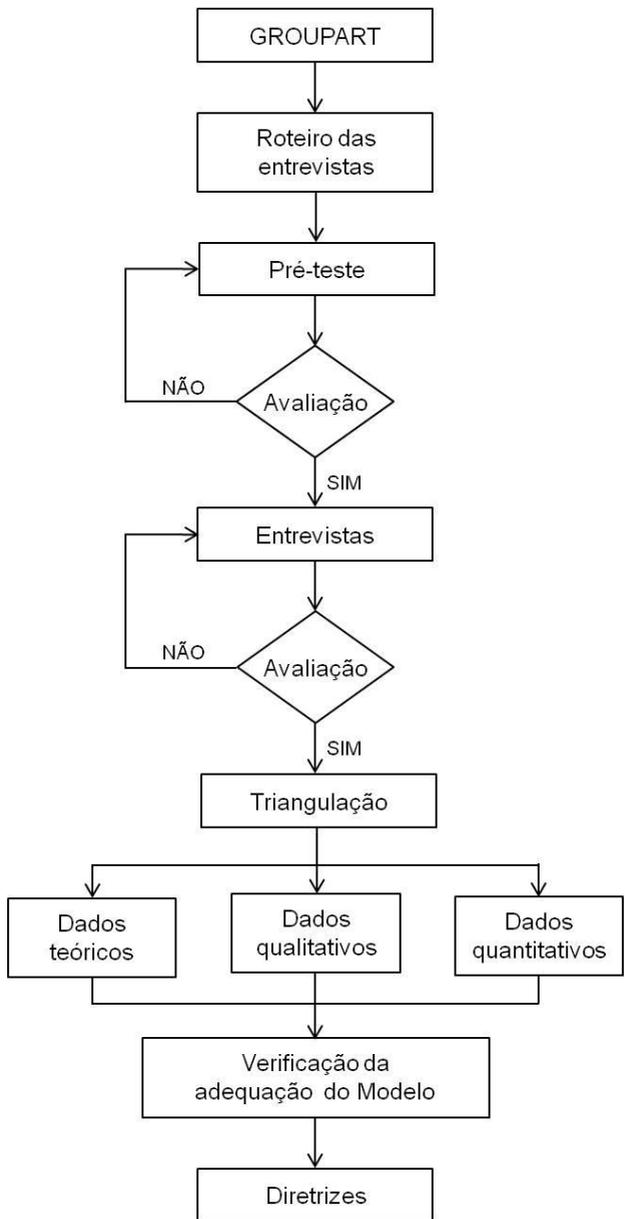


Figura 20 – Análise do ambiente proposto

Fonte: Autor

6 GROUPART: UM AMBIENTE INTERATIVO PARA A CRIAÇÃO E COMPARTILHAMENTO DO CONHECIMENTO ARTÍSTICO

6.1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Segundo Castells (2010), as novas tecnologias da informação estão integrando o mundo em redes globais de instrumentalidade, onde a comunicação mediada por computadores vai dar origem ao crescente surgimento das comunidades virtuais. Essas novas tecnologias, que permeiam a sociedade contemporânea e seus meios de comunicação e aprendizado, fornecem ferramentas que propiciam a aquisição de novas experiências e conhecimentos.

A partir disso, com o intuito de saber como o conhecimento artístico e cultural pode ser criado e compartilhado em um ambiente virtual interativo, com fins de estabelecer diretrizes que promovam a criação e o compartilhamento do conhecimento artístico e cultural de uma comunidade utilizando ferramentas de tecnologia de informação e comunicação foi criado o ambiente interativo Groupart.

Este capítulo apresenta a plataforma Groupart, onde estão abordados suas ferramentas, funcionalidades, características e layout. Ainda, são colocadas algumas considerações referentes a criação e compartilhamento do conhecimento, relacionando-as às ferramentas e funcionalidades do Groupart. A verificação da adequação do modelo proposto vem em seguida. E, finalmente, apresentam-se as diretrizes para a criação e o compartilhamento do conhecimento artístico e cultura de uma comunidade utilizando ferramentas de tecnologias de informação e comunicação.

6.2 O AMBIENTE GROUPART

O ambiente proposto é considerado uma plataforma virtual e se apresenta por meio de um *website*, composto de diversas ferramentas interativas. Formatado dentro dos preceitos de compartilhamento e interatividade da Web 2.0, o Groupart é constituído por um repositório de dados organizados, criados e alimentados pelos próprios usuários por meio de uma rede social integrada. Esse banco de dados está disponível para pesquisa a qualquer indivíduo, seja ele cadastrado à plataforma ou não.

As ferramentas propostas, construídas com o intuito de propiciar a criação e o compartilhamento do conhecimento entre os usuários, desenvolvidas na rede social Groupart, são: Wikiart, Art Library, Cibertexto, Art Conference, Notícias e Eventos. Essas ferramentas, bem como suas funcionalidades, serão detalhadas adiante.

Salienta-se que os meios interativos fornecidos pelas ferramentas desenvolvidas, inseridas no Groupart, estarão disponíveis apenas aos usuários cadastrados que poderão inserir conteúdo e interagir com os demais participantes.

Identificam-se no Groupart, dois tipos de usuários, quais sejam: cadastrados e não cadastrados. O usuário que não deseja fazer o cadastro no site, navegará pelo Groupart apenas nas áreas não restritas, podendo apenas realizar buscas e pesquisas no site. Não lhe é dada a possibilidade de adicionar conteúdo e realizar comentários, bem como outras funções permitidas somente ao usuário cadastrado. Cabe a ele um papel mais passivo, de apenas observar o conteúdo adicionado no repositório de dados.

Já, o usuário cadastrado é considerado membro do Groupart, sendo o responsável pela inserção de conteúdos no sistema, alimentando, dessa forma, o repositório de dados do *site*. Cabe ao membro da rede social o papel ativo, capaz ainda de se relacionar com os demais membros e conteúdos, caracterizando assim a interatividade.

As ações correspondentes a cada tipo de usuário (cadastrados e não cadastrados) são explicitadas no Quadro 15.

Ações permitidas aos usuários	Usuário Não Cadastrado	Usuário Cadastrado
Busca e consulta por assunto	X	X
Busca e consulta por tipo de arquivo adicionado	X	X
Enviar o assunto por email a outra pessoa	X	X
Ler comentários	X	X
Visualizar Cibertexto	X	X
Visualizar Notícias	X	X
Visualizar Eventos	X	X
Salvar documentos e postagens realizadas		X
Adicionar amigos e aceitar convites de		X

amigos		
Inserir conteúdo (imagens, vídeos, documentos)		X
Fazer comentários abaixo dos conteúdos		X
Trocar mensagens fechadas com outros membros		X
Criar evento, convidar membros para participar e participar de eventos		X
Criar e modificar artigo na Wikiart		X
Criar Cibertexto, votar, submeter obras		X
Incluir notícia		X
Compartilhar conteúdo na sua página pessoal e em outras ferramentas sociais		X
Abrir ou participar de conferências		X
Adicionar outros membros na sua rede de contatos		X
Fazer um perfil pessoal e profissional		X
Curtir uma publicação		X
Participar de chat		X

Quadro 15 - Ações específicas aos usuários

Fonte: Autor

A página principal do Groupart (Figura 21) apresenta um layout onde é possível visualizar os últimos acontecimentos (inserções de conteúdo, comentários, eventos abertos, etc.) realizados na plataforma. Dentre eles destaca-se:

- Imagem do dia: representada pela imagem mais visitada durante o último dia.
- Vídeo: da mesma forma, o sistema mostra o vídeo mais visitado no último dia.
- Notícias: um pequeno display mostra as últimas notícias adicionadas pelos usuários.
- Eventos: são mostrados os últimos eventos adicionados pelos usuários.
- Wikiart: o artigo mais visualizado no último dia é disponibilizado.
- Cibertexto: mostra as últimas exposições já disponíveis para visitação, bem como convida o público a votar nas obras a serem selecionadas.

- Integração com outras ferramentas sociais: aparecem os usuários conectados a outras redes sociais que fazem uso do sistema Groupart.
- Personalidade da semana: uma personalidade é escolhida e um trecho da sua biografia, que deverá estar previamente na Wikiart, é lançada na página principal, juntamente com sua fotografia.
- Últimos comentários: apresenta os comentários mais recentes feitos pelos usuários.
- Atualizações recentes: mostra as últimas atualizações realizadas pelos usuários, como inserção de imagem e vídeos, abertura de conferências, alteração de texto da wikiart, entre outros.

Além de todas essas atualizações, é nesta página que o usuário fará o login no site ou apenas realizará buscas por conteúdos e navegará pelo site conforme seus interesses e objetivos.

group art
conectados pela arte

BUSCA
BUSCA AVANÇADA

HOME ART LIBRARY WIKIART ART CONFEREÇA CIBEREXPO NOTÍCIAS EVENTOS SOBRE

TEORIA E HISTÓRIA DA ARTE
A contextualização histórica e perspectivas teóricas da arte

POÉTICA DA ARTE
O fazer artístico e o processo criativo que envolve

ENSINO DA ARTE
A arte educada em suas diversas formas

ARTE INSTITUCIONAL
Museus, instituições e organizações

ENTRAR
USUÁRIO
SENHA
ESQUECEU SUA SENHA?
CRIAR NOVA CONTA

ONDE ESTAMOS

Aberto edital de exposições temporárias do Museu Histórico de Santa Catarina

Siga a Groupart no Twitter

Um passeio virtual pelo Museu Victor Meirelles

Fotografia da Iha

NOTÍCIAS

Fundação Bastez: espete produção de Fernando Lindoso vista na Bienal de São Paulo

Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Exilados

EVENTOS

O artista Jaime Baile expõe na Casa da Cultura Municipal de São José

dessa Oficina de cerâmica: alertas inscrições para a Oficina de cerâmica a ser realizada na UDESC — tofoa mais

Françoise Soulagues vem ao Brasil e passa por Santa Catarina

IMAGEM DO DIA

Willy Alfredo Zumblick (Tubarão, 26 de setembro de 1913 — Tubarão, 3 de abril de 2008) foi um pintor brasileiro.

PERSONALIDADE DO DIA
Willy Zumblick
MAIS

WIKI

VIDEOS

Cubismo

Cubismo é um movimento artístico que ocorreu entre 1907 e 1914, nas artes plásticas, tendo como principais fundadores Pablo Picasso e Georges Braque e tendo se expandido para a literatura e a poesia pela influência de escritores como Guillaume Apollinaire, além dos Poetas e Vladimir Mayakovski. O quadro "Les Femmes d'Alger", de Picasso, 1907 é conhecido como marco inicial do Cubismo. Note ficam evidentes as referências a máscaras africanas, que inspiraram a fase inicial do cubismo, juntamente com a obra de Paul Cézanne.

40 Anos de Arte de Vera Sabino

EXPOSIÇÕES

VOTE

a ajuda a escolher as obras que farão parte da exposição...

Silvio Pflügers

VER TODAS

VISITE

O license de traços marcantes e obras únicas, revela sua arte.

Caio Borges

VER TODAS

COMENTÁRIOS

Cesar disse: No Groupart as artes visuais de Santa Catarina encontram seu lugar.

Fernando disse: Este vídeo mostra o artista na sua residência.

Jacqueline disse: As artistas mulheres catarinenses precisam ser reconhecidas pelo seu trabalho e vida.

ATUALIZAÇÕES

Felipe João adicionou uma imagem

Everton adicionou um novo vídeo

Leticia comentou o vídeo de Ezequiel

Figura 21 - Página principal do Groupart
Fonte: Autor

Quanto à busca de conteúdos, que pode ser realizada também por pessoas não cadastradas no Groupart, tem-se dois sistemas:

- busca simples: onde é colocada apenas a palavra chave de interesse e colhido os resultados dentro de todo o banco de dados do sistema;
- Busca avançada: onde se pode escolher as categorias do assunto, como mostrado na Figura 22.



conectados pela arte

BUSCA AVANÇADA

HOME
ART LIBRARY
WIKIART
ART CONFERECE
CIBEREXPO
NOTÍCIAS
EVENTOS
SOBRE

BUSCA AVANÇADA

PROCURAR
RESULTADOS

COM TODAS AS PALAVRAS

COM A EXPRESSÃO

COM QUALQUER UMA DAS PALAVRAS

SEM AS PALAVRAS

LOCAL DE
POSTAGEM

CIBERXPO

WIKIART

ART LIBRARY

IMAGINART

VIDEOART

BIBLIOART

NOTÍCIAS

EVENTOS

NÃO ESPECIFICAR

FORMATO
DO ARQUIVO

FORMATO DO ARQUIVO

EXIBIR RESULTADOS COM ESTE FORMATO DE ARQUIVO

DATA

SOBRE

ENTRAR

ESQUECEU SUA SENHA?
CRIAR NOVA CONTA

ONDE ESTAMOS

Aberto edital de exposições temporárias do Museu Histórico de Santa Catarina

Siga a Groupart no Twitter

Um passeio virtual pelo Museu Victor Meireles

Fotografia da ilha

NOTÍCIAS

Fundação Badesco expõe produção de Fernando Lindote vista na Bienal de São Paulo

Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Exilados

EVENTOS

O artista Jaime bailão expõe na Casa da Cultura Municipal de São José

desde Oficina de cerâmicas abertas inscrições para a Oficina de cerâmica a ser realizada na UDESC — botaó mais

François Soulages vem ao

Figura 22 - Busca avançada
Fonte: Autor

6.2.1 O Groupart como rede social

Atendendo as necessidades da sociedade, que busca a configuração redes ou comunidades, e também a crescente demanda das redes sociais, o Groupart foi configurado no formato de rede social.

A rede, ou como Lévy (2010) prefere chamar de ciberespaço, é caracterizada por um conjunto de nós interconectados (CASTELLS, 2010), e representa o novo e mais propagado meio de comunicação entre as pessoas na era virtual.

Dessa forma, o Groupart é formado por um agrupamento de pessoas que partilham valores e objetivos comuns, relacionados especificamente às artes do estado de Santa Catarina. Através de suas funcionalidades, ela possibilita a criação de relacionamentos horizontais e não hierárquicos entre os participantes, objetivando a troca de informações, interesses e esforços em busca de objetivos comuns. O conhecimento é o provento de todo esse agrupamento alinhado de indivíduos, que buscam, mesmo de maneira indireta, criá-lo e compartilhá-lo a partir de afinidades pessoais. Contempla da mesma forma Lévy (2009, p.113):

No ciberespaço, cada um é potencialmente emissor e receptor num espaço qualitativamente diferenciado, não fixo, disposto pelos participantes, explorável. Aqui, não é principalmente por seu nome, sua posição geográfica ou social que as pessoas se encontram, mas segundo seus centros de interesses, numa paisagem comum do sentido ou do saber.

Lévy, através de metáforas, disserta sobre a sociedade ligada por laços de interesse, por afinidades comuns, por gostos e temas peculiares a todos. Na comunidade social Groupart, os membros reúnem-se para trocar ideias, informações, contemplações, em busca do saber, do conhecimento artístico e cultural que abarca Santa Catarina.

O Groupart, com função de rede social interativa, pode ser visualizado através da Figura 23, que mostra a página pessoal do usuário. É para esta página que os usuários são direcionados ao fazer o *login* no site.

Através de um *layout* amigável e de fácil utilização, a rede social apresenta funcionalidades interativas específicas, mostradas no Quadro 16.



BUSCA

BUSCA AVANÇADA

HOME
ART LIBRARY
WIKIART
ART CONFERECE
CIBEREXPO
NOTÍCIAS
EVENTOS
SOBRE

MEU PERFIL

Compartilhar



Carol Lima

MEMBRU DESDE
Sex, 03 Fevereiro de 2011 17:51

ÚLTIMA VISITA
1 Dia atrás

VISUALIZAÇÃO DE PERFIL
862 Visualizações



Adicionar como amigo

Fotos Vídeos Escrever mensagem

Cristine comentou no perfil de Carol Lima 5 dias atrás

Oi amiga! Você vai participar do curso de fotografia?

Carol Lima comentou no perfil de Carol Lima 6 dias atrás

Vou sim. É importante!

Rodrigo comentou no perfil de Carol Lima 6 dias atrás

Gostei da sua opinião na conferência de ontem.

Carol Lima comentou no perfil de Carol Lima 6 dias atrás

Oi Rodrigo! Seja bem vindo ao meu grupo de amigos!

Ana comentou no perfil de Carol Lima 5 dias atrás

Saudades das nossas conversas nos corredores das universidades. Por onde andas?

Carol Lima comentou no perfil de Carol Lima 6 dias atrás

Também estou com saudades! Vamos marcar um café!

Carlos Augusto comentou no perfil de Carol Lima 6 dias atrás

Mandando ver nos fotos hehe! Parabéns!

Carol Lima comentou no perfil de Carol Lima 6 dias atrás

Obrigada Carlos! Beijinhos pra vó!

Fernanda comentou no perfil de Carol Lima 5 dias atrás

Não esquece de voltar nas minhas obras que estão na ciberexpo!

Carol Lima comentou no perfil de Carol Lima 6 dias atrás

Oi Fát! Já passei por lá e deixei meu voto!

Gilberto comentou no perfil de Carol Lima 6 dias atrás

O que você acha de especialização em Crítica e Curadoria da PUC / SPT? Estou pensando em fazer!

Carol Lima comentou no perfil de Carol Lima 6 dias atrás

Acho uma boa! Já nos abandonou então pra morar em sampa?

Cesar comentou no perfil de Carol Lima 6 dias atrás

Encontro do grupo quinta à noite. Você vai, né?

Carol Lima comentou no perfil de Carol Lima 6 dias atrás

Com certeza! Pode confirmar minha presença.

MURAL

Ana
Oi, isso mesmo...

Cesar
Vamos participar...

