

## Curadoria digital para as artes no contexto da realidade informacional

*Digital Curation for the arts in the informational reality context*

por Gabriela Previdello Ferreira Orth e Marivalde Moacir Francelin

**Resumo:** Este artigo apresenta, inicialmente, uma abordagem analítico-sintética dos conceitos informação, informação fortemente semântica e realidade informacional. A partir da análise desses conceitos, discute suas principais características na fronteira com a abordagem teórica e metodológica para a pesquisa em curadoria digital para as artes. O argumento proposto parte da hipótese de um empreendimento de curadoria digital a partir da contribuição do campo da Organização do Conhecimento. Verifica essa contribuição na possibilidade de aplicação e alinhamento de sistemas no tratamento da informação e na modelagem de dados nas artes digitais. É uma pesquisa exploratória, com base em revisão de literatura. Conclui que a Curadoria Digital pode se beneficiar dos níveis de abstração, do realismo informacional, na tentativa de atuar em sistemas complexos.

**Palavras-chave:** artes; curadoria digital; filosofia da informação; realidade informacional; níveis de abstração; organização do conhecimento.

**Abstract:** This article initially presents an analytic-synthetic approach of the concepts information, strongly semantic information and informational reality. From the analysis of these concepts, discusses its main characteristics on the border theoretical and methodological for the approach to research in digital curation for the arts. The argument proposed proceeds on the assumption of a digital curation project from the contribution of the Knowledge Organization. Verify the contribution in possible application and systems alignment in information treatment and the data modeling in the digital arts. This is exploratory research, with base in literature review. Concludes that the Digital Curation can benefit from the levels of abstraction of the informational realism in an attempt to operate in complex systems.

Key words: arts; digital curation; philosophy of information; informational reality; levels of abstraction; knowledge organization.

### Introdução

O objetivo deste artigo é analisar as principais características teóricas do realismo informacional, proposto no âmbito da Filosofia da Informação, que podem ser usadas em futuros empreendimentos de modelagem de dados no contexto da Curadoria Digital. A questão problemática pode ser delineada no próprio desafio de contextualizar as artes do digital na chamada Filosofia da Informação. Especificamente, questiona-se como a Curadoria Digital, num recorte que a relaciona com a Organização do Conhecimento na Ciência da Informação, pode usar a noção de níveis de abstração do realismo informacional em uma proposta relevante de modelagem de dados e significados.

Destaca-se a noção de informação fortemente semântica por que ela introduz a hipótese de construção de um sistema de informação baseado nos conceitos de dados bem formados e dados com significados. Esses conceitos fazem parte da Definição geral da informação e têm forte relação com a Ciência da Informação.

### Procedimentos metodológicos

Com base em pesquisa exploratória, procurou-se analisar conceitos de realismo informacional, informação e informação fortemente semântica na perspectiva dos níveis de abstração (Levels of Abstraction – LoAs). Posteriormente, esses conceitos foram discutidos no contexto da Curadoria Digital, em especial diante das características

relacionadas à organização da informação e do conhecimento. A pesquisa utilizou o método de revisão bibliográfica para explorar a literatura pertinente. Foram realizados levantamentos prévios na literatura e, de acordo com os objetivos e hipóteses propostos, selecionou-se os textos que compõem a presente revisão. No centro da discussão encontram-se referenciais sobre realismo informacional ([Floridi, 2004, 2008a, 2008b](#); [Dodig-Crnkovic, 2012](#); [González de Gómez, 2013](#)), artes e curadoria digital ([Cauquelin, 2005](#); [Manovich, 2001](#); [Giannetti, 2006](#); [Paul, 2008](#)). O critério de uso do material selecionado respeitou a problemática da organização da informação em nível digital, no recorte específico das artes, e a necessidade de alocar argumentos para a discussão sobre o realismo informacional e a curadoria digital. Realismo informacional e realidade informacional são termos diferenciados por que o primeiro indica uma corrente de pensamento e, o segundo, um contexto social e tecnológico global. Dessa forma, o critério de análise é seletivo e conceitualmente localizado na temática indicada. Além do realismo informacional e da curadoria digital, a área de Organização do Conhecimento é, metodologicamente, o ambiente de ancoragem temática e conceitual da pesquisa.