Mostrar todos (2)

SOBRE MIM

Informações básicas
Informações contato
Escolaridade

AMIGOS

Sem amigos
Mostrar todos (0)

GRUPOS

Mostrar todos (0)

SOCIALART

ENTRAR

ESQUECEU SUA SENHA?
[CRIAR NOVA CONTA](#)

ONDE ESTAMOS

Aberto edital de exposições temporárias do Museu Histórico de Santa Catarina



Siga a Groupart no Twitter



Um passeio virtual pelo Museu Victor Meirelles



Fotografia da ilha



NOTÍCIAS

Fundação Badesco expõe produção de Fernando Lindote vista na Bienal de São Paulo



Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Extintos



EVENTOS

O artista Jaime Bailló expõe na Casa da Cultura Municipal de São José



desda Oficina de cerâmica: abertas inscrições para a Oficina de cerâmica a ser realizada na UDESC — botao mais



François Soulages vem ao Brasil e passa por Santa Catarina



Figura 23 - Groupart - página pessoal do usuário
Fonte: Autor

Funcionalidade	Características
Localizar amigos	Procurar amigos que estejam cadastrados na rede
Enviar e aceitar convites de amigos	Enviar convites de amizade para outros membros, bem como aceitar convites enviados por outros.
Comentar no mural	Escrever no mural próprio ou de outro membro amigo
Enviar e-mail	Trocar mensagens fechadas com outros membros do grupo
Gostar do conteúdo	Interagir com outro usuário clicando positivando seu perfil ou conteúdo publicado
Construir e alterar perfil pessoal	Editar configurações de perfil, como dados pessoais, foto, privacidade
Sistema de integração com outras ferramentas sociais	Toda publicação realizada pode ser enviada para outras redes sociais e publicada através de um simples comando

Quadro 16 - Funcionalidades interativas específicas da rede social Groupart

Fonte: Autor

6.2.2 Ferramentas interativas

Segundo Lévy (2010), o atual crescimento do ciberespaço, advém de um movimento mundial de jovens sedentos de curiosidade em torno da experimentação coletiva de novas formas de comunicação, diferentes das já apontadas pelas mídias clássicas.

Construído dentro dos preceitos da Web 2.0, o Groupart disponibiliza ferramentas e funcionalidades voltadas para a interação, visando implementar novas formas de criação e compartilhamento de conhecimento, através da inteligência coletiva na rede.

Quando se fala em inteligência coletiva, recapitula-se o abordado no capítulo 4: uma nova forma de criar e compartilhar o conhecimento em rede, ocorrida através de conexões sociais e de ações dirigidas por grupos, por meio de ferramentas interativas presentes nos ambientes virtuais.

Como visto anteriormente, Cavalcanti e Nepomuceno (2007), identificam três formas de inteligência coletiva: inconsciente, consciente

e plena. De acordo com os autores, a inteligência coletiva é consequência do compartilhamento de informações realizado por um grupo em um ambiente propício, apoiado em fatores específicos, para a aquisição e ampliação do conhecimento.

No ambiente Groupart, é notável a presença da inteligência coletiva plena, citada por Cavalcanti e Nepomuceno (2007), a qual potencializa as duas formas de inteligência (inconsciente e consciente). A inteligência coletiva inconsciente, aquela obtida pelo rastro deixado pelo usuário no sistema, pode ser facilmente visualizada na página principal do *site*, onde são mostrados as imagens e vídeos, artigo wiki, mais visualizados no dia anterior, os últimos comentários adicionados, bem como eventos e notícias recentes. Já a inteligência coletiva consciente é um pouco mais complexa, e está distribuída por todo o Groupart, a partir das suas diversas ferramentas interativas, sendo necessário o esforço dos membros para que seja concretizada. Em resumo, para que ocorra inteligência coletiva inconsciente não é necessário a presença um grupo articulado, que tenha contato direto, onde o aproveitamento dos rastros deixados pelos usuários se transformarão em informação. Em contrapartida, o modo de inteligência consciente exige uma organização do grupo com fim de criar a informação. A simbiose desses dois tipos de inteligência, denominada inteligência coletiva plena, é um fator preponderante para a criação e compartilhamento do conhecimento num ambiente virtual.

Nesse tópico, edifica-se as ferramentas e funcionalidades presentes no Groupart, que foram reunidas contemplando o novo paradigma de comunicação em ambiente de rede: o de muitos para muitos. Esse ideal, construído nos preceitos de horizontalidade da Web 2.0, não determina quem define o conteúdo ou comanda o ambiente, mas sim, baseia-se no princípio de participação e autonomia dos membros em caráter de igualdade e liberdade.

O Quadro 17 apresenta um resumo das ferramentas contempladas no Groupart, que serão detalhadas a seguir.

Ferramentas	Características
Wikiart	Possibilita a criação em conjunto pelos usuários de determinado assunto pré-determinado
Art Library	Consiste em um banco de vídeos, imagens e textos diversos a serem adicionados pelos membros
Ciberexpo	Consiste em elaborar-se uma exposição de reproduções fotográficas de obras (pintura,

	fotografia, vídeos, etc.), onde os usuários são convidados a participar de modo interativo, através de votações ou participações como artistas
Art Conference	Canais abertos à participação dos usuários, onde serão apresentados assuntos para discussão, ministradas aulas com especialistas ou artistas
Notícias	Apresenta notícias de conteúdo relevante para a comunidade a serem adicionadas pelos membros
Eventos	Mostra eventos relacionados às artes, adicionados e divulgados pelos usuários

Quadro 17 - Ferramentas interativas do Groupart

Fonte: Autor

Já, o quadro 18, apresenta as funcionalidades encontradas nas ferramentas citadas, as quais se destacam como importantes meios interativos de diálogos pessoais, estimulando a troca de ideias, reflexões entre os grupos, fornecendo funções para que os usuários mantenham um sincronismo e um relacionamento entre eles.

Funcionalidades	Características
Comentários	Escrever comentários abaixo dos campos de publicações de cada ferramenta
Função Gostar	Clicar em gostar, caso o usuário tenha gostado do conteúdo publicado
Enviar por e-mail	Todo conteúdo publicado pode ser enviado por e-mail para outro destinatário
Editar perfil	Editar configurações de perfil, como dados pessoais, foto, privacidade
Fazer download	Permite salvar um conteúdo publicado
Imprimir	Envia o conteúdo para impressão
Publicar conteúdo em outra rede social	Toda publicação realizada pode ser enviada para outras redes sociais e publicada através de um simples comando

Quadro 18 - Funcionalidades das ferramentas interativas Groupart

Fonte: Autor

6.2.2.1 Wikiart

O nome ‘wiki’ deriva do havaiano, onde “wiki wiki” significa “extremamente rápido. É o termo utilizado para designar um tipo característico de software colaborativo onde os usuários criam e editam coletivamente documentos, sem que seja necessário passar por uma revisão. Sendo uma forma simples de banco de dados, é na verdade uma grande mídia hipertextual, com estrutura de navegação não linear, onde cada página se relaciona com outras diversas através de hiperlinks.

Na Wikiart (Figura 24), além da possibilidade de criar o documento e alterá-lo de forma conjunta, existe um espaço para serem feitos comentários a respeito do tema. Essa forma na qual o usuário escreve e comenta determinado termo acessível a todos os outros, podendo alterar o conteúdo um dos outros, contribui para uma informação mais completa e real, permitindo a rapidez de sua elaboração em termos de informação e conhecimento.

Nota-se a possibilidade de edição e configuração no campo da escrita, assim como a inserção de imagens. Já na Figura 25 pode-se visualizar um artigo já publicado.



Figura 24 - Wikiart - publicar artigo

Fonte: Autor

group art
 transformando a arte

Wikiart

Victor Meirelles
 Origem: Wikipédia, a enciclopédia livre.

Nota: Se procura pelo município brasileiro do estado de Santa Catarina, veja *Victor Meireles (Santa Catarina)*.

Victor Meirelles de Lima^[1] (Bossa Senhora do Destino, atual Florianópolis, 18 de Agosto de 1832 – Rio de Janeiro, 22 de Fevereiro de 1903) foi um pintor e professor brasileiro.

De origem humilde, cedo seu talento foi reconhecido, sendo admitido como aluno da Academia Imperial de Belas Artes. Especializou-se no gênero da pintura histórica, e ao ganhar o Prêmio de Viagem da Academia, passou vários anos em aperfeiçoamento na Europa. Lá pintou uma de suas obras mais conhecidas, *A Primeira Missa no Brasil*. Voltando ao Brasil se tornou um dos pintores preferidos de Dom Pedro II, inserindo-se no programa de modernização do monarca e alinhando-se à sua proposta de renovação da imagem do Brasil através da criação de símbolos visuais de sua história. Tornou-se professor da Academia, respeitado e admirado por todos, e continuou seu trabalho pessoal realizando diversas outras pinturas históricas importantes, bem como retratos e paisagens. Com o advento da República, por estar demasiado vinculado ao Império, caiu no ostracismo, e acabou sua vida em precárias condições financeiras, já esquecido por todos.

A obra de Victor Meirelles pertence à corrente *romântica*, mas suas influências foram ecléticas, absorvendo também traços do Barroco e do Neoclassicismo. Foi autor de algumas das mais célebres inscrições visuais da história brasileira, que até os dias de hoje permanecem vivas na cultura nacional e são incessantemente reproduzidas em livros escolares.

Victor Meirelles



Retrato de Victor Meirelles

Nome completo Victor Meirelles de Lima

Nascimento 18 de Agosto de 1832
 Bossa Senhora do Destino

Morte 22 de Fevereiro de 1903 (70 anos)
 Rio de Janeiro

Nacionalidade brasileiro

Ocupação pintor



Comentários:

 Gostaria de saber mais informações sobre a vida do artista no período em que ele morou na Europa. Alguém sabe?

 Como vocês vêem a influência do Barroco e Neoclassicismo na obra do Meirelles?

 Eu sei que ele ganhou uma bolsa de estudos para viver em Roma.

Política de privacidade Sobre Wiki Publicidade Agência Digital Aviso de Conteúdo

WIKIART

Figura 25 - Wikiart – artigo publicado

Fonte: Autor

Lévy (2009) comenta que no sistema atual, não se pode mais considerar apenas o processo técnico de digitalização e exibição do documento, mas sim a ação humana de leitura e interpretação que estão integradas nessa ferramenta.

Como foi visto no capítulo quatro, um ambiente, seja ele virtual ou não, que permita aos usuários a interação através de diálogos pessoais e que fomente a criação de uma equipe auto-organizada trabalhando em conjunto com o intuito de alcançar metas comuns, é favorável à criação e ao compartilhamento do conhecimento. É nesse sentido que Lévy (2009, p. 43) dialoga, quando comenta sobre o novo padrão de leitura instaurado pelo hipertexto:

Se ler consiste em selecionar, em esquematizar, em construir uma rede de remissões internas ao texto, em associar a outros dados, em integrar as palavras e as imagens a uma memória pessoal em reconstrução permanente, então dispositivos hipertextuais constituem de fato uma espécie de objetivação, de exteriorização, de virtualização dos processos de leitura.

É dessa forma que a Wikiart se encaixa como ferramenta funcional para a criação e compartilhamento do conhecimento artístico e cultural, pois, ao disponibilizar um ambiente interativo que estimule a construção em grupo de um conteúdo pré-definido por um dos membros, incentiva a colaboração, a sincronia e a confiança entre os usuários, através da agregação de pessoas com conhecimentos distintos.

6.2.2.2 Art Library

A Art Library (biblioteca de arte) consiste em um repositório de dados de imagens, vídeos e documentos de texto, com funcionalidades semelhantes, adicionados pelos usuários.

Um dos objetivos da Art Library é permitir a pesquisa de conteúdo em temas específicos. Para isso, faz-se necessário uma classificação do conteúdo, para que ele se apresente de forma coerente dentro de uma busca otimizada.

Através disso, ao inserir uma imagem, vídeo ou documento de texto na Art Library, o usuário precisa classificá-los quanto as suas características gerais, bem como adicionar palavras-chave que identifiquem facilmente seus conteúdos.

Uma das grandes dificuldades no campo das artes visuais é a disponibilidade de material informativo, seja ele imagem, vídeo ou texto, como, por exemplo, artigos científicos, imagens de obras e artistas, biografias, e ainda sobre técnicas artísticas. A carência é visível e, consequentemente, evidencia uma demanda real que urge ser atendida.

Dessa forma, através da Art Library, os usuários disponibilizam seus conteúdos pessoais, armazenados em seus diretórios próprios, que passam a fazer parte do grande diretório Groupart. A partir daí, o sistema funciona como um grande repositório de dados fomentados

pelos próprios usuários e disponibilizados à rede mundial de computadores.

Lévy (2009, p.48) continua seus pensamentos sobre o hipertexto afirmando:

Os dispositivos hipertextuais nas redes digitais desterritorializaram o texto. Fizeram emergir um texto sem fronteiras nítidas, sem interioridade definível. [...] O texto é posto em movimento, envolvido em um fluxo, vetorizado, metamórfico. Assim está mais próximo do próprio movimento do pensamento, ou da imagem que hoje temos deste. Perdendo sua afinidade com as ideias imutáveis que supostamente dominariam o mundo sensível, o texto torna-se algo análogo ao universo de processos ao qual se mistura.

A partir daí, imagens vídeos e documentos de textos disponibilizados na rede ganham muito mais valor que algo impresso no papel, pois têm a capacidade de se movimentarem, tanto geograficamente, como reflexivamente, alcançando um grau muito maior de capacidade de aprendizado que aquele restrito ao plano físico. Lévy (2009, p.49) atribui igual significado à outros tipos de documentos como as imagens e músicas, falando que “virtualmente, não constituem mais senão um único hiperícone, sem limites, caleidoscópico, em crescimento, sujeito a todas as quimeras.” E conclui com uma frase que contempla as teorias de criação e compartilhamento do conhecimento na era virtual: “A virtualidade do texto alimenta minha inteligência em ato” (LÉVY, 2009, p.49).

A Art Library divide-se conforme os tipos arquivos anexados: Imaginart, Videoart e Biblioart.

A Imaginart, como o próprio nome diz, relaciona-se a documentos do tipo imagem, que podem representar reproduções de obras, fotografias de artistas e personalidades, de poéticas de arte, entre outras. Pode ser visualizada na Figura 26, onde se nota várias funcionalidades presentes também na Videoart e Biblioart.

Existem duas maneiras possíveis para o usuário adicionar uma imagem no sistema: carregamento (*upload*) de um arquivo advindo do próprio diretório do usuário, ou inserção de uma URL (localizador padrão de recursos), que consiste em um endereço de um recurso disponível em uma rede. Os formatos de arquivos possíveis para carregamento são: png, jpg, gif e bmp.



conectados pela arte

BUSCA
BUSCA AVANÇADA

HOME
ART LIBRARY
WIKIART
ART CONFERENCE
CIBEREXPO
NOTÍCIAS
EVENTOS
SOBRE

IMAGINART

Voltar ao álbum
 Todas as fotos
 Minhas fotos
 Baixar
 Usar como capa
 Definir como foto do seu perfil
 Excluir

Denunciar foto
Compartilhar foto



Visualizações 1
 Girar para Esquerda
 Girar para Direita
 Gosta

Tags: 2010 Brasil São Paulo Contemporâneo João Paulo

COMENTÁRIOS:



Ana
Eu estive na exposição da artista ano passado e me surpreendi com seu trabalho



Fernanda
Gosto muito de pintura abstrata



Marcelo
Gostaria muito de conhecer as obras de Beta ao vivo!

VEJA MAIS:









ART LIBRARY

ENTRAR

ESQUECEU SUA SENHA?
[CRIAR NOVA CONTA](#)

ONDE ESTAMOS

Aberto edital de exposições temporárias do Museu Histórico de Santa Catarina



Siga a Groupart no Twitter



Um passeio virtual pelo Museu Victor Meirelles



Fotografia da ilha



NOTÍCIAS

Fundação Badesc expõe produção de Fernando Lindote vista na Bienal de São Paulo



Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Exilados



EVENTOS

O artista Jaime Bailão expõe na Casa da Cultura Municipal de São José



60da Oficina de cerâmicas: abertas inscrições para a Oficina de cerâmica a ser realizada na UOESC - veja mais



François Soulages vem ao Brasil e passa por Santa Catarina



Figura 26 - Imaginart
Fonte: Autor

A Videoart (Figura 27) diferencia-se da Imaginart somente pelo tipo de arquivo, nesse caso vídeos. Como consequência disso, o formato de arquivo também se altera: flv, avi, wmv, mpeg, 3gp e mov. Também é possível adicionar um vídeo a partir de um endereço de outro site na *internet*, inserindo simplesmente sua URL.

Dentro da diversidade de conteúdos que podem ser adicionados em vídeo, pode-se citar: obras que utilizam vídeos como linguagem, entrevistas e documentários sobre artistas e pesquisadores, aulas didáticas sobre poéticas de arte, entre outros.

group art
conectados pela arte

BUSCA
BUSCA AVANÇADA

HOME ART LIBRARY WIKIART ART CONFERENCE CIBEREXPO NOTÍCIAS EVENTOS SOBRE

40 ANOS DE ARTE DE VERA SABINO

Todos os Vídeos Meus Vídeos Buscar Adicionar Excluir Editar Set as profile video Buscar Misturas Competir Vídeos



Permalink: http://192.168.1.100/groupart/index.php?option=com_community&view=videos&task=video&userid=62&videoid=5&Itemid=8

Adicionado em 03 Março 2011 | Tímerio: 04:29 | Visualizações 1 | Vot. Posit: 0

Comentários:

Ana
As pinturas de Vera Sabino são demais!

Fernanda
O colorido das obras me agrada muito.

Marcelo
Alguém sabe quais galerias representam a artista?

VEJA OUTROS:



Zumblick: vida e obra



Arte catarinense: Tolentino Santana

ART LIBRARY

ENTRAR

USUÁRIO

SENHA

ESQUECEU SUA SENHA?
CRIAR NOVA CONTA

ONDE ESTAMOS

Aberto edital de exposições temporárias do Museu Histórico de Santa Catarina

Siga a Groupart no Twitter

Um passeio virtual pelo Museu Victor Meirelles

Fotografia da Iha

NOTÍCIAS

Fundação Badesc expõe produção de Fernando Lindoso vista na Bienal de São Paulo

Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Exilados

EVENTOS

O artista Jaime Bailão expõe na Casa de Cultura Municipal de São José

doada Oficina de cerâmica: abertas inscrições para a Oficina de cerâmica a ser realizada na UDESC. --- botao mais

François Soulages vem ao Brasil e passa por Santa Catarina

Figura 27 - Videoart
Fonte: Autor

Já a Biblioart (Figura 28) consiste em um repositório de documentos de texto, quais sejam: artigos científicos, monografia, *papers*, periódicos, dissertações, teses, entre outros.

Esses documentos podem ser previamente escritos e apenas carregados a partir do diretório pessoal do usuário, ou também escritos diretamente no corpo de edição da ferramenta, permitindo configurações de texto e inserções de imagens.

Os arquivos possíveis de carregamentos são: doc, xls, pdf e zip.

A disponibilização de textos científicos, dentre os mais diversos temas relevantes para a arte de Santa Catarina, permite que a comunidade tenha acesso ao outro lado das artes visuais, ao lado da pesquisa, da teoria, da filosofia, da sociologia, da antropologia, ou seja, fugir, mesmo que seja por poucos instantes, da imagem que reproduz a obra, e se aprofunde sobre o manancial teórico que a envolve.



BUSCA AVANÇADA

HOME
ART LIBRARY
WIKIART
ART CONFEREÇA
CIBEREXPO
NOTÍCIAS
EVENTOS
SOBRE

BIBLIOART

Ordenar por: Nome | Data | Acessos | Assinaturas

MODERNIDADE E ALEGORIA EM FRANKLIN JOAQUIM CASCAES

Este artigo apresenta uma proposta de ver Franklin Joaquim Cascaes para além do esfera reducionista do mito, imagem e história. Objetivo apontar a singularidade da obra em relação ao grupo de quatro desenhos que distribuímos em quatro entregas, a Brancica, e da cidade, cenários do cotidiano e do banal. Observamos a afinidade existente entre a obra de Cascaes e a linguagem da modernidade vivida por Guamará através da alegoria de Walter Benjamin.

Aline Carmes Krüger

[Download](#)
[Detalhes](#)

ALÉM DO OLHAR - APAGAMENTO E ANAMNÉSE DENTRO DE UMA PRÁTICA DA VÍDEO-INSTALAÇÃO

Nesse estudo analisamos o comportamento de algumas operações artísticas de apagamento realizadas sobre documentos fotográficos de mulheres transsexuais e transexões em São Paulo, ressaltando os signos de memória desmembrados no momento da inscrição, da digitalização, do armazenamento e da animação fotográfica desses imagens.

Anahy Jorge

[Download](#)
[Detalhes](#)

UMA CONCEPÇÃO SISTÊMICA DA OBRA DE ARTE NA CONTEMPORANEIDADE

O presente artigo apresenta uma visão evolutiva da obra de arte na contemporaneidade, com foco na arte digital. Se aborçamos tem como fundamentação teórica as ideias da professora de introdução de Gilbert Simondon, de processos de comunicação de Vilém Flusser e a Teoria da Complexidade.

Andréia Machado Oliveira e Hermes Renato Hildebrán

[Download](#)
[Detalhes](#)

INTERFACES COMPUTACIONAIS E EXPERIÊNCIA SENSÍVEL

As interfaces computacionais, desde o conceito de Engelbart, são concebidas para a interatividade do transiente, emulando, cada vez mais, as sensações humanas, tornando a interação usuário-máquina mais significativa enquanto experiência. Este artigo discute algumas dessas estratégias utilizadas para interfaces computacionais, apontando como a comunicação acontece de se no trabalho Delicate Boundaries, de Chris Sugrue.

Cleomar de Sousa Rocha

[Download](#)
[Detalhes](#)

ARTE E SUSTENTABILIDADE: UMA REFLEXÃO SOBRE OS PROBLEMAS AMBIENTAIS E SOCIAIS POR MEIO DA ARTE

As contações entre o mundo da arte e as sustentabilidades constituem uma tendência da contemporaneidade. Há uma emergência na busca por estruturas estéticas que correspondam à exigência de reflexões acerca das estratégias estéticas para enfrentar e estimular uma sociedade sustentável.

Juliana Cardoso

[Download](#)
[Detalhes](#)

Níveis	
Adicionado em	03/02/2011
Modificado em	03/02/2011
Tamanho	41.50 KB
Downloads	50

ART LIBRARY

ENTRAR

USUÁRIO

SENHA

[ESQUECEU SUA SENHA?](#)
[CRIAR NOVA CONTA](#)

ONDE ESTAMOS

Aberto edital de exposições temporárias do Museu Histórico de Santa Catarina

Siga a Groupart no Twitter

Um passeio virtual pelo Museu Victor Meirelles

Fotografia da ilha

NOTÍCIAS

Fundação Beletic expõe produção de Fernando Lindote vista na Bienal de São Paulo

Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Exilados

EVENTOS

O artista Jaime Baile expõe na Casa da Cultura Municipal de São José

dada Oficina de cerâmica: abertas inscrições para a Oficina de cerâmica a ser realizada na UDESC — boteco mais

François Soulages vem ao Brasil e passa por Santa Catarina

Figura 28 - Biblioart
Fonte: Autor

Todos os arquivos da Art Library podem ser enviados por e-mail, serem impressos, ou salvos em pdf se forem texto. Ainda, há a possibilidade de serem compartilhados em outras redes sociais através da integração existentes entre elas e o Groupart.

A diversidade de elementos ilustrativos e teóricos que a Art Library oferece a partir do seu repositório de dados, bem como suas funcionalidades interativas, torna possível que ocorra o processo da espiral de conhecimento. A partir de um simples documento (imagem, vídeo ou texto) abre-se um campo visual e textual que permeia as fronteiras do pensamento e da criatividade humana, propiciando a criação do conhecimento.

6.2.2.3 Ciberexpo

A Ciberexpo consiste em uma ferramenta interativa, assim como as demais, porém com particularidades próprias, já que foi configurada para atender as necessidades específicas do público alvo. Ela foi desenvolvida visando estabelecer relações institucionais, simulando uma exposição a partir de imagens de obras ou vídeos. Em termos gerais, resume-se a uma mostra coletiva ou não, delineada por um usuário, podendo ter a participação ativa ou não de outros membros.

Na Ciberexpo, temos papéis atribuídos aos participantes, sendo eles: curador, expositores, votantes e visitantes. Ela se apresenta de duas formas: pessoal e participativa. No primeiro e mais simples formato, a Ciberexpo pessoal, o usuário que vai abrir uma mostra é denominado curador. Ele então escolhe um tema para a exposição, classifica-a quanto ao tipo de linguagem artística visual (pintura, escultura, vídeo, multimeios, etc.), escreve um breve texto sobre o tema, e escolhe algumas obras que farão parte da mostra.

Quando se fala em obras no meio virtual, leia-se reproduções fotográficas das obras (imagens) ou vídeos e mídias que são as próprias obras que podem ser facilmente colocadas no site. O curador pode escolher as obras dentro do seu acervo pessoal ou dentro do repositório Groupart, a partir de inserções de outros membros.

Depois de publicada a mostra, o curador pode enviar mensagens aos amigos, convidando-os para visitaç o da exposiç o, os quais poder o refletir e debater sobre a mostra no campo destinado aos coment rios. A Figura 29 apresenta a p gina da Ciberexpo pessoal onde   cadastrado a mostra, enquanto a Figura 30 mostra a p gina da exposiç o j  publicada.



conectados pela arte

BUSCA AVANÇADA

HOME
ART LIBRARY
WIKIART
ART CONFEREÇA
CIBEREXPO
NOTÍCIAS
EVENTOS
SOBRE

CIBEREXPO PESSOAL

CRIANDO UMA EXPOSIÇÃO

TÍTULO

DESCRIÇÃO



TAGS

CURADOR

MEIOS

PINTURA

CERÂMICA

ESCULTURA

INSTALAÇÃO

PERFORMANCE

VÍDEO ARTE

GRAVURA

FOTOGRAFIA

MULTÍMEIOS

ANEXAR ARQUIVOS

SALVAR

CIBEREXPO

ENTRAR

USUÁRIO

SENHA

ESQUECEU SUA SENHA?
CRIAR NOVA CONTA

ONDE ESTAMOS

Aberto edital de exposições temporárias do Museu Histórico de Santa Catarina

Siga a Groupart no Twitter

Um passeio virtual pelo Museu Victor Meirelles

Fotografia da ilha

NOTÍCIAS

Fundação Eadesc expõe produção de Fernando Lindote vista na Bienal de São Paulo

Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Exilados

EVENTOS

O artista Jaime Bailão expõe na Casa da Cultura Municipal de São José

Oficina de cerâmica: abertas inscrições para a Oficina de cerâmica a ser realizada na UDESC. — botao mais

François Soulages vem ao Brasil e passa por Santa Catarina

Figura 29 - Ciberexpo pessoal - publicar exposição
 Fonte: Autor

group art

conectados pela arte

BUSCA

HOME

ART LIBRARY

WIKIART

ART CONFERECE

CIBEREXPO

NOTÍCIAS

EVENTOS

SOBRE

CAIO BORGES

DESCRIÇÃO

Com uma temática voltada principalmente para a versão romântica do corpo feminino, os trabalhos de Caio Borges mostram nus invariavelmente observados em posição de descanso, lânguidos e informais. São mulheres preguiçosas e conscientes de sua beleza, de sua condição de objeto artístico.

Considerado como uma das mais promissoras revelações das artes plásticas catarinenses nos últimos anos, Caio aposta no valor sensível de sua obra e na capacidade de transmitir sensações e emoções, desatrelado de um discurso pré-programado.

Atualmente, Caio busca inovações temáticas, retratando a voluptuosidade de pássaros e peixes. Essa inovação em seu trabalho é também influência direta de uma vida tranquila e pacífica junto à natureza, que ele buscou depois de passar junto aos grandes centros.

TAGS

Caio, Borges

CURADOR

Ana Maria

MEIOS

Pintura



Visualizações 1 [Gostar para Enganar](#) [Gostar para Deixar](#) Gostar 0

OBRAS

imagens 01

imagens 02

imagens 03

imagens 04

imagens 05

imagens 06

imagens 07

imagens 08

imagens 09

imagens 10

imagens 11

imagens 12

PUBLICAR

CIBEREXPO

ENTRAR

USUÁRIO

SENHA

ESQUECEU SUA SENHA?

CRIAR NOVA CONTA

ONDE ESTAMOS

Aberto edital de exposições temporárias do Museu Histórico de Santa Catarina

Siga a Groupart no Twitter

Um passeio virtual pelo Museu Victor Meireles

Fotografia da ilha

NOTÍCIAS

Fundação Badesa expõe produção de Fernando Lindote vista na Bienal de São Paulo

Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Exilados

EVENTOS

O artista Jaime Bailão expõe na Casa de Cultura Municipal de São José

dasda Oficina de cerâmica: abertas inscrições para a Oficina de cerâmica a ser realizada na UDESC — botão mais

François Soulagas vem ao Brasil e passa por Santa Catarina

Figura 30 - Cibereexpo pessoal - exposição publicada
Fonte: Autor

Já, no segundo formato, a Ciberexpo participativa, o curador não tem a possibilidade de escolher as obras a serem expostas. Seu papel é de abrir a mostra definindo um tema, escolhendo a linguagem artística visual e o número de obras que comporão a mostra. A ele também é designada a função de escrever um texto de apresentação da exposição. A partir de então, o curador abre o projeto à submissão de obras, a ser realizada por outros usuários (artistas ou não). É definido pelo sistema um prazo de cinco dias para a inserção de obras e ao findar-se o prazo a seleção é feita pelos próprios usuários, cada qual escolhendo tantas obras quanto as que o curador definiu fazerem parte da mostra. Após o prazo de mais cinco dias, o sistema realiza o cômputo dos totais da votação e publica as obras mais votadas dentro da quantidade pré-determinada. Nesse sistema, os usuários podem enviar convites de submissão de obras, votação e visitação da mostra, incentivando outros a participarem da publicação. Assim como a Ciberexpo pessoal e demais ferramentas do Groupart, a participativa também conta com um campo de comentários visando a troca de opiniões e o intercambio de conhecimento entre os membros. A página de criação da Ciberexpo participativa pode ser visualizada na Figura 31 e a página de exposição, na Figura 32.



BUSCA AVANÇADA

HOME
ART LIBRARY
WIKIART
ART CONFERECE
CIBEREXPO
NOTÍCIAS
EVENTOS
SOBRE

CIBEREXPO PARTICIPATIVA

CRIANDO UMA EXPOSIÇÃO

TÍTULO

DESCRIÇÃO

Font Family Font size Styles Paragraph

TAGS

CURADOR

MEIOS

<input type="checkbox"/> PINTURA	<input type="checkbox"/> CERÂMICA	<input type="checkbox"/> ESCULTURA	<input type="checkbox"/> INSTALAÇÃO
<input type="checkbox"/> PERFORMANCE	<input type="checkbox"/> VIDEO ARTE	<input type="checkbox"/> GRAVURA	<input type="checkbox"/> FOTOGRAFIA
<input type="checkbox"/> MULTIMEIOS			

NÚMERO DE OBRAS

CIBEREXPO

ENTRAR

 ESQUECEU SUA SENHA?
 CRIAR NOVA CONTA

ONDE ESTAMOS

Aberto edital de exposições temporárias do Museu Histórico de Santa Catarina

Siga a Groupart no Twitter

Um passeio virtual pelo Museu Victor Meireles

Fotografia da ilha

NOTÍCIAS

Fundação Sadesc expõe produção de Fernando Lindote vista na Bienal de São Paulo

Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Exilados

EVENTOS

O artista Jaime Bailló expõe na Casa da Cultura Municipal de São José

dasda Oficina de cerâmica: abertam inscrições para a Oficina de cerâmica a ser realizada na UDESC — botao mais

François Soulages vem ao Brasil e passa por Santa Catarina

Figura 31 - Cibereexpo participativa - publicar exposição
 Fonte: Autor



BUSCA AVANÇADA

HOME
PUBLICAÇÕES
WIKIART
SOCIALART
CIBEREXPO
NOTÍCIAS
EVENTOS
SOBRE

O FANTÁSTICO EM MEYER FILHO

CIBEREXPO PARTICIPATIVA

IMPRIMIR | E-MAIL | PDF

O artista em questão é Ernesto Meyer Filho. Nascido em Itajaí em 1919, é considerado o primeiro artista a pintar o "fantástico" em Santa Catarina. É considerado o primeiro pintor verdadeiramente modernista, exposto em importantes espaços, tais quais o Museu de Arte Moderna de Santa Catarina, Galeria Pinguim, do Rio de Janeiro, Museu de Minas Gerais - em Belo Horizonte e Casa do Artista Plástico, de São Paulo. Auto-proclamado embaixador artístico de Maratã na Terra, Meyer Filho nunca hesitou em polemizar sua arte. Primeiros animais fantásticos, expôs na rua de sua casa e colocou às vistas um erotismo proibido para a sua época. Essa exposição, nos mostra uma pequena parcela do trabalho de Meyer Filho, suas quintas e galos são retratados durante sua trajetória artística. Sua obra é atualmente administrada pelo Instituto Meyer Filho, entidade sem fins lucrativos e que tem como objetivo a valorização da arte catarinense em seus meios mais diversos. Não fosse a capacidade organizatória dos que querem bem-guardar a obra do artista (falo do Instituto) e dos que querem bem-vender essa obra (falo do SESEC), não teríamos tido a satisfação de nos encontrarmos com o Fantástico. O Fantástico em Meyer Filho.

TAGS
Caio, Borges

CURADOR
Ana Maria

MEIOS
Pintura

NÚMERO DE OBRAS
12

AS MAIS VOTADAS



Visualizações 1
Car para Exposta
Car para Direta
Custo

OBRAS

 Imagem 01 - 102 votos	 Imagem 02 - 102 votos	 Imagem 03 - 108 votos	 Imagem 04 - 107 votos
 Imagem 05 - 131 votos	 Imagem 06 - 120 votos	 Imagem 07 - 100 votos	 Imagem 08 - 98 votos
 Imagem 09 - 88 votos	 Imagem 10 - 46 votos	 Imagem 11 - 30 votos	 Imagem 12 18 votos

MEMBROS


Amancio


Roberto


Fernando

CIBEREXPO

ENTRAR

[ESQUECEU SUA SENHA?](#)
[CRIAR NOVA CONTA](#)

ONDE ESTAMOS

Aberto edital de exposições temporárias do Museu Histórico de Santa Catarina 

Siga a Groupart no Twitter 

Um passeio virtual pelo Museu Victor Meirelles 

Fotografia da ilha 

NOTÍCIAS

Fundação Badier expõe produção de Fernando Lindote vista na Bienal de São Paulo 

Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Exilados 

EVENTOS

O artista Jaime Baile expõe na Casa da Cultura Municipal de São José 

desta Oficina de cerâmica: abertas inscrições para a Oficina de cerâmica a ser realizada na UDESC  [botão mais](#)

François Soulages vem ao Brasil e passa por Santa Catarina 

Figura 32 - Ciberexpo participativa - exposição publicada
 Fonte: Autor

6.2.2.4 Art Conference

Consiste em um espaço destinado a conferências pré-agendadas por um dos participantes, o qual convida outros membros que confirmam ou não a presença. O conferencista expõe suas ideias, palestra ou aula, sendo transmitido ao vivo para os demais participantes do encontro, os quais recebem som e imagem, porém interagem por meio de *chat* (escrita).

Através da Art Conference (Figura 33) é possível ministrar aulas teóricas, oficinas práticas, transmitir entrevistas, debater sobre assuntos, tudo em tempo real e sempre orientado ou comandado por um membro que pode ser o mediador ou palestrante. Ainda, o palestrante pode disponibilizar o conteúdo da sua aula através do site, para que os demais participantes façam *download* do arquivo e acompanhem durante a conferência.

A oportunidade de um ambiente que permita o desenvolvimento de discussões em tempo real é de grande significância para a criação e compartilhamento do conhecimento, visto que os indivíduos têm a possibilidade de discutir um tema ou presenciar uma explanação, interagindo uns com os outros, favorecendo a troca de opiniões e reflexões coletivas.

6.2.2.5 Notícias

O canal de Notícias do Groupart permite que os usuários cadastrem notícias relevantes sobre assuntos específicos do universo de artes visuais. Essas notícias são escritas na forma de texto, dentro de um corpo de edição no qual é possível adicionar fotos. Toda notícia pode ser impressa, enviada por e-mail ou salva em formato pdf. Também há o espaço interativo de comentários, o qual visa gerar discussões a cerca do tema, onde dúvidas podem ser tiradas, reflexões podem ser realizadas, e conhecimento pode ser compartilhado. A Figura 34 mostra a tela com um exemplo de notícia publicada no Groupart. Toda notícia, assim como qualquer conteúdo adicionado no Groupart, deverá ser classificado para fornecer uma busca efetiva pelos demais usuários.