Dessa forma, primeiro, é introduzida a pergunta pela natureza última da realidade, destacando a informação como resposta contemporânea. Em seguida, são analisados os conceitos gerais do método de níveis de abstração e do campo chamado Realismo Informacional. A discussão é centralizada na relação entre a Curadoria Digital e o Realismo Informação, especificamente no uso do método de níveis de abstração na construção de sistemas de informação para as artes digitais.

### **Natureza última da realidade, informação e as artes no digital**

Perguntar pela realidade no ambiente humano e natural faz parte da tradição filosófica. Surgindo de um ponto de vista clássico e metafísico, partilhando expectativas filosóficas e científicas no pensamento moderno, essa pergunta ainda busca resposta na contemporaneidade. Assim como em outros períodos, a realidade que hoje se apresenta é expressa por algum elemento dominante; pelo menos dominante em certas perspectivas, como já o foram os mitos, as crenças, a sabedoria, a ciência e toda espécie de regime social, cultural e político que possa ser traduzido para um contexto metafísico, ontológico e epistêmico. Se, hoje, esse elemento dominante fosse a informação, então ele também precisaria ser aceito pela tradição do pensamento para se juntar ao conjunto de possíveis explicações da natureza última da realidade. Mas, em um artigo sobre Luciano [Floridi, González de Gómez](#) (2013, p. 4), lembra que “Os estudiosos da Filosofia, por sua vez, não são muito afeitos às filosofias temáticas nem às ontologias regionais, e não têm aceitado com facilidade a demanda de um lócus investigativo próprio da informação.” Isso pode ser demonstrado a partir de questões gerais da filosofia, como a natureza das coisas e do conhecimento, os fundamentos da ética e do entendimento humano que se reapresentaram de tempos em tempos sem uma necessária e direta relação territorial.

No caso específico da informação, mais propriamente com os registros em manuscritos e livros, diversas obras, desde o Fedro de Platão, os Ensaios de Montaigne até a A arte de escrever de Schopenhauer, por exemplo, notabilizaram pensamentos sobre a escrita, os livros e a leitura. Também pode-se dizer que parte significativa dos filósofos refletiu sobre o conhecimento de sua época, mas poucos o fizeram, sistematicamente, a partir do suporte desse conhecimento enquanto objeto informacional. Apesar de algumas possuírem elevado nível cultural e estarem imersas em densas filosofias do pensar e do viver, a maioria das sociedades históricas não possuíam o nível de interação e dependência conquistado em tempos recentes com o progresso e com o desenvolvimento científico e tecnológico. Essa conquista é marcada pela informação, que deixa de ser um território, uma região específica, para se tornar um fundamento para a explicação das coisas da realidade, do conhecimento, da ética e do entendimento humano.

Se hoje é possível eleger um elemento que represente a sociedade, sem dúvida, esse elemento é a informação. Por que a ênfase na informação? Na Ciência da Informação, e em outras áreas como a Comunicação, a Linguística, a Semântica e a Sociologia, por exemplo, as questões que são formuladas para o avanço do conhecimento estão muito próximas do universo dos significados, pensando somente nos princípios humanos e sociais de representação e interação. Porém, no campo da Filosofia da Informação, [Floridi](#) (2004, p. 7) inverte a natureza das questões, colocando-as na perspectiva do realismo estrutural (structural realism – SR). Dessa perspectiva, ele pergunta “*Qual é a natureza última da realidade?*” (*What is the ultimate nature of reality?*). A resposta, continua [Floridi](#), para esse problema “*enganosamente elementar*” (*deceptively elementary*) também é “*erroneamente simples*” (*misleadingly simple*): “*ela é informacional*” (*it is informational*). Dizer que a natureza última da realidade é a informação também significa dizer que os fenômenos e as manifestações artísticas e culturais podem ser analisados na perspectiva da realidade informacional. As artes são elementos presentes em todas as fases históricas do conhecimento e da sociedade humana. São universais e dependem tanto do sensível quanto do racional. Se o sensível e o racional têm como fundamento a informação, as artes também podem ser pensadas nesse contexto.