BUSCA

conectados pela arte

HOME
ART LIBRARY
WIKIART
ART CONFEREÇA
CIBEREXPO
NOTÍCIAS
EVENTOS
SOBRE

BUSCA AVANÇADA

Aberto Edital para exposições no Museu Victor Meirelles em Florianópolis

IMPRIMIR | E-MAIL | PDF
Publicado por: jsm

27/02/2011

O Museu Victor Meirelles, de Florianópolis – SC, vinculado ao Instituto Brasileiro de Museus do Ministério da Cultura, lança anualmente o Edital Exposições Temporárias, com o intuito de promover a reflexão e a difusão da produção contemporânea de artes visuais.



O Museu possui um espaço dedicado à exposição de longa duração de obras de sua coleção e uma sala para realização de exposições temporárias, que visa contribuir para a dinamização do Museu, consolidando seu papel como centro de debate, formação e referência sobre arte para a comunidade.

No cronograma anual de exposições temporárias, são promovidas quatro exposições selecionadas por meio deste Edital e duas exposições com artistas, coleções e/ou propostas curatoriais convidadas(as), tendo como objetivo apresentar momentos representativos da produção artística.

Confira mais informações em www.museuvictormeirelles.org.br

COMENTÁRIOS:



Ana

Alguém sabe me informar a data máxima para envio ?



Fernanda

Você pode entrar no site e pegar mais informação



Marcelo

O espaço do museu é ótimo . Vou enviar um projeto

VEJA OUTROS

Fundação Badesc expõe produção de Fernando Lindote vista na Bienal de São Paulo

IMPRIMIR | E-MAIL | PDF
Publicado por: jsm

24/02/2011

Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Exilados

IMPRIMIR | E-MAIL | PDF
Publicado por: jsm

19/02/2011

NOTÍCIAS

ENTRAR

ESQUECEU SUA SENHA?
CRIAR NOVA CONTA

ONDE ESTAMOS

Aberto edital de exposições temporárias do Museu Histórico de Santa Catarina 

Siga a Groupart no Twitter 

Um passeio virtual pelo Museu Victor Meirelles 

Fotografia da Ilha 

NOTÍCIAS

Fundação Badesc expõe produção de Fernando Lindote vista na Bienal de São Paulo 

Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Exilados 

EVENTOS

O artista Jaime Baileiro expõe na Casa da Cultura Municipal de São José 

Oficina de cerâmica: abertas inscrições para a Oficina de cerâmica a ser realizada na UDESC — botao mais 

François Soulages vem ao Brasil e passa por Santa Catarina 

<< < 1 2 3 > >>

Figura 34 - Notícias
Fonte: Autor

6.2.2.6 Eventos

A ferramenta Eventos permite a publicação de um acontecimento previsto: um curso ministrado, uma exposição, uma aula, uma palestra, entre outros.

Nela, é possível cadastrar o evento, incluindo imagem, data, características, convidar amigos para participar do evento, aceitar convites de outros eventos, classificá-lo para pesquisa, imprimí-lo, salvá-lo em pdf e enviá-lo por e-mail. Da mesma forma que as demais ferramentas, possui um espaço para comentários visando a discussão e troca de informações entre os usuários.

Na Figura 35 pode-se visualizar um exemplo de criação de evento no Groupart e as opções de cadastramento.

Já na Figura 36, observa-se a página de um evento publicado, com suas funcionalidades. Evidencia-se ainda, que o mapa apresentado abaixo da figura está relacionado ao cadastro do endereço do evento feito pelo usuário, constituindo um *mash-up*, ou seja, uma ferramenta idealizada por terceiros que agrega valor ao Groupart.



conectados pela arte

BUSCA AVANÇADA

HOME
ART LIBRARY
WIKIART
ART CONFEREÇA
CIBEREXPO
NOTÍCIAS
EVENTOS
SOBRE

CRIANDO NOVO EVENTO

TÍTULO

DESCRIÇÃO

CATEGORIA General

LOCALIZAÇÃO

DATA INÍCIO

DATA FINAL

FUSO HORÁRIO (UTC-00:00) Western Europe Time, London, Lisbon, Casablanca

TIPO

ABRIR
Todos os membros do site podem participar do seu evento.

PRIVADO
Somente pessoas convidadas podem participar do seu evento.

PERMITIR CONVITES DE AMIGOS

SIM
Permitir que convidados convidem seus amigos.

NÃO
Não permitir que convidados convidem seus amigos.

CRIAR EVENTO
CANCELAR

EVENTOS

ENTRAR

ESQUECEU SUA SENHA?
CRIAR NOVA CONTA

ONDE ESTAMOS

Aberto edital de exposições temporárias do Museu Histórico de Santa Catarina

Siga a Groupart no Twitter

Um passeio virtual pelo Museu Victor Meireles

Fotografia da ilha

NOTÍCIAS

Fundação Badesco: expõe produção de Fernando Lindero vista na Bienal de São Paulo

Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Exilados

EVENTOS

O artista Jaime Bailão expõe na Casa de Cultura Municipal de São José

dasda Oficina de cerâmica: abertas inscrições para a Oficina de cerâmica a ser realizada na UDESC ... botao mais

François Soulages vem ao Brasil e passa por Santa Catarina

Figura 35 - Eventos - criar
Fonte: Autor



conectados pela arte

BUSCA AVANÇADA

HOME
ART LIBRARY
WIKIART
ART CONFERECE
CIBEREXPO
NOTÍCIAS
EVENTOS
SOBRE

EVENTOS



Informações sobre o evento

Categoria:
Cursos

Localização:
Av. Madre Benvenuta, 1907, Florianópolis, Santa Catarina

Data:
De: Qua, 02 de Fevereiro de 2011 20:00
Até: Qua, 05 de Fevereiro de 2011 20:00

Criador(a) do Evento: Rodrigo

Opção de Eventos

[Imprimir Evento](#)

[Exportar](#)

Administrador



michelle franzoni frantz
Criar Eventos

[Mostrar todos \(1\)](#)

Convidados confirmados



[Mostrar todos \(1\)](#)

EVENTOS

ENTRAR

ESQUECEU SUA SENHA?
[CRIAR NOVA CONTA](#)

ONDE ESTAMOS

Aberto edital de exposições temporárias do Museu Histórico de Santa Catarina

Siga a Groupart no Twitter

Um passeio virtual pelo Museu Vítor Meireles

Fotografia da ilha

NOTÍCIAS

Fundação Badesco expõe produção de Fernando Lindote vista na Bienal de São Paulo

Museu Histórico de Santa Catarina recebe mostra fotográfica Exilados

EVENTOS

O artista Jaime Baillio expõe na Casa da Cultura Municipal de São José

Oficina de cerâmica: abertas inscrições para a Oficina de cerâmica a ser realizada na UDESC — botão mais

François Soulagues vem ao Brasil e passa por Santa Catarina

DETALHE DO EVENTO:

Os Programas de Pós-Graduação do Centro de Artes/CEART da UDESC Doutorado e Mestrado em Teatro, Mestrado em Artes Visuais e Mestrado em Música

convidam para sua AULA MAGNA sobre o tema

L'hybridation dans l'art contemporain
(A hibridação na arte contemporânea)

a ser proferida por

FRANÇOIS SOULAGES
(UNIVERSITÉ PARIS VIII)

No dia 29 de março de 2010, às 18 horas, no Auditório do CEART/UDESC.

Haverá tradução para o português

Após a conferência, haverá uma sessão de autógrafos dos livros Estética da Fotografia, São Paulo, SENAC, 2010 e Vera Chaves Barcellos, obras incompletas, Porto Alegre, Zouk, 2009, ambos de autoria do Prof. Soulagues.

MAPA:



Figura 36 - Evento publicado
Fonte: Autor

6.3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este capítulo tratou do ambiente interativo para a criação e compartilhamento do conhecimento artístico o qual mostrou que o Groupart é uma rede social tendo como ferramentas interativas: Wikiart, Art Library, Ciberexpo, Art Conference, Notícias e Eventos.

O capítulo seguinte versa sobre a verificação da adequação do modelo proposto, onde se encontra a análise do ambiente e as diretrizes para a criação e o compartilhamento do conhecimento artístico e cultural de uma comunidade utilizando ferramentas de tecnologia de informação e comunicação.

7 VERIFICAÇÃO DA ADEQUAÇÃO DO MODELO PROPOSTO

A coleta de dados deu-se através dos dados primários e secundários. Para a coleta dos dados secundários foram realizadas pesquisas bibliográficas em livros, revistas e artigos científicos. Os dados primários foram coletados por meio de entrevistas não estruturadas, utilizando-se uma amostra não probabilística com 11 especialistas - pesquisadores e artistas da área de artes visuais.

Objetivando examinar a composição e a condução das entrevistas foi utilizado um pré-teste, o qual, segundo Triviños (1987), permite averiguar a estrutura e a clareza do roteiro, por meio de uma entrevista preliminar com pessoas que possuam características semelhantes a da população alvo.

De posse do roteiro definitivo das entrevistas, no primeiro momento, foi explicado ao entrevistado o propósito da entrevista, bem como, as considerações sobre o trabalho, seus objetivos e sua justificativa. Cada entrevistado assinou um termo de consentimento livre e esclarecido (ANEXO A), que explicava sua participação na pesquisa e resguardava a confidencialidade da identificação pessoal de cada um e o consentimento para fotografias, vídeos e gravações (ANEXO B).

Posteriormente, foi apresentado o modo de funcionamento da plataforma virtual Groupart, suas ferramentas interativas, e também, questões práticas relacionadas à utilização do *website*. A partir daí, aplicou-se a entrevista, onde se colheu informações a respeito da opinião, do mesmo, quanto às funcionalidades do Groupart.

Após as entrevistas, as mesmas foram transcritas e organizadas segundo as respostas dos especialistas. Em seguida foram analisadas por meio da análise de conteúdo, de acordo com o discurso dos especialistas, sendo as categorias e as subcategorias de análise elaboradas a partir das variáveis que constituem o problema de pesquisa, de forma a compará-las entre si, fundamentadas nas respostas obtidas dos mesmos.

A análise de conteúdo foi aplicada sob duas abordagens, quais sejam, qualitativa - análise por categorias e quantitativa - dedução frequencial. Entretanto, para a apresentação e descrição dos resultados optou-se por uma inversão dessa ordem, qual seja, inicialmente são mostrados os dados quantitativos e posteriormente os qualitativos.

De acordo com Duarte (2009), a análise de conteúdo constitui um dos modos de transformar dados qualitativos – obtidos, por exemplo, por entrevista – em dados quantitativos – analisados em termos de

frequência. Fielding e Schreier (1986 apud Duarte, 2009) chamam, a isso, de combinação de métodos ‘híbridos’, pois abordam em si, uma combinatória de elementos quantitativos e qualitativos.

No caso da abordagem quantitativa, foram organizadas tabelas apresentando as categorias, as frequências e os percentuais referentes às mesmas.

Na abordagem qualitativa para cada categoria foi produzido um texto síntese no qual se expressou o conjunto de significados constantes nas diversas unidades de análise incluídas em cada uma delas, fazendo-se uso de algumas citações diretas das entrevistas.

O método da triangulação, segundo Denzin (1970, 1989), é uma estratégia que combina e cruza os diversos pontos de vista através de um conjunto de pesquisadores com formação diferenciada, a percepção de vários informantes e o emprego de diversas técnicas de coleta de dados. Conforme o autor, a aplicação do método da triangulação propicia maior clareza teórica, bem como, permite aprofundar uma discussão interdisciplinar de forma interativa e intersubjetiva.

Ainda, para Neves (1996, p.2), "a triangulação pode estabelecer ligações entre as descobertas obtidas por diferentes fontes, ilustrá-las e torná-las mais compreensíveis; pode também conduzir a paradoxos, dando nova direção aos problemas pesquisados."

Conforme Sabbag (2007), a triangulação é um dos meios mais utilizados para validar uma proposta de pesquisa, o qual deve ser feito com pessoas dotadas de especialização formal ou prática, de reconhecida sabedoria, bom senso e que sejam renomadas.

Na investigação avaliativa pelo método da triangulação, de acordo com Minayo (2005, p.9),

a auto-avaliação faz parte do processo e o integra, mas o conjunto de elementos e procedimentos propostos é muito mais amplo e complexo. Ela conjuga: (a) presença do avaliador externo; (b) abordagens quantitativas e qualitativas e (c) controle dos grupos de comparação e (c) de forma relevante, a análise do contexto, da história, das relações, das representações e a participação.

Patton (1987) afirma que são quatro os tipos de triangulação: de dados (fontes de dados); de pesquisadores (diferentes avaliadores); da teoria e de métodos.

Assim, para o método da triangulação, utilizou-se, na presente tese, o princípio da convergência de múltiplas fontes de evidência, por

meio da teoria e da opinião de diferentes especialistas (E1, E2, E3, E4, E5, E6, E7, E8, E9, E10, E11), quais foram, professores universitários e artistas visuais catarinenses, o qual permitiu que os resultados sejam confirmados ou revisados.

7.1 ANÁLISE DO AMBIENTE PROPOSTO

Para a análise do ambiente proposto foi realizado o agrupamento dos dados significativos segundo as cinco fases do processo de criação do conhecimento de Nonaka e Takeuchi (1997).

Tem-se, desse modo, as seguintes categorias: compartilhamento do conhecimento tácito, criação de conceitos, justificação de conceitos, construção de um arquétipo e difusão interativa do conhecimento.

7.1.1 Compartilhamento do conhecimento tácito

O processo de criação do conhecimento inicia com o compartilhamento tácito, o qual corresponde à socialização (NONAKA e TAKEUCHI, 1997). O compartilhamento do conhecimento tácito, necessariamente, deve ser expandido dentro de qualquer organização. Todavia, compartilhar conhecimento tácito é uma tarefa difícil, pois este conhecimento que, para Senge (2000), é aquele que corresponde aos modelos mentais, premissas, habilidades e capacidades, bem como, necessita de um ambiente interativo que propicie o seu compartilhamento.

No que tange aos dados coletados, pode-se afirmar que todos os especialistas concordam que o Groupart favorece o compartilhamento do conhecimento tácito, conforme se pode constatar na Tabela 2, visto que as entrevistas contemplaram todas as características facilitadoras: estabelecimento de laços sociais (100%); compartilhamento de emoções, sentimentos e modelos mentais (63,64%); desenvolvimento de confiança mútua (63,64%); promoção de interatividade por meio de diálogos pessoais (54,54%); compartilhamento de experiências (72,73%); sincronismo entre indivíduos (63,64%); formação de equipe auto-organizada (72,73%); aspiração de metas comuns e desafiadoras (54,54%).

Subcategorias	Frequência	%
Estabelecimento de laços sociais	11	100
Compartilhamento de emoções, sentimentos e modelos mentais	7	63,64
Desenvolvimento de confiança mútua	7	63,64
Promoção de interatividade por meio de diálogos pessoais	6	54,54
Compartilhamento de experiências	8	72,73
Sincronismo entre indivíduos	7	63,64
Formação de equipe auto-organizada	8	72,73
Aspiração de metas comuns e desafiadoras	6	54,54

Tabela 2 - Compartilhamento do conhecimento tácito
Fonte: Autor

7.1.1.1 Estabelecimento de laços sociais

O conceito de rede destaca a existência de laços entre o grupo. Nesse sentido, Reichert (2008) afirma que, as CoPs proporcionam laços sociais, conseqüentemente, o compartilhamento de conhecimento em espaços de colaboração.

Pode-se dizer, então, que o conhecimento só é compartilhado no momento em que duas ou mais pessoas comunicam-se entre si, trocam ideias, desenvolvendo um relacionamento social.

A possibilidade do estabelecimento de laços sociais, no Groupart, foi identificada por todos os especialistas, o que pode ser constatado, a seguir.

“Às vezes as pessoas com interesses muito específicos ficam curiosas para estreitar laços, pra conhecer, pra utilizar outros tipos de ferramentas para se comunicar, ou até mesmo se conhecer pessoalmente.” El

“Eu acredito que toda rede social nesse aspecto sempre possuiu uma interação entre as pessoas, por exemplo.” E2

No Groupart vai haver um compartilhamento do conhecimento, pois não resta dúvida pelo que pude ver, se trata de uma comunidade de prática. Em toda comunidade de prática, existe esse compartilhamento entre as pessoas socialmente agrupadas. E3

[...] Vejo nesses meios já existentes, que as pessoas combinam encontros, festas, cafés. Isso cria uma aproximação e nem sempre essa aproximação precisa ser a trabalho ou referente ao tema. Todo o encontro tem isso também. E4

“Por ser uma rede social organizada vão ocorrer laços sociais.” E5

“Acredito que possam ocorrer laços sociais entre as pessoas já que é voltado para um segmento específico, uma área que denotam afinidades e isso propiciará aos usuários o desenvolvimento desses laços.” E6

“Não é o ambiente mais adequado para uma questão mais afetiva, mas pode acontecer sempre onde o ser humano está envolvido em uma relação afetiva.” E7

“O estabelecimento de laços sociais está presente na tua plataforma. As pessoas logadas vão poder contar com essa vantagem.” E8

Todo grupo que se encontra periodicamente acabam tendo algum tipo de relacionamento e compartilhamento de laços. Quando se tem um assunto comum entre as pessoas, ou seja, indivíduos que tem as mesmas afinidades, o ambiente é propício para o desenvolvimento de laços sociais. E9

“Eu acho que sim. Isso será a condição para que isso comece a se estruturar, digo laços prévios.” E10

“As redes sociais acabam proporcionando laços mais estreitos.” E11

7.1.1.2 Compartilhamento de emoções, sentimentos e modelos mentais

A partir do laço social formado, passa-se a trocar experiências, estabelecer relacionamentos pautados em sentimentos e criar modelos mentais.

Sabbag (2007) diz que os membros de uma comunidade de prática, à medida que apresenta emoções positivas, são incentivados pela comunidade a se tornarem cada vez mais criativos.

Nesse sentido, pode-se afirmar que compartilhar emoções, sentimentos e modelos mentais vai propiciar uma maior troca de experiências entre os membros do Groupart.

Das entrevistas, pode-se destacar a fala de sete especialistas.

“Creio que sim, como qualquer outro relacionamento via virtual pode acontecer.” A1

“Vendo o Groupart, me fez lembrar Wenger, que li outro dia, onde fala que nessas comunidades há o envolvimento cognitivo e afetivo.” E3

“[...] e certamente, o compartilhamento de emoções e sentimentos.” E5

“Está certo que vão ocorrer trocas de experiências baseadas em sentimentos e emoções.” E6

“[...] quando há laços sociais, há troca de modelos mentais, emoções [...].” E8

“[...] podendo ocorrer trocas de sentimentos e até mesmo podem participar da vida particular de cada um.” E9

“Os relacionamentos pessoais, levam à troca de experiências, sentimentos e emoções.” E11

7.1.1.3 Desenvolvimento de confiança mútua

O desenvolvimento de confiança mútua permite que os membros acreditem um nos outros e desenvolvam laços baseados na sinceridade.

A comunidade “alimenta e se fundamenta em relações que devem ser baseadas no respeito e confiança mútua” (WENGER, 1998, p. 28).

Assim, com base nas entrevistas de sete especialistas, desenvolver essa confiança, é um dos propósitos do Groupart.

“Uma vez que as pessoas desenvolverão laços afetivos e cognitivos, vai haver sinceridade.” E3

“Vejo laços baseados na confiança entre os membros [...].” E5

“O Groupart vai permitir uma interação, fazendo com que as pessoas acreditem uma nas outras.” E6

“O ideal é haver uma troca de confiança no sentido da informação precisa, com fundamentação, não superficial, não sendo apenas um verbete ou um conceito, que seja mais que isso, que gere comentários.” E7

“Nessa troca de emoções frequentemente existe credibilidade entre as pessoas.” E8

A partir do momento que as pessoas começam a se encontrar, mesmo que virtualmente, inicia uma interação entre as mesmas, que constroem o ambiente virtual que utilizam e naturalmente desenvolvem uma confiança entre si. E9

“Essa troca de sentimentos gerará uma confiança entre os membros.” E11

7.1.1.4 Promoção de interatividade por meio de diálogos pessoais

Lipman (1995) afirma que interatividade é uma atividade mútua e simultânea, ocorrida entre dois indivíduos que trabalham em um mesmo objetivo.

Com essa mesma linha de pensamento seis especialistas constataram que o Groupart promove a interação por meio de diálogos pessoais, pois a interação é o processo de interconexão multidirecional facilitadora da criação e compartilhamento do conhecimento.

“[...] é natural, aqui haver interação entre essas pessoas.” E3

“Vejo, também, a interatividade através da Art Conference, por exemplo.” E5

“Quando há um diálogo entre as pessoas, quer seja por meio da Art Conference ou de outras ferramentas presentes no Groupart, com certeza, vai haver a criação e compartilhamento do conhecimento por meio da interatividade.” E6

“Essas ferramentas interativas, presentes no teu ambiente, dependendo do assunto, leva a um diálogo [...]” E8

“A interatividade ocorrerá naturalmente entre as pessoas desde que o ambiente permita tal fato. O Groupart, através de suas ferramentas interativas, facilita o diálogo entre as pessoas, promovendo ações e feedbacks entre os usuários.” E9

“[...] local onde as pessoas vão poder conversar gerando a interatividade”. E11

7.1.1.5 Compartilhamento de experiências

Davenport e Prusak (1998) consideram saudáveis as organizações capazes de gerar e usar o conhecimento. A partir da interatividade com seus ambientes, elas adquirem informações, transformando-as em conhecimento, agindo pautadas por uma combinação deste conhecimento com suas próprias experiências, valores e regras internas.

Compartilhar experiências é o meio de transmissão do conhecimento tácito, vivências, insights e formulações de ideias entre os indivíduos.

Oito especialistas falaram da existência do compartilhamento das experiências no Groupart.

De repente uma dica de outra pessoa para mim pode ser uma coisa proveitosa, ou vice versa. Eu posso passar o que eu sei e ao mesmo tempo ter um retorno de outra pessoa totalmente desconhecida, outro artista, outro mundo, outro modo de ver, de fazer, outra técnica. E2

“[...] a troca de experiências vai favorecer o conhecimento que está embutido nas pessoas.” E3

“Em toda interatividade ocorre o compartilhamento das experiências das pessoas.” E5

“Sem dúvida, vai haver o compartilhamento do *know-how*.” E6

“[...] uma troca de opiniões, de experiências.” E8

“Compartilhar experiências favorece o aprendizado pessoal e a aquisição de novos conhecimentos sobre arte e cultura. [...]” E9

“É justamente isso, a necessidade de ter esse rebatimento pelo outro dessa experiência, então com certeza esse tipo de troca irá ocorrer.” E10

“Eu, em determinados momentos posso passar a minha experiência para o grupo.” E11

7.1.1.6 Sincronismo entre indivíduos

Recuero (2005) aponta várias características encontradas nas comunidades de prática, quais sejam, laços fortes e cooperação entre os integrantes, forte capital social e alto grau de adaptação, auto-organização e sincronismo.

O Groupart favorece o sincronismo entre os indivíduos, uma vez que é o processo de simultaneidade de dois ou mais membros, que partilham o mesmo momento, discutem o mesmo assunto, navegam pela mesma energia.

A característica sincronismo entre indivíduos, também, foi assinalada pelos especialistas.

“Eu vejo na ferramenta Art Conference uma oportunidade, um local, para discussão sobre determinado tema. O sincronismo é essencial para instituir os espaços de debate.” E3

“Aqui as pessoas podem discutir um assunto, ao mesmo tempo.” E5

“No momento em que as pessoas começam a discutir sobre um assunto em comum, ou sobre algum conteúdo disponível no Groupart, haverá certamente, sincronismo entre elas.” E6

“Quando eu falo em ferramentas interativas, estou falando também da sinergia entre os logados.” E8

“Indivíduos sincronizados, que trabalham em conjunto em prol de um assunto ou objetivo têm mais facilidade de compartilhar conhecimento.” E9

“O que orienta e motiva a comunicação dentro do meio é a troca entre as pessoas dentro ou mesmo fora desse ambiente.” E10

“Continuando o que eu estava falando, essa troca de experiência pode se dá na conferência, por exemplo.” E11

7.1.1.7 Formação de equipe auto-organizada

Este item trata da integração de membros de várias áreas ou distintos graus de conhecimento que trabalham junto para chegar a um objetivo.

Para Recuero (2005), a comunidade deve ter uma dinâmica adaptativa, auto-organizada e cooperativa, além de serem esperados padrões de sincronismo, visto que demonstram coesão estrutural ao grupo.

Nessa linha de pensamento oito especialistas concordam que o Groupart favorece a formação de equipes auto-organizadas.

Dentro das academias, os estudantes de arte, o pessoal que está vinculado e que faz pesquisas e que tem interesse em participar e divulgar, como em outros sites que trabalham com grupos que acabam se suportando, ou seja, um acrescentando informações e conhecimento àquilo que o outro vai trazendo, e acaba criando núcleos de pesquisas, pois as pessoas têm um gosto comum, um interesse comum e acabam se juntando a isso. E1

Vai ocorrer a formação de grupos. As pessoas estão individualistas muito mais hoje em dia. As panelinhas os grupos fechados estão muito mais atualmente. Eu sinto a dificuldade de entrar no ramo de exposições em Florianópolis. [...], mas a exigência é grande, o povo é fechado. [...]. E2

“Outra ferramenta que eu achei interessante é essa, a Ciberexpo. As pessoas vão se organizar para discutir e por em pauta determinado tema, obras de artes como uma sociedade organizada [...]” E3

“Através de redes sociais organizadas pode-se adquirir conhecimento a cerca de assuntos específicos de interesse comum entre os membros.” E5

“E pode existir que grupos formam-se para trabalharem em conjunto [...]” E6

“Essas ferramentas que solicitam a organização de grupos com o fim de construir um determinado assunto ou tópico favorecem a formação de um conjunto de pessoas que trabalhem em prol de um objetivo.” E9

“[...] é viável a organização das pessoas porem um pouco mais difícil pois demanda um envolvimento maior das pessoas. porém não são todos que irão participar que precisam estar envolvidos.” E10

“Pode se perceber através do que esta ocorrendo com o mundo, sócio político, onde as pessoas expõem suas visões e crenças e encontram outros com os mesmos ideais, levando a formação de grupos organizados.” E11

7.1.1.8 Aspiração de metas comuns e desafiadoras

Para Wenger (1998) o coordenador e os membros da comunidade devem estabelecer uma agenda de atividades de acordo com as necessidades do contexto e do momento.

Encontra-se em Nonaka e Takeuchi (1997), que os indivíduos que compartilham conhecimento devem trabalhar em conjunto para alcançarem metas comuns e desafiadoras.

Metas devem ser estabelecidas, mesmo que inconscientemente, partindo dos próprios membros ou oferecidos através de uma ferramenta disponível no ambiente, o que no caso do Groupart estas ferramentas estão presentes, constatadas pelas entrevistas.

“[...] essas pessoas, ao se organizarem, vão estar motivadas para estabelecer algumas metas, como implementar ideias e seguir decisões.” E3

“[...] fazendo com que trabalhem para uma exposição.” E5

“O objetivo do grupo poderá ser alguma exposição e isso é muito bom, pois hoje em dia existe uma certa dificuldade, e você sabe disso, dos artistas exporem suas artes.” E6

“Olha, eu noto isso no teu site, por exemplo, na Art Conference ou na Ciberexpo, eu vejo um recurso onde as pessoas poderão planejar algo em comum.” E8

A configuração do Groupart, ou seja, a forma como ele se apresenta ao público, desafia as pessoas ao engajamento artístico, no momento em que permite a interatividade das pessoas, as quais encontram um ambiente propício para o debate sobre artes. E9

“A rede social favorece a troca de ideias entre as pessoas e conhecimento, aumentando a velocidade de ligações entre elas em torno de um objetivo comum.” E11

7.1.2 Criação de conceitos

Na criação de conceitos, para Nonaka e Takeuchi (1997), o conhecimento tácito compartilhado é convertido em conhecimento explícito na forma de um novo conceito, semelhante à externalização.

Das sete características facilitadoras (Tabela 3), a mais citada foi reflexão coletiva (100%); seguida de cristalização de conceitos

explícitos (63,63%); formulação e proposição de intenções aos membros, favorecimento da autonomia dos membros, variação dos requisitos oferecidos e, estas com 54,54% e utilização de linguagem figurativa e convergência a um pensamento direcionado, com 45,45%.

Pode-se afirmar, então, que o Groupart favorece a criação de conceitos.

Subcategorias	Frequência	%
Formulação e proposição de intenções aos membros	6	54,54
Utilização de linguagem figurativa	5	45,45
Favorecimento da autonomia dos membros	6	54,54
Convergência a um pensamento direcionado	5	45,45
Variação dos requisitos oferecidos	6	54,54
Reflexão coletiva	11	100
Cristalização de conceitos explícitos	7	63,63

Tabela 3 - Criação de conceitos

Fonte: Autor

7.1.2.1 Formulação e proposição de intenções aos membros

A partir desse processo, os indivíduos são levados a reflexões individuais ou coletivas.

A formulação e proposição de intenções aos membros foi identificada, no Groupart, por seis especialistas, o que pode ser constatado em suas palavras

“Veja o seguinte, se eu acesso o conteúdo do Groupart, vou poder formular e propor alguma coisa nova.” E3

Na Ciberexpo eu vou poder propor alguma exposição [...], o que é muito interessante. E5

“Muito interativa a Ciberexpo, [...] as pessoas vão contar com um local onde poderão escolher qual artista gostariam que expusesse.” E6

“[...] tornando isso um movimento e não ficar parado, estático. Que seja bastante disseminado de modo que qualquer pessoa se sinta encorajada a entrar e participar.” E7

“Não conheço nenhum local em que os membros podem opinar e dar ideias sobre uma mostra artística.” E9

“Vendo sobre esse prisma, os membros vão poder indicar algum artista ou obra para ser destaque.” E11

7.1.2.2 Utilização de linguagem figurativa

O uso de recursos linguísticos que fornecem expressividade às informações é extremamente válido, podendo facilitar o processo de comunicação entre os membros, assim como ampliam a quantidade de informações disponíveis.

Nesse caso, Nonaka e Takeuchi (1997), confirmam ao se pronunciarem que os múltiplos métodos de raciocínio que empregam, por exemplo, a linguagem figurativa facilita a conversão do conhecimento tácito em explícito.

A respeito do Groupart, pode-se encontrar entre os especialistas o que segue.

“O diálogo que vai haver por meio de várias ferramentas do site, entre pessoas com diferentes formações e idades, vai proporcionar um ambiente onde vai haver a gíria, termos regionais, científicos, etc.” E3

“Todo ambiente informal se abre para as atitudes mais verdadeiras. Outra facilidade é possibilitar pessoas de conhecimentos diferentes terem aprendizados que não dominam.” E6

“A arte é uma comunicação não verbal, por meio dela é possível exprimir ideias e conceitos.” E8

A linguagem coloquial utilizada na *internet* facilita a troca de ideias, opiniões e argumentos sobre um tema. A discussão sobre arte dá-se de forma mais amigável, menos acadêmica, mais informal. Vejo que a troca do conhecimento artístico é beneficiada pelo uso de linguagens figurativas. E9

“Por exemplo, na Wikiart e em outras ferramentas do Groupart, eu noto uma possibilidade de linguagem figurativa.” E11

7.1.2.3 Favorecimento da autonomia dos membros

Num ambiente virtual interativo, cada membro deve ter sua autonomia de participação, sendo somente ele que definirá o seu papel dentro da comunidade.

O favorecimento da autonomia dos membros do Groupart foi apontado por seis especialistas.

Sim, vai favorecer autonomia do grupo. Não sei a que ponto vai haver uma verticalidade do conhecimento, não podendo ficar superficial, mas vai muito do interesse de quem pesquisa, quando pode ter pessoas que vão ali e ficam no conhecimento básico, enquanto outras podem se aprofundar mais. Eu penso que talvez uma discussão entre pares, isso se torne um pouco mais denso, e entre pessoas de áreas diferentes pode ocorrer de outra forma, mas de qualquer maneira é mais rico porque acabam trazendo outros elementos que as vezes pares não conseguem perceber e isso talvez seja um fator positivo e mais democrático nesse sentido. E1

“Vai favorecer a autonomia dos membros, digamos que o aspecto didático está relacionado também a quem vai manipular e como vai manipular, mas acredito que esteja implícito exatamente isso, uma sistematização do conhecimento também.” E2

Eu diria que o site gera uma certa liberdade nos conceitos que a gente trabalha. Por que só um curador pode postar sobre curadoria? Por que um professor não pode produzir arte em poética? Então eu acho quanto menos rótulo, melhor. Então quanto menos rótulo mais liberdade ele terá, para postar sobre uma curadoria, sobre um texto, sobre uma imagem, uma produção. Então eu acho que quanto mais aberto melhor dentro dessas possibilidades. eu não acredito que o conhecimento é fechado em guetos, tribos. E4

Entendo que o Groupart é uma rede livre, em que as pessoas podem fazer comentários sobre determinados documentos dentro de uma perspectiva pessoal e dessa forma trocarem ideias e adquirirem mais conteúdo sobre a área em questão. E6

A liberdade de expressão dentro de uma rede horizontal traz a tona a troca de reflexões realistas sobre arte. A partir do momento que não ha uma hierarquia esquematizada dentro da comunidade, as pessoas sentem-se à vontade para trocar ideias e argumentos sobre o tema. E9

Autonomia sim, justamente por que parte do conhecimento se gera nessas interlocuções. Então a partir dessa vivencia, dessa experiência, dos sujeitos, havendo a troca disso isso gera conteúdo, isso é a geração do conhecimento., podendo haver reflexões. E10

7.1.2.4 Convergência a um pensamento direcionado

Os membros de uma comunidade de prática trabalham juntos, olham uns pelos outros, conversam entre si, trocam informações e opiniões e são diretamente influenciados pelo entendimento mútuo como uma questão de rotina (WENGER, 1998, p. 73).

É necessário que os membros direcionem seu pensamento para o alcance dos objetivos, sendo que pelos especialistas a convergência a um pensamento direcionado é facilitada pelo Groupart.

“[...] essa deverá ser a meta do ambiente, que ele seja provocativo [...]” E2

“Quando uma discussão é colocada para indivíduos com visões semelhantes ou distintas, cria-se uma expectativa em torno do tema, uma necessidade de se chegar a um consenso. Em arte isso não é norma, mas pode acontecer.” E5

“Eu acredito que sim, pois o conteúdo levará os membros a convergirem para uma mesma ideia, podendo haver reflexões sobre o tema.” E6

“Acho que será possível, no teu site, em todas as ferramentas que pude observar, vejo a convergência de pensamentos.” E8

“O pensamento pode ser direcionado, porem podem existir diversas formas de abordá-lo, refletindo em opiniões diferentes sobre um mesmo assunto abordado.” E9

7.1.2.5 Variação dos requisitos oferecidos

Relaciona-se ao amplo acesso às informações necessárias, de modo diferente, veloz e flexível.

O Groupart disponibiliza uma variedade de informações ou fornece meio para que os membros fomentem o conteúdo.

“[...] o ambiente apresenta diversas maneiras de pesquisa em um mesmo tema e interação com o conteúdo.” E1

“A interação permite postar-se uma gama de informações passíveis de atingir rapidamente o público.” E3

“Para o compartilhamento de conhecimento, vejo que é necessário haverem diferentes recursos que estimulem as pessoas a trocarem informações e opiniões sobre arte.” E5

Através das diversas ferramentas disponíveis as pessoas têm uma apresentação mais visual sobre o assunto e dessa forma podem ter um melhor entendimento e interagir melhor com o conteúdo e com os demais usuários, propagando a informação e adquirindo conhecimento. E6

“Quando falamos em pesquisa, o Groupart, a partir do seu banco de dados, fornecerá diversas formas de buscar informações relacionadas às artes, sendo positivo para o aprendizado artístico.” E9

“Logados ou não logados vão usufruir das funcionalidades do site, os quais vão poder acessar muitas informações sobre artes.” E11

7.1.2.6 Reflexão coletiva

A reflexão coletiva estimula a troca de conhecimentos tácitos e explícitos, incentivando a criatividade de cada indivíduo no ambiente.

Conforme Nonaka e Takeuchi (1997) a apropriação do conhecimento ocorre através da reflexão e da interação entre as pessoas, geradas pela reflexão coletiva, o que para os entrevistados, ocorre no Groupart.