A Filosofia da Informação é um campo em desenvolvimento que objetiva relacionar as realidades estruturais ônticas e epistêmicas sob a égide do realismo informacional. Seu mais conhecido entusiasta é o professor Luciano [Floridi](#). Até então, Floridi, em seu trabalho, não direciona suas análises para as artes. De uma maneira abrangente, esse direcionamento exige uma ideia de representação que já estaria presente nos conceitos das artes e da própria informação. Por outro lado, a reconfiguração conceitual diante de uma concepção de realidade estruturada em níveis de abstração, como defende [Floridi](#) (2004, 2008b), poderia estimular a reflexão sobre as artes e a informação.

No caso da informação como forma de estruturação da realidade e da sua presença no digital, é possível pensar num contexto informacional específico e, principalmente, originário para as artes, com ênfase para as expressões que usam o digital como meio, ou como linguagem. Assim, como diz [Cauquelin](#) (2005, p. 11), “não se trata, no caso, de arte contemporânea no sentido estrito do termo.” Mas, tratando-se de um ambiente de produção artística, o digital se relaciona ou se estrutura com o informacional. Portanto, nesse contexto informacional é possível defender o realismo estrutural e informacional, propondo, como faz [Floridi](#), uma relação leve entre realismo estrutural ôntico e epistêmico.

Esse contexto fortalece a hipótese de uma relação entre a Organização do Conhecimento e a curadoria digital para as artes. Aqui, curadoria digital refere-se ao momento da análise e modelagem de dados que lance foco nos modelos conceituais de alto nível ([Doerr](#), 2003) para sistemas de organização do conhecimento (tesauros, taxonomias e ontologias) e, principalmente, potencialize a expansão desses instrumentos de linguagem, incrementando processos de representação e tratamento da informação. No limite, que possam ser defrontados “*com a dispersão e com a pluralidade incontável de ‘agoras’*” ([Cauquelin](#), 2005, p. 12) *característicos de ambientes digitais por sua ubiquidade. Esquemas conceituais de organização da informação acomodam a “simultaneidade”, que também é uma das características eminentes das artes contemporâneas e que “exige uma junção, uma elaboração: o aqui – agora da certeza sensível (que) não pode ser captado diretamente”* ([Cauquelin](#), 2005, p. 11). Neste nível de construção e organização do conhecimento, a curadoria digital para as artes pode se manifestar. A curadoria digital pode firmar suas bases na ideia de que, para o campo, a última realidade experienciada é a informacional - nesse caso a informação no domínio das Artes e, portanto, suas inferências podem ocorrer a partir de diferentes níveis de

abstração.

### **A informação enquanto fenômeno e os níveis de abstração**

A informação enquanto fenômeno é um dos vários temas incorporados pelas pesquisas em Ciência da Informação ([Brookes, 1980](#); [Buckland](#); [Liu, 1998](#); [Black, 2006](#); [Burke, 2007](#); [Capurro](#); [Hjorland, 2007](#)). Em geral esses temas discutem questões epistemológicas, fazendo muitas vezes fronteira com a Filosofia, a Teoria do Conhecimento, a Filosofia da Ciência, a Semiótica, a Linguística e a Lógica. Porém, como já indicado, essa informação “fenomênica” também incorpora e é incorporada por tendências contemporâneas de conhecimento; isto é, se o conhecimento é produzido e explicado no domínio computacional, tecnológico e digital, o fenômeno informacional que faz parte desse campo de domínio, também se explica e acontece nesse contexto.

Dessa forma, a posição adotada por [Floridi](#) (2004) leva ao exame de conceitos como os de informação, dados e semântica, a partir da filosofia e das lógicas computacionais. Floridi, com sua argumentação que precede as operacionalizações computacionais, consegue definir um parâmetro de modelagem de dados ao se ater aos níveis de abstração como premissa para análise e estruturação da realidade. Os níveis de abstração não correspondem à totalidade dos temas da Filosofia da Informação, mas é, segundo [Dodig-Crnkovic](#) (2012, p. 6), um dos seus mais importantes “*insights*”. O método de níveis de abstração (Levels of Abstraction - LoAS), segundo [Floridi](#) (2008a, 2008b), é uma forma mais dinâmica e flexível, intersubjetiva e socialmente “construível” para a abordagem do realismo. É um passo além para o realismo internalizado, mas ainda não alcança o realismo externo ou metafísico, no qual os tipos, categorias e estruturas do mundo pertencem ao mundo e não seria uma função de esquemas conceituais. Os métodos dos níveis de abstração vêm do desenvolvimento