“Reflexões coletivas sim. [...] como em qualquer, site acabam gerando discussões, conflitos, e reflexões.” E1

Eu acredito que vá depender das pessoas, como elas vão encarar os comentários e discussões, e como isso será feito, pois tem aquelas críticas construtivas, mas também as por maldade, mas eu acho que é viável e interessante. E2

“Se o site permite essa interação, então vai haver, com certeza, uma reflexão coletiva ou até individual.” E3

Depende do público, pois ele pode colocar o que acha, mas não ser profundo. Existe uma diferença entre você ter uma reflexão em cima de uma discussão num nível de conhecimento maior as pessoas vão conseguir gerar reflexões. [...] particularmente vejo muito pouco isso ocorrer, talvez num fórum onde não circulem tantas pessoas, pode haver sim. E4

“Reflexões coletivas sempre haverá onde existam grupos de pessoas. Quando se vê, por ex. uma obra de arte, há reflexão.” E5

“Essas informações vão gerar uma reflexão pessoal e até mesmo do grupo.” E6

“O site gera reflexões coletivas, pois o perfil das pessoas que vão consultar esse tipo de ambiente não é aquela que não tem senso crítico.” E7

“[...] tem muitas ferramentas que vai incentivar a criatividade da comunidade.” E8

[...] o site favorece as reflexões coletivas, uma vez que oferece meios de discussão para que elas ocorram. Todo lugar onde se permita a discussão e a troca de ideias a cerca de um tema em questão, leva a reflexões coletivas, mesmo que divergentes. E9

Quando se coloca o recorte Santa Catarina eu acredito que a discussão ocorre, quando for se concentrar num assunto, ou para um âmbito social (de falar de aspectos políticos ou coisas mais locais) ou para um lado histórico, pois é o tipo de situação de recorte histórico [...]. E10

“O Groupart vai possibilitar a reflexão, quer pessoas, quer coletiva.” E11

7.1.2.7 Cristalização de conceitos explícitos

A Cristalização de conceitos explícitos é a transformação do conhecimento tácito em explícito, ou seja, experiências transformam-se em modelos, conceitos e hipóteses que ajudarão no desenvolvimento de novas ideias.

Pelo relato dos entrevistados esta categoria foi percebida no Groupart.

“A partir da técnica de uma obra, outros artistas vão poder criar alguma coisa, o que pode ser um texto ou até outra obra.” E3

“Nas obras de arte o artista usa da técnica, da sua imaginação e da sua experiência.” E5

“Numa obra o autor coloca todas as suas emoções, experiências [...] e o Groupart vai dar uma oportunidade para que outros se inspirem.” E6

“Eu acho importantíssimo, mas desde que não fique preso só a uma questão regional, pois quando falamos de arte contemporânea é impossível ficarmos centrados apenas numa região. [...]” E7

“Vai se poder contar com um local, onde vai proporcionar a criatividade.” E8

“A troca de ideias e informações sobre assuntos por pessoas com afinidades semelhantes facilitam a formação de novos pensamentos e reflexões sobre o tema proposto.” E9

“Novas ideias surgem e são transformadas em conceitos, através da experiência das pessoas.” E11

7.1.3 Justificação de conceitos

Nesta fase o conhecimento criado, segundo Nonaka e Takeuchi (1997), deve ser justificado, o que corresponde a verificar se vale realmente à pena ou não perseguir o novo conceito.

Sete especialistas (63,64%) concordam que o ambiente Groupart favorece a justificação de conceitos (Tabela 4).

Subcategorias	Frequência	%
Estabelecimento do valor dos conceitos recém criados	7	63,64

Tabela 4 - Justificação de conceitos

Fonte: Autor

7.1.3.1 Estabelecimento do valor dos conceitos recém criados

Esta característica diz respeito a verificar e atestar os conhecimentos gerados pelos membros, sendo que de acordo com Nonaka e Takeuchi (1997), os critérios não precisam ser estritamente objetivos e factuais, também, podem ser parciais.

As entrevistas apontam para a possibilidade dos membros do Groupart verificarem os conhecimentos gerados pelos seus membros.

“[...] e esse texto ou essa obra de arte, podem ser postados e discutidos pelos membros.” E3

“Quando expõe, o artista submete a apreciação da sua obra às pessoas.” E5

“As novas ideias possibilitarão a sua verificação pelos membros que fazem parte do Groupart.” E6

“Dentro do Groupart, a criatividade vai ser colocada em prova.” E8.

“[...] os quais podem ser testados.” E9

“Tem o contexto histórico que eu conheço e tem o contexto social que eu vivo, mas a tendência, eu acho, é de os assuntos extravasarem para outros tipos de conteúdo que não estão restritos ao recorte, mas que também geram novos conhecimentos [...]” E10

“[...] os conceitos podem ser discutidos pelo grupo.” E11

7.1.4 Construção de um arquétipo

Uma vez o conceito sendo justificado, o mesmo, é convertido em algo tangível ou concreto, isto é, em um arquétipo. Para Nonaka e Takeuchi (1997), essa fase corresponde à combinação.

Pela Tabela 5 conclui-se que o Groupart propicia a construção de arquétipos, uma vez que, se encontrou pelas entrevistas as seis características facilitadoras, quais sejam, cooperação dinâmica entre os

membros e desenvolvimento de consensos aprovado por todos, ambas com 63,64%; compartilhamento de habilidades técnicas e transformação do conceito justificado em arquétipo, estas duas com 54,54%; combinação entre o conceito recém criado e o já existente com 45,45% e agregação de pessoas com habilidades diferentes, também com 45,45%.

Subcategorias	Frequência	%
Cooperação dinâmica entre os membros	7	63,64
Compartilhamento de habilidades técnicas	6	54,54
Transformação do conceito justificado em arquétipo	6	54,54
Combinação entre o conceito recém criado e o já existente	5	45,45
Agregação de pessoas com habilidades diferentes	5	45,45
Desenvolvimento de consensos aprovado por todos	7	63,64

Tabela 5 - Construção de um arquétipo

Fonte: Autor

7.1.4.1 Cooperação dinâmica entre os membros

Numa comunidade de prática, o ato ou efeito de cooperar é chave para a criação e compartilhamento do conhecimento.

Sendo que, como se pode constatar nas palavras dos especialistas, a cooperação existe no Groupart.

“Todos vão poder cooperar de uma maneira ou de outra [...]” E3

“Compartilhar conhecimento, trocar informações, ou aprender sobre arte num ambiente virtual, demanda cooperação entre pessoas interessadas, para que haja troca de conteúdo e experiências.” E5

“Creio que haverá cooperação entre os membros, se o site for estimulante à participação. Acredito que o projeto tem todos os requisitos para levar a uma adesão de usuários ativos em sua rede.” E6

“[...] que crie ansiedade nas pessoas para que elas façam a sua parte na contribuição.” E7

“Eu vejo o Groupart, um ambiente de colaboração, onde todos, quer dizer, os que se logarem irão acrescentar algo.” E8

“A cooperação está relacionada a ajuda entre pessoas. Se essa ajuda é recíproca, havendo uma troca, o compartilhamento do conhecimento é fruto direto dessa experiência.” E9

Quando tu pensas em vamos fazer uma discussão, esse é o tema dessa comunidade. Pra ela permanecer coesa ao tema eu acho que a discussão vai acabar indo por essa abordagem histórica ou pensando contextos sociais, políticos, de legislação, [...]. Mas quando se for falar de processos, experimentações, resultados, de vivências, essas duas abordagens vão entrar meio tangenciando, porque nós vamos falar muito de subjetividade. E10

7.1.4.2 Compartilhamento de habilidades técnicas

Wenger (1998), ao tratar a participação dos membros da comunidade de prática, assegura que, para que haja participação é necessário um envolvimento com sentido e significado, sendo este significado é o construído com base na experiência.

Trocar experiências sobre habilidades possuídas e compartilhadas propicia o enriquecimento individual.

Pelos dados apresentados a seguir, percebe-se que o Groupart favorece o compartilhamento das habilidades técnicas.

“Dentro das academias, os estudantes de arte, o pessoal que está vinculado e que faz pesquisas e que tem interesse em participar e divulgar. [...]” E1

“[...] é válido quando um aluno meu dá palpite sobre um quadro.” E2

“Quando indivíduos com habilidades diferentes se reúnem em um mesmo ambiente. seja ele virtual ou real, ocorre um sincronismo entre as partes com o intuito de trocar experiências e compartilhar o conhecimento.” E5

Dentro da perspectiva de conhecimento de cada um dos membros, cada um apresenta sua visão dentro do seu plano, que pode contribuir de forma

distinta, levando a uma troca de conhecimento entre as pessoas com habilidades técnicas diferentes. E6

“Sim, a troca de experiências é imprescindível. Em sala de aula, por exemplo, eu considero um dos fatores mais importantes.” E7
“[...] pessoas que se encontram para compartilhar experiências sempre irão enriquecer seus conhecimentos.” E9

7.1.4.3 Transformação do conceito justificado em arquétipo

Esta característica trata do engajamento do grupo com o intuito de se criar um modelo, um conceito.

Ao verificar as funcionalidades do Groupart, seis entrevistados citaram a transformação do conceito justificado em arquétipo.

“Art Conference, por exemplo, é um local propício para a criação de um modelo mental.” E3

Creio que nas ferramentas de construção em conjunto, como a Wikiart e Ciberexpo, os grupos devam se organizar para criar algo. Esse algo criado será exposto a um público muito maior, criando-se um modelo a ser novamente visualizado e discutido. E5

Acho interessante a ferramenta Ciberexpo por solicitar aos membros a organização em torno de uma tarefa, mesmo que de forma involuntária, com o objetivo de se criar uma mostra. Isso favorece a adesão e participação do grupo, estimulando os membros a manterem-se ativos. E6

“A comunidade conta com um lugar onde vai poder colocar algum assunto e isso eu acho muito interessante.” E8

“[...] As funcionalidades do site permitem a criação de um novo conhecimento.” E9

“Eu vejo que ferramentas como a Wikiart e Ciberexpo demandam a organização de grupos com um fim específico. É positivo para se criar e compartilhar conhecimento em artes e cultura.” E11

7.1.4.4 Combinação entre o conceito recém criado e o já existente

É a combinação de ideias criadas para desenvolvimento de outro conceito. Nesse sentido, para cinco especialistas, é possível no Groupart, a partir de um conceito recém criado combiná-lo com outro já existente.

Vejo que a opção de comentários existentes em todas as ferramentas propicia o desenvolvimento de novos conceitos a partir de uma ideia inicial. Qualquer assunto que é colocado no site, seja ele foto, vídeo ou uma exposição, permite o debate em torno dele, favorecendo o aparecimento de novas ideias e conceitos. E3

“Pessoas que trocam ideias e informações visando o aprendizado, levam, consequentemente a criação de novos conceitos.” E5

“A esse é um espaço onde vão ser criados novos conhecimentos.”

E6

“A Wikiart é uma boa alternativa para o site, pois faz com que as pessoas reúnam-se em torno de um objetivo, um tema.” E9

“Pessoas com diversas habilidades vão colaborar para a criação de outros assuntos a partir do que foi postado.” E11

7.1.4.5 Agregação de pessoas com habilidades diferentes

Com relação às comunidades de prática, Duarte e Abreu (2005), dizem que devem ser estimuladas ações inteligentes para alavancar a cooperação entre membros com uma variedade de habilidades diferentes.

Vários são os níveis de conhecimento dos indivíduos, pois cada membro é dotado de habilidades próprias que juntas fomentam o conhecimento em grupo.

Assim, na opinião dos especialistas, o Groupart permite uma agregação de pessoas com habilidades diferentes.

Acho que o foco é sempre um, meu foco é a pintura, óleo, espátula. Já tive oportunidade de trabalhar com pintura acrílica e etc., mas a partir do momento que tu defines o que gostas é aquilo e pronto, mas óbvio que tens que estar aberto para outras opções, quanto mais coisa se puder

aprender, sobre qualquer coisa melhor, pois o conhecimento nunca é demais e a gente nunca sabe tudo. Se tiver alguma obra de um artista que eu achar bonita ou sentir aquela identificação, eu ficarei curiosa quanto à técnica e o modo de fazer e vai gerar uma curiosidade. Essa curiosidade é válida para a troca ou compartilhamento de conhecimento. E2

Concordo porque mesmo dentro da arte contemporânea, você não tem mais a figura do pintor, escultor isolado. Você tem o artista, é uma tendência contemporânea, que você se utiliza de todas as linguagens e depois escolha uma ou outra, identificando habilidades, são duas opções, ou você joga tudo numa coisa só e as pessoas se jogam, se acham e se identificam. E4

Dentro da perspectiva de conhecimento de cada um dos membros, cada um apresenta sua visão dentro do seu plano, que pode contribuir de forma distinta, levando a uma troca de conhecimento entre as pessoas com habilidades técnicas diferentes. E6

“Os usuários do Groupart, embora tenham uma afinidade em relação ao tema arte e cultura, com certeza, apresentarão conhecimentos e habilidades específicos e diferentes entre eles. Isso é muito válido para enriquecer o aprendizado pessoal.” E9.

Mas são práticas totalmente interdisciplinares, tu acabas sempre precisando desse outro tipo de conhecimento que a arte acaba absorvendo e que o artista necessariamente não tem o conhecimento ou não sabe aplicar aquilo, ou nem todos sabem. Então essa diferença é fundamental. E10

7.1.4.6 Desenvolvimento de consensos aprovado por todos

É a reunião, conversa, ou discussão gerada por um grupo com o intuito de chegar a uma conclusão geral.

Quanto a esta característica facilitadora, sete especialistas apontaram que o Groupart permite o desenvolvimento de consensos aprovados por todos.

[...] sim. Tanto consensos como discórdias. E1

“Veja o seguinte, quando as pessoas vão poder decidir por um determinado assunto a ser postado, é consequência de um consenso entre elas.” E3

“Nas artes pode não haver um consenso de todos, mas dentro de um grupo pode existir, e o teu site, vai permitir isso.” E5

“Pode haver consensos e discussões com conflitos de ideias.” E6

“Em toda discussão deve-se chegar a um consenso.” E8

“Quando falamos de arte, um consenso único e final é difícil de ser fechado. Creio que haverá consensos e divergências sobre os assuntos colocados em discussão.” E9

“No Groupart, desde que o grupo decida sobre um assunto, existe consenso para que isso aconteça.” E11

7.1.5 Difusão interativa do conhecimento

De acordo com Nonaka e Takeuchi (1997) é nessa fase que o conhecimento criado é ampliado, por meio da interação entre o conhecimento e o ambiente externo. Cada membro tem autonomia para usar o conhecimento fora da rede, aplicando em diferentes níveis e cruzando fronteiras.

É na difusão interativa do conhecimento, que haverá um controle determinando se esse conhecimento deve ou não ser transferido.

Os dados constantes na Tabela 6, mostra que para 54,54% dos especialistas que no Groupart há difusão interativa do conhecimento, por meio da característica facilitadora Possibilidade da existência de *feedbacks*.

Subcategorias	Frequência	%
Possibilidade da existência de <i>feedbacks</i>	6	54,54

Tabela 6 - Difusão interativa do conhecimento

Fonte: Autor

7.1.5.1 Possibilidade da existência de *feedbacks*

São esperadas respostas dos membros frente a uma situação, para serem tomadas novas ações ou serem postuladas novas ideias no grupo.

Dos resultados apresentados, pode-se considerar que o Groupart permite a possibilidade de *feedbacks*.

Vejo que todo conteúdo postado é passível de um *feedback*. Seja ele um comentário ou um encaminhamento por email para um amigo. A partir disso, gera-se, a meu ver, uma corrente em torno de um simples *post*, ou seja, diversos *feedbacks* ocorrem simultaneamente de diferentes formas. E3

“No teu site as pessoas vão se manifestar ao que foi postado, por exemplo.” E5

“Tudo que passa ao nosso redor acaba gerando uma resposta positiva ou negativa.” E6

[...] uma discussão já é um *feedback*. E8

“Até mesmo, divergências ou consensos, são repostas a um determinado.” E9

“A figura do moderador vai permitir *feedbacks*, pois os conteúdos geraram isso.” E11

7.2 DIRETRIZES PARA A CRIAÇÃO E O COMPARTILHAMENTO DO CONHECIMENTO ARTÍSTICO E CULTURAL DE UMA COMUNIDADE UTILIZANDO FERRAMENTAS DE TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

A partir da configuração do Groupart dentro dos preceitos da Web 2.0, foram levantadas as diretrizes a serem consideradas quando se visa à criação e o compartilhamento do conhecimento em artes e cultura de uma sociedade. Essas diretrizes foram fruto dos estudos teóricos realizados no decorrer do trabalho, bem como durante o desenvolvimento do Groupart e da verificação da adequação do modelo proposto.

7.2.1 Diretrizes para a criação e o compartilhamento do conhecimento em artes e cultura de uma sociedade

- **Apresentar ferramentas interativas que promovam diálogos pessoais:** a interação é o processo de interconexão multidirecional facilitadora da criação e compartilhamento do conhecimento, e para que isso ocorra são necessários meios que propiciem a interatividade entre os usuários.
- **Ser focada em um assunto ou universo comum:** definir um tema para a comunidade é um dos requisitos fundamentais para seu êxito. Pessoas atraídas por assuntos específicos já possuem um grau de afinidade entre elas, fazendo que seja a peça-chave inicial para a construção de relacionamentos.
- **Direcionar a comunidade em busca do valor:** oferecer um ambiente que propicie a geração de valor para a organização, equipes ou cada membro individual.
- **Propiciar o desenvolvimento de laços sociais entre os usuários:** o compartilhamento do conhecimento alcança seu objetivo no momento em que duas ou mais pessoas comunicam-se entre si, trocando ideias, opiniões, reflexões. A partir daí, a criação de um ambiente virtual com o intuito de aprendizagem, deve buscar uma configuração baseada em relacionamentos pessoais, nas quais seus membros possam trocar experiências, sentimentos e criarem modelos mentais.
- **Apresentar uma natureza dinâmica, buscando a evolução da comunidade:** o ambiente interativo deve estimular os usuários através da dinamicidade em seu conteúdo, fazendo com que a interação seja eficiente e que novos membros se interessem a participar, renovando os relacionamentos e o próprio conteúdo do site.
- **Oferecer requisitos variados em seu ambiente:** disponibilizar acesso amplo à informações e conteúdos por diferentes meios, de forma veloz e flexível, favorecendo o maior grau de interatividade entre os membros.
- **Ser estruturado dentro do princípio de horizontalidade:** um ambiente horizontal, ou seja, não hierarquizado, é mais propício a criação e compartilhamento do conhecimento, visto que o caráter

igualitário dado aos participantes estimula a maior participação do grupo.

- **Fornecer um espaço individual:** cada usuário tem autonomia para administrar seu espaço individual, atualizar seu perfil, ler suas mensagens, postar seu conteúdo, visualizar as atualizações dos seus amigos. Dessa forma, todo conteúdo adicionado no site, pode ser controlado a partir do espaço individual do membro, estimulando sua manutenção e cuidado pelo usuário.
- **Ter uma boa usabilidade:** o ambiente deve ser simples o bastante para permitir a utilização por pessoas que não tenham muito conhecimento em tecnologias de informação e comunicação, evitando a exclusão de parte da população que não possui ainda intimidade com a *internet*. Além disso, a fácil navegação é indispensável para estimular a participação dos membros, favorecendo o dinamismo e a sincronia da comunidade.
- **Respeitar o nível de participação de cada usuário:** Oferecer diferentes opções de utilização ambiente, seja para aqueles que querem participar de forma mais ativa, mas também respeitar aqueles que se interessam apenas em pesquisar, tendendo a um papel passivo na comunidade.
- **Estimular a confiança entre os usuários:** o ambiente virtual, ao oferecer um ambiente familiar e confortável, estimula os participantes a desenvolverem confiança entre eles, a partir do desenvolvimento de laços pautados na sinceridade.
- **Favorecer a organização dos membros em busca da realização de um objetivo ou tarefa:** quando participantes se reúnem para responder, criar ou construir algo, estão se aliando em busca do conhecimento. A partir dos debates e discussões ocorridos para se chegar a uma questão, o conhecimento pode ser criado e compartilhado.
- **Permitir a comunicação direta entre os membros:** os diálogos pessoais devem ser mantidos não somente em ambientes temáticos, mas por meio de mensagens fechadas e diretas, ampliando a socialização na rede.
- **Possibilitar a existência de feedbacks:** permitir o retorno de outros usuários às ações realizadas, ou seja, ao incluir um

conteúdo, esse não é estático visto que possibilita a resposta de outros membros à sua postagem.

- **Apresentar um visual estético diferenciado:** requisito fundamental em um ambiente que vise a criação e compartilhamento do conhecimento artístico e cultural, a estética é importante para atrair usuários à comunidade. Um ambiente com boa estética visual e um layout apropriado soma pontos no quesito adesão e manutenção da participação dos membros.
- **Disponibilizar recursos visuais diversificados:** imagens são essenciais para a formação do conhecimento em artes visuais. Permitir a inserção, download e troca de imagens especificamente relacionadas ao tema proposto vem de encontro à necessidade do meio artístico-cultural.
- **Permitir acesso às pessoas com habilidades diferentes:** permitir o ingresso de pessoas com conhecimentos diversos, sejam elas artistas, pesquisadores, alunos ou interessados pelo tema, que muitas vezes dominam conteúdos distintos ou não têm grande instrução, mas possuem o mesmo propósito que é a aquisição e compartilhamento do conhecimento.
- **Consentir a divulgação da produção pessoal sem fins comerciais:** usuários artistas têm a liberdade de inserir seu portfólio, divulgar seu trabalho, visando o reconhecimento profissional; assim como pesquisadores têm a liberdade de adicionar textos científicos de autoria própria disponibilizando-os para a comunidade.
- **Propiciar uma pesquisa efetiva a partir de ferramentas de busca confiáveis:** estimular a classificação dos conteúdos inseridos pelos membros, através de categorias artísticas pré-catalogadas e da possibilidade de inclusão de categorias por parte dos usuários.
- **Ampliar o foco da comunidade em outras direções:** Favorecer o desenvolvimento do site a partir da integração com outros ambientes sociais ou científicos, a partir de conexões virtuais ou não, por exemplo: museus, escolas, ferramentas sociais como *facebook*, *twitter*, entre outros.

8 CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES PARA FUTURAS PESQUISAS

8.1 CONCLUSÕES

A sociedade do conhecimento é caracterizada pelo intenso fluxo de informações disponíveis, onde indivíduos adquirem e disseminam conhecimento a partir desse amplo conteúdo disponibilizado. Nessa sociedade, o ser humano é o bem maior, e o conhecimento é considerado o principal fator de produção de riquezas.

Assim, por meio deste estudo, pode-se concluir que as tecnologias de informação e comunicação vêm ocupando um importante lugar na sociedade, provocando uma reorganização do contexto atual, que passa a se movimentar em torno delas.

A *internet* surge como um fantástico meio de disseminação de informações, contribuindo para a democratização do conhecimento, bem como, para o progresso da sociedade. Com o rompimento das barreiras físicas e geográficas e da velocidade de transferência das informações possibilitadas pela *internet*, indivíduos e organizações tornam-se mais próximos e cada vez mais prósperos.

Esse movimento de virtualização atinge diretamente a sociedade e, também, os campos político, econômico e educacional; alterando as relações entre os indivíduos que detêm um outro espaço para organizar e viver: o virtual.

Dentro desse espaço virtual ou ciberespaço, a virtualização provoca novas necessidades de relacionamentos humanos, sejam eles de amizade, profissionais ou organizacionais. A partir daí, os indivíduos passam a se organizar em redes, reunindo-se em comunidades afins, nas quais o objetivo em comum é o principal motivo agrupador.

Configuradas sob os preceitos da Web 2.0, formam-se comunidades virtuais que têm como princípios a comunicação livre e horizontal, a liberdade de expressão e a autonomia do indivíduo. Fazendo uso da inteligência coletiva e de diversas ferramentas interativas de tecnologias da informação e comunicação, essas comunidades crescem de maneira abrupta, atendendo às necessidades atuais dos indivíduos de socialização e aquisição de conhecimento.

Nesse contexto, pode-se concluir que a sociedade do conhecimento progride rapidamente, na medida em que os indivíduos fazem uso das TICs com o intuito de criar e compartilhar conhecimento.

Dessa forma, o conhecimento artístico e cultural depende principalmente da iniciativa pessoal de cada indivíduo, da busca pela informação, do interesse próprio pelas artes e cultura de uma sociedade. Uma outra parte está relacionada ao apoio que os poderes públicos, as instituições e as universidades concedem a projetos com fins artísticos e culturais. Espaços que fomentem debates e reflexões sobre artes e cultura, bem como disponibilizem material para pesquisa, são necessários para a criação e o compartilhamento do conhecimento artístico e cultural.

Conclui-se que cultura não pode ser considerada um reservatório de informações, mas sim, uma estrutura organizada e complexa, que conserva informações, elaborando incessantemente os procedimentos mais convenientes e compatíveis.

Do ponto de vista da semiótica, a cultura pode ser considerada uma inteligência coletiva e uma memória coletiva, isto é, um mecanismo supraindividual de conservação e transmissão de certos comunicados (textos) e da elaboração de novos. Nesse sentido, o espaço da cultura pode ser definido como um espaço de certa memória comum, isto é, um espaço dentro de cujos limites alguns textos simples podem conservar-se e ser atualizados.

Com o desenvolvimento da pesquisa foram traçadas diretrizes a partir do desenvolvimento de um ambiente virtual interativo, com um contexto específico relacionado às artes do estado de Santa Catarina, denominado Groupart; pautadas no referencial teórico estudado durante a realização da pesquisa, bem como, na verificação da adequação do modelo proposto realizada pelo método da triangulação, na qual especialistas (artistas catarinenses e professores universitários) foram entrevistados sobre o ambiente Groupart.

Por meio da verificação da adequação do modelo proposto realizada, pode-se constatar que o Groupart atendeu às vinte e três características facilitadoras inerentes ao processo de criação e compartilhamento do conhecimento, satisfazendo os critérios elegidos na pesquisa para o desenvolvimento do ambiente virtual interativo.

Atendendo às exigências do público e às necessidades do meio, o Groupart configurou-se por meio de uma rede social através do qual os usuários alimentam o seu repositório de dados, disponibilizando um rico conteúdo para busca e pesquisa. Assim, esse universo virtual caracteriza-se por um repositório de conteúdos, contexto dinâmico disponível a muitos e também por uma memória coletiva fomentada em tempo real pelos seus próprios usuários.

O Groupart foi desenvolvido a partir dos preceitos de horizontalidade, compartilhamento e interação, baseados no uso da inteligência coletiva. Considerado uma plataforma virtual, o ambiente é composto por ferramentas interativas, voltadas ao universo das artes, quais sejam, Wikiart, Cibertexto. Art Library, Eventos e Notícias. Cada uma dessas ferramentas contam com funcionalidades que enriquecem a interatividade entre os usuários.

A partir daí, com a finalidade de responder como o conhecimento artístico e cultural pode ser criado e compartilhado em um ambiente virtual interativo, foram elaboradas as diretrizes propostas no objetivo geral desta pesquisa.

Dentre elas, destaca-se a necessidade do ambiente virtual apresentar dinamismo, oferecer requisitos variados de disponibilização das informações, respeitar a individualidade do usuário, ser de fácil utilização, bem como, se apresentar esteticamente agradável. Além disso é de suma importância que o espaço possibilite o crescimento da comunidade e a sua integração com outros universos, sejam eles físicos ou virtuais.

Ainda, para que o ambiente virtual tenha como foco a criação e o compartilhamento do conhecimento, é fundamental que ele seja pautado nas relações humanas, de modo interativo, com princípios de igualdade e autonomia, permitindo o desenvolvimento de uma comunidade onde a confiança e relacionamentos significativos realmente estejam presentes.

8.2 RECOMENDAÇÕES PARA FUTURAS PESQUISAS

Percebe-se que o desenvolvimento dos modos de expressão e comunicação no ciberespaço são bastantes variados e presentes em diversas áreas, sendo que no futuro novas formas deverão surgir. É preciso aproveitar esses recursos disponíveis como meios de aprendizado e conhecimento, tanto no campo artístico e cultural, como em outros.

Faz-se necessário, a continuidade de estudos que versem sobre o conhecimento artístico e cultural, e que forneçam subsídios para a preservação da memória artística e cultural de uma sociedade.

Como meio de interação virtual no campo artístico e cultural, sugere-se a criação de novas ferramentas relacionadas diretamente a profissionais da área, artistas, pesquisadores, estudantes e afins, tal como a Cibertexto presente no Groupart, com o objetivo de aproximá-los da vivência real.

REFERÊNCIAS

AGUILAR, Luis Joyanes. **Cibersociedad; los retos sociales ante un nuevo mundo digital**. Madrid: McGraw-Hill, 1997.

ANGELONI, Maria Terezinha *et al.* Gestão estratégica da informação e o processo decisório: uma preparação para a gestão do conhecimento. In: ENCONTRO NACIONAL DE ENGENHARIA DE PRODUÇÃO. Florianópolis, 1999. **Anais...** Florianópolis, 1999. p. 120 – 136.

ANTOUN, Henrique; PECINI, André. A web e a parceria: projetos colaborativos e o problema da mediação na internet. **Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 16, p. 1-17, jan/jun. 2007.

_____. Redes de parceria e a relação entre cidadãos e pesquisa científica: o projeto Folding@home. **UNirevista**, v.1 , n. 3, p. 1-10, 2006.

BARBOSA, Maria Lígia de Oliveira e QUINTANEIRO, Tânia. Marx Weber. In: QUINTANEIRO, Tânia *et al.* Um toque de clássicos: Durkheim, Marx e Weber. Belo Horizonte: UFMG 1996: p. 97-137.

BAUMAN, Zygmund. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

BELL, Daniel. **The coming of the post-industrial society: a venture in social forecasting**. New York: Basic Books, 1999.

BELL, Gavin. Criando Aplicações para Redes Sociais. São Paulo: Novatec. 2010.

BERNERS-LEE, Tim. Enquire - an interactive project management tool, project proposal for the DD - **Division, CERN**, Geneva, May,

1987.

BERNERS-LEE, Tim e CAILLIAU, Robert. World-Wide Web. In: CONFERENCE COMPUTING IN HIGH ENERGY PHYSICS 92, **Proceedings...** Annecy: CHEP 1992. p.23-27.

BINZ-SCHARF, Maria Christina. **Exploration and exploitation: toward a theory of knowledge sharing in digital government projects.** Dissertation (Doktorin). Hochschule für Wirtschafts-, Rechts- und Sozialwissenschaften (HSG), Universität St. Gallen, Zürich 2003.

BLACKLER, Frank. Knowledge, knowledge work and organizations: An overview and interpretation. **Organization Studies**, v. 16, n. 6, p. 1021–1046, 1995.

BOISOT, Max H. **information space: a framework for learning in organizations, institutions and culture.** London: Routledge, 1995.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil:** promulgada em 5 de outubro de 1988. Organização do texto: Juarez de Oliveira. 25. ed. São Paulo: Saraiva, 2005. 168 p. (Série Legislação Brasileira).

BRUSTOLIN, Terezinha Doering. As manifestações culturais e o ensino da arte. Revista **Cadernos do Ceon**, 2008.

BURKE, Peter. **Cultura popular na idade moderna.** São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio.** 2ª ed. São Paulo: Cia. das Letras, 1995.

CAMPOS, Luiz Fernando de Barros. Analysis of the new knowledge management: guidelines to evaluate KM frameworks. **Vine: The Journal of Information and Knowledge Management Systems**, Washington, v. 38, n. 1, p. 30-41, jan/mar. 2008.

CAMPOS, Ricardo Bruno Cunha. Sociedades Complexas: indivíduo, cultura e o individualismo. **CAOS - Revista Eletrônica de Ciências Sociais**, n. 7, set, 2004, p. 8 – 22.

CANCLINI, Nestor Garcia. **A socialização da arte** - teoria e prática na América Latina. São Paulo: Cultrix, 1980.

CAPRA, Fritjof. **As conexões ocultas**: ciência para uma vida sustentável. São Paulo: Ed. Cultrix, 2002.

CARDOSO JÚNIOR, Walter Félix. **A inteligência competitiva aplicada nas organizações do conhecimento como modelo de inteligência empresarial estratégica para implementação e gestão de novos negócios**. Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Engenharia de Produção, UFSC, Florianópolis, 2003.

CARVALHO, Gilda Maria Rocha de; TAVARES, Márcia da Silva. **Informação e conhecimento**: uma abordagem organizacional. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2001.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet*. Rio de Janeiro : Zahar, 2003.

_____. **A sociedade em redes**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2ª ed., 2010.

CAVALCANTI, Marcos; NEPOMUCENO, Carlos. **O conhecimento em rede**. Rio de Janeiro: Editora Campus/Elsevier, 2007.

CHALUMEAU, Jean Luc. **As teorias da arte**. Filosofia, crítica e história da arte de Platão aos nossos dias. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

CHAUÍ, Marilena. **Conformismo e resistência, aspectos da cultura popular no Brasil**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

_____. **Convite a filosofia**. São Paulo: Ática, 2010.

CHIAVENATO, Idalberto. **Gestão de pessoas**. São Paulo: Campus, 2004.

CHUÍ, Michael *et al.* Six ways to make Web 2.0 work. Disponível em: <https://www.mckinseyquarterly.com/Six_ways_to_make_Web_20_work_2294>. Acesso jun 2009.

COLI, Jorge. **O que é arte**. São Paulo: Brasiliense, 1995.

COLLINS, H. The structure of knowledge, **Social Research**, Vol. 60, p. 95-116, 1993.

COSTA, Cristina. **A imagem da mulher: um estudo da arte brasileira**. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2002.

COSTA, Rogério da. Inteligência coletiva: comunicação, capitalismo cognitivo e micropolítica. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre: n°. 37, 2008.

CRANE, Diane. **The production of culture: media and urban arts**. London: Sage, 1992.

DALKIR, Kimiz. **Knowledge management in theory and practice**.

Burlington: Elsevier Butterworth-Heinemann, 2005.

DAVENPORT, Thomas H; PRUSAK, Lawrence. **Working knowledge:** how organizations manage what they know. Cambridge, MA: Harvard Business School Press. 2003.

DE DUVE, Thierry. Kant depois de Duchamp. **Revista do Mestrado em História da Arte.** Rio de Janeiro:EBA/UFRJ, p.125-152,1998.

DE MASI, Domenico. **O Ócio criativo.** Tradução Lea Manzi. Rio de Janeiro: Sextante, 2001.

DENZIM, Norman. K. **The research act in sociology.** London: Butterworth, 1970.

_____. Interpretando as Vidas das Pessoas Comuns: Sartre, Heidegger e Faulkner. **DADOS - Revista de Ciências Sociais,** Rio de Janeiro, RJ, v. 27, n.1, p. 29-43. 1989.

DRUCKER, Peter Ferdinand. **O melhor de Peter Drucker:** a sociedade. São Paulo: Nobel, 2001.

DUARTE, Donária Coelho; ABREU, Aline França. Comunidades de prática e comunidades virtuais: ferramentas estratégicas para gestão do conhecimento. In; KMBRASIL 2008, São Paulo, 2008. **Anais...** São Paulo: SBGC, 2008.

DUARTE, Teresa. A possibilidade da investigação a 3: reflexões sobre triangulação (metodológica). **CIES,** Lisboa: n° 60/2009.

ESAAK, Shelley. **Fountain, photograph of sculpture by Marcel Duchamp,** 1917. Disponível em:

<http://arthistory.about.com/od/dada/ig/DadaatMoMANewYork/dada_newyork_07.htm>. Acesso em: 25 mar. 2010.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. São Paulo: Positivo, 2004.

FOUCAULT, Michael. . Estética: literatura e pintura, música e cinema. **In:** Coleção Ditos e Escritos. São Paulo: Forense Universitária, v.3, 2001.

FREUD, Sigmund. **Freud obras completas**. Disponível em: <http://www.4shared.com/dir/3583189/ef3a1d19/Sigmund_Freud_-_Obras_psicologicas_completas.html>. Acesso em 31 mar. 2010.

GALIMBERTI, Umberto. **Rastros do sagrado**. São Paulo: Paulus, 2003.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Petrópolis: Koogan, 1989.

GEM. **Empreendedorismo no Brasil: 2008**. Simara Maria de Souza Silveira Greco *et al.* Curitiba : IBQP; 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisas**. São Paulo: Atlas, 1996.

_____. **Método e técnicas da pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

GIRARDI, Dante Marciano. **O Compartilhamento dos Processos de Recursos Humanos: uma contribuição para a gestão do conhecimento organizacional**. 2009. 184 f. Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão

do Conhecimento) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

GONÇALVES, Márcio Souza Novas tecnologias de comunicação: discussões paradigmáticas. In: XXVI CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. Belo Horizonte, 2003. **Anais...** Belo Horizonte, 2003.

GREENBERG, Clement. **Arte y cultura**. Barcelona: Paidós Iberica, 2002.

GUARNIERI, Waldisa Rússio Camargo. Conceito de cultura e sua inter-relação com o patrimônio cultural e a preservação. **Cadernos Museológicos**, Rio de Janeiro, RJ, v. 2, n. 3, p 7-12, 1990.

HAAR, Michel. **A obra de arte**. Ensaio sobre a ontologia das obras. Rio de Janeiro: DIFEL, 2000.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **Os pensadores**. São Paulo: Abril Cultural, 1980.

_____. **Curso de estética**: o belo na arte. 2a ed. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

HERNANDEZ, Fernando. **Cultura visual, mudança educativa e projeto de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

HILDEBRAND, Hermes Renato. Do ponto de fuga às conexões das redes. 8º ENCONTRO DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS. Salvador, 2009. **Anais...** Salvador, 2009 .

HUYGHE, René. **Sentido e destino da arte**. Martins Fontes: Lisboa, 1986.

KANT, Immanuel. **Crítica da razão pura: os pensadores**. São Paulo: Nova Cultural, v. 1, 2007.

_____. **Crítica da faculdade do juízo**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2ª ed. 2010.

KIDRICK, Jean. **Modernization and indigenous cultures, how do indigenous people live today**. Disponível em: <<http://www.oppapers.com/essays/Modernization-And-Indigenous-Cultures-How-Do/415485>>. Acesso: 15 jul. 2010.

KUHN, Thomas S. **Estrutura das revoluções científicas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

LANDOW, George P. **Hypertext: the convergence of contemporary critical theory and technology**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

LARA, Consuelo Rocha Dutra de. **A atual gestão do conhecimento: a importância de avaliar e identificar o capital intelectual nas organizações**. São Paulo: Nobel, 2004.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. 17ª ed. Rio de Janeiro. Zahar, 2004.

LASTRES, Helena Maria Martins; ALBAGLI, Sarita. **Informação e globalização na era do conhecimento**. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

LEA, Bih-Ru et al. Enhancing business networks using social network based virtual communities. **Industrial Management Data Systems**.106, P 121-138. ABI/INFORM Global. 2006.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1ª ed. 9a. reimp. 2009.

_____. **A inteligência coletiva.** São Paulo: Loyola. 6ª ed.: 2010a.

_____. **As tecnologias da inteligência.** São Paulo: Editora 34, 2ª ed. 2010b.

_____. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 3ª ed. 2010c.

LIPMAN, Matthew. **O pensar na educação.** Petrópolis, Vozes, 1995.

LOTMAN, Iuri M. **Semiótica Russa.** In: SCHNAIDERMAN, Boris (org.).Semiótica Russa. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1979.

_____. **La semiosfera:** semiótica de la cultura y del texto. Madri: Frónesi/Cátedra, Universidade de Valência, 1996.

LOUREIRO, Joaquim. **Gestão do conhecimento.** Lisboa: Centro Atlântico, 2003.

LUNDEVALL, Bengt-Aake. **The learning economy: – some implications for the knowledge base of health and education systems.** In: OECD-CERI, Knowledge Management in the Learning Society, Paris: OECD, 2000.

MAKOWIECKY, Sandra. **A representação da cidade de**

Florianópolis na visão dos artistas plásticos. 2003. 543 f. Tese (Doutorado Interdisciplinar em Ciências Humanas) – Programa de Pós-Graduação do Doutorado Interdisciplinar em Ciências Humanas, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.

MANVILLE, B. e FOOTE, N. Harvest Your Workers Knowledge. **Datamation**, (42:13), July 1996, pp. 78-83.

MARINHO, Simão Pedro P. *et al.* Oportunidades e possibilidades para a inserção de interfaces da web 2.0 no currículo da escola em tempos de convergências de mídia. **Revista e-Curriculum**, PUCSP-SP, v. 4, n. 2, jun 2009.

MARTELETO, R. M. Análise de rees sociais: aplicac'ão nos estudos de transferência da informação. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 30, n. 1, p. 71-81, jan./abr. 2001.

MARTINS, Joel, DICHTCHEKENIAN, Maria Fernanda S. Farinha Beirão. **Temas fundamentais de fenomenologia.** São Paulo: Moraes, 1984.

MARX, Karl e ENGELS, Friedrich. **Sobre literatura e arte.** São Paulo: Parma, 1979.

MEDEIROS, Afonso. Arte & ciência: simetrias e assimetrias das concepções de conhecimento. In: 16º ENCONTRO NACIONAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PESQUISADORES DE ARTES PLÁSTICAS. Florianópolis, 2007. **Anais...** Florianópolis, 2007, p. 41-52.

MCKINSEY. How businesses are using web 2.0: a McKinsey Global Survey. **McKinsey & Company**, 2007.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 17. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.

_____. **Avaliação por triangulação de métodos**. Rio de Janeiro: Fiocruz, 2005.

MIZOGUCHI, R. *et al.* Inside Theory-Aware Authoring System. In Proceedings of the Int. Workshop on Ontologies and Semantic Web for E-Learning (SWEL), 2007, 1-18.

MONTALVÁN, Daniel Borja. **Web 2.0: uma análise evolucionária do seu impacto nas empresas a nível global**. Dissertação (Mestrado em Economia) - Programa de Pós-Graduação em Economia da Faculdade de Ciências Econômicas da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRG, Porto Alegre, 2010.

MULTIGNER, Gilles. Sociedad interactiva o sociedad programada? In: FUNDESCO (org). **Apuntes de la sociedad interactiva Cuenca**, Espanha UIMP, 1994.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NEVES, José Luis. Pesquisa qualitativa: características, usos e possibilidades. **Cadernos de Pesquisas em Administração**. São Paulo, v. 1, n. 3, 2 sem, 1996.

NONAKA, Ikujiro; TAKEUCHI, Hirotaka. **Criação de conhecimento na empresa: como as empresas japonesas geram a dinâmica da inovação**. 4. ed. Rio de Janeiro : Campus, 1997.

NONAKA, Ikujiro; TOYAMA, Rioko; KONNO, Noburo. **SECI, ba and leadership: a unified model of dynamic knowledge creation**. In:

Managing knowledge an essential reader. London: Sage Publications, 2002.

NONAKA, Ikujiro; TOYAMA, Rioko. A firm as a dialectical being: towards a dynamic theory of a firm. **Industrial and Corporate Change**, v.11. p. 995-1009, 2002.

_____. The knowledge-creating theory revisited: knowledge creation as a synthesizing process. **Knowledge Management Research & Practice**, v. 1, p. 02-10, 2003.

OLIVEIRA, Paulo Sérgio Gonçalves de; SILVEIRA, Marco Antonio Pinheiro da e RIGOLON, Guilherme. Estabelecimento de dimensões em redes sociais por meio da relação entre a teoria dos seis mitos e a teoria da conversão do conhecimento. In: X SEMINÁRIOS EM ADMINISTRAÇÃO, São Paulo, 2007. **Anais...** São Paulo, 2007. p. 25 – 40.

_____. What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. **International Journal of Digital Economics**, 2007, p. 17-37.

O'REILLY, Tim. What is web 2.0: design patterns and business models for the next Generation of Software. **International Journal of Digital Economics**, 2005.17-37.

PALHARES, Márcia Maria *et al.* As novas tecnologias da informação numa sociedade em transição. In: VI ENCONTRO NACIONAL DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO. Salvador, 2005. **Anais...** Salvador, 2005.

PANIGRAHY, Rina. **Understanding the cycle of knowledge: its rise, preservation and decay.** NY: Cornell University Library [online]. 2010.

PATTON, Michael Quinn. **How to use qualitative methods in evaluation**. Newbury Park: Sage, 1987.

PEREZ, C. Technological revolutions and techno-economic paradigms. **TOC/TUT Working Paper, Tallinn**, n. 20, p. 1-15, 2009.

PERUZZO, Cicilia M. Krohling e VOLPATO, Marcelo de Oliveira. Conceitos de comunidade, local e região: inter-relações e diferenças. In: II COLÓQUIO BINACIONAL BRASIL-MÉXICO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. São Paulo, 2009. **Anais...** São Paulo, 2009.

PIAGET, J. **O Nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: LTC, 1987.

POLANYI, Michael. **The tacit dimension**. London: Routledge and Kegan Paul, 1966.

POPPER, Karl. **La connaissance objective: une approche évolutionniste**. Paris: Flammarion, 2009.

PRIMO, Alex. Quão interativo é o hipertexto?: da interface potencial à escrita coletiva. **Fronteiras Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, RS, v. 5, n. 2, p. 125-142, 2007.

RAFAELI, Sheizaf. Interactivity: from new media to communication. In: **Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science**, v. 16. Sage: Beverly Hills, 1988. p. 110-134.

RECUERO, Raquel da Cunha. Comunidades virtuais - Uma abordagem teórica. In: V SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE COMUNICAÇÃO. Porto Alegre, 2005. **Anais...** Porto Alegre, 2005.

REICHERT, Fernando. **Modelo de criação de espaços de colaboração em parcerias público-privadas** – PPP por meio de Comunidades de Prática – CoP. 2008. 327 f.; Tese (Doutorado em Gestão do Conhecimento) - Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2008.

RHEINGOLD, Howard. **The virtual community**: homesteading on the electronic frontier. Perseus Books, 1993. Disponível em: <<http://www.rheingold.com/vc/book/>>. Acesso em: 25 mai. 2010.

RICHARDSON, Robert Jarry. **Pesquisa social**: métodos e técnicas. São Paulo: Atlas, 1999.

ROCHA, Sebastião **As tramas da identidade**. São Paulo: Onda Jovem, 3ª ed, nov.2005.

SABBAG, Paulo Yazigi. **Espirais do conhecimento**: ativando indivíduos, grupos e organizações. São Paulo: Saraiva, 2007.

SAITO, Andre, UMEMOTO, Katsuhiro e IKEDA, Mitsuru. strategy-based ontology of knowledge management technology. **Journal of Knowledge Management**, v. 11, n. 1, p. 97-114, 2007.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura da mídia à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, Adélcio Machado dos. **Gestão do conhecimento**: estudos e aplicações. Florianópolis: A. M. Santos, 2007.

SANTOS, Anderson Batista dos *et al.* Importância das tecnologias da informação na preservação da memória: a contribuição do profissional

da informação. In: XXXIII ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDANTES DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO, GESTÃO E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO. João Pessoa, 2010. **Anais...** João Pessoa, 2010.

SANTOS, Fladimir Fernandes dos. **Modelo de gestão para promover a criação e o compartilhamento de conhecimento em comunidade virtual de prática**. . Tese (Doutorado em Engenharia e Gestão do Conhecimento) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2010.

SANTOS, Flávio Marcelo R. dos e SOUZA, Richard Perassi L. de. O conhecimento no campo de engenharia e gestão do conhecimento. **Perspectivas em Ciências da Informação**, Belo Horizonte, MG, v. 15, n. 1, p. 259 – 281, jan./abr. 2010.

SANTOS, Neri. A era do conhecimento: os novos desafios para os profissionais de engenharia. In: 5º CONGRESSO NACIONAL DOS PROFISSIONAIS 5, 61ª SEMANA OFICIAL DA ENGENHARIA. Maranhão, 2004. **Anais...** Maranhão, 2004.

_____. **Gestão do conhecimento organizacional**. Material didático. EGC/CTC/UFSC – Florianópolis, Março de 2005.

SENGE, Peter M. **A dança das mudanças**. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

SFEZ, Lucien. **Crítica da comunicação**. São Paulo: Loyola, 1994.

SILVA, Edna *et al.* A influência das tecnologias no acesso a informação e na produção do conhecimento. In: XXXIII ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDANTES DE BIBLIOTECONOMIA, DOCUMENTAÇÃO, GESTÃO, E CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO. Paraíba, 2010. **Anais...**

Paraíba, 2010.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES Estera Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001.

SILVA, Edy Wilson F. Mendes da; GOBARA, Shirley Takeco. LEDVI, ambiente virtual interativo mediado a distância. **RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 5 n. 2, dez. 2007.

SILVA, Ricardo; SOFFNER, Renato; PINHÃO, Carlos. A gestão do conhecimento. In: SILVA, R. V.; NEVES, A. (Org.). **Gestão de Empresas na Era do Conhecimento**. Brasil: Serinews Editora, 2004, p. 272-275.

SILVA, Sérgio Luis da. Gestão do conhecimento: uma revisão crítica orientada pela abordagem da criação do conhecimento. **Ci. Inf.**, Brasília, DF, v. 33, n. 2, p. 143-151, maio/ago. 2004.

STEUER, Jonathan. Defining virtual reality: dimensions determining telepresence. **Journal of Communication**, 42(4) Autumn, 1992), 72-93.

STIGAR, Robson. **Filosofia da arte e estética: refletindo sobre a função da arte**. Disponível em <http://artigos.netsaber.com.br/artigos_de_robson_stigar>. Acesso em 15 mar. 2008.

SUCHMAN, Lucille Alice. **Plans and situated actions: the problem of human-machine communication**. New York: Cambridge University Press, 1987.

_____. **A nova riqueza das organizações: gerenciando e avaliando**

patrimônios de conhecimento. Tradução de Luiz Euclides Trindade Frazão Filho. Rio de Janeiro: Campus, 1998.

SVEIBY, Karl-Erik. **Towards a knowledge perspective on organisation.** Dissertation (Doctoral). Department of Business Administration University of Stockholm, University of Stockholm, Stockholm, 1994.

TEIXEIRA FILHO, Jayme. **Gerenciando o conhecimento.** Rio de Janeiro: Senac, 2000.

TERRA, José Cláudio Cyrineu. **Gestão do conhecimento: o grande desafio empresarial: uma abordagem baseada no aprendizado e na criatividade.** São Paulo: Negócio, 2005.

TERRA, José Cláudio Cyrineu; GODON, Cindy. **Portais corporativos: a revolução na gestão do conhecimento.** Tradução: Érica Saubermann, Rodrigo Baroni. São Paulo: Negócio, 2002.

TOFFLER, Alvim. **A Terceira onda.** Tradução de João Távora, 26^a Ed., São Paulo: Record, 2000.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: A Pesquisa Qualitativa em Educação.** São Paulo: Atlas, 1994.

TUOMI, Ilkka. Data is more than knowledge: implications of the reversed knowledge hierarchy for knowledge management and organization memory. **Journal of Management Information Systems**, v. 16, n. 3, p. 107-121, 1999.

ULRICH, D. **Seis práticas para criar comunidades de valores e não de proximidade.** In: HESSELBEIN, F. et al. A Comunidade do Futuro.

SP: Futura, 2001. 274 p, cap IV, p. 159-168.

VALENTIM, Marta Lícia Pomim e GELINSKI, João Vítor Vieira. Gestão do conhecimento como parte do processo de inteligência competitiva organizacional. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 15, n. 2, p. 41-59, jul./dez. 2005.

VYGOTSKY, Lew S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WENGER, Etienne. **Communities of practice**. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

WENGER, Etienne *et al.* **Cultivating communities of practice**: a guide to managing knowledge. Massachusetts: Harvard Business School Press, 2002.

WHEATLEY, Margaret e KELLNER-ROGERS, Myron. **O paradoxo e a promessa de comunidade**. São Paulo : Futura, 1998.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte**: um paralelo entre arte e ciência. São Paulo: Autores Associados, 2001.

ANEXO A - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)

Estou sendo convidado(a) a participar da pesquisa que se intitula “Criação e compartilhamento de conhecimento artístico e cultural em ambiente virtual interativo”, a qual consiste na Tese de Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento/PPEGC, pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), tendo como objetivo geral “Estabelecer diretrizes que promovam a criação e o compartilhamento do conhecimento artístico e cultural de uma comunidade utilizando ferramentas de tecnologia de informação e comunicação”, realizada pela doutoranda Michelle Benciveni Franzoni Frantz, sob orientação da Prof. Dr. Fernando Gauthier.

Estou ciente de que minha participação na entrevista durará aproximadamente 45 minutos, onde serão abordados aspectos referentes ao ambiente Groupart. Assim como, também, estou ciente de que não haverá desconforto, risco ou constrangimentos durante a realização da entrevista.

A pesquisadora prestará esclarecimento quando necessário a qualquer momento durante a realização da entrevista. Também, por algum imprevisto poderei desistir da entrevista, sem sofrer prejuízo, desde que informe a mestranda que não irei prosseguir com a mesma.

Estou avisado(a) de que a pesquisa poderá ser utilizada como base para publicação, mas que os dados de identificação serão mantidos em sigilo. Estou avisado(a), também, de que poderei solicitar informações durante qualquer fase da pesquisa, inclusive após a sua publicação.

Se eu tiver qualquer dúvida a respeito da pesquisa, poderei entrar em contato com: Michelle Benciveni Franzoni pelo e-mail: mbfranzoni@gmail.com.

Eu,

_____, RG
nº _____, telefone nº. _____, consinto em
participar voluntariamente da pesquisa realizada pela mestranda
Michelle Benciveni Franzoni.

TERMO DE CONSENTIMENTO

Declaro que fui informado sobre todos os procedimentos da pesquisa e que recebi, de forma clara e objetiva, todas as explicações pertinentes ao projeto e que todos os dados a meu respeito serão sigilosos. Eu compreendo que neste estudo as medições dos experimentos/procedimentos de tratamento serão feitas em mim.

Declaro que fui informado que posso me retirar do estudo a qualquer momento, sem sofrer qualquer tipo de retaliação por isso.

Nome por
extenso : _____

RG : _____

Local e
Data: _____

Assinatura: _____

ANEXO B - Consentimento para fotografias, vídeos e gravações

Eu _____
permito que o grupo de pesquisadores relacionados abaixo obtenha fotografia, filmagem ou gravação de minha pessoa para fins de pesquisa científica e/ou educacional.

Eu concordo que o material e informações obtidas relacionadas à minha pessoa possam ser publicados em aulas, congressos, eventos científicos, palestras ou periódicos científicos.

As fotografias, vídeos e gravações ficarão sob a propriedade do grupo de pesquisadores pertinentes ao estudo e sob sua guarda.

Nome do sujeito da pesquisa: _____

RG: _____

Endereço: _____

Assinatura: _____

Equipe de pesquisadores:

Nomes:

Michelle Benciveni Franzoni

Prof. Dr. Fernando Gauthier

Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do
Conhecimento/PPEGC da Universidade Federal de Santa
Catarina/UFSC

Data e Local onde será realizado o
projeto: _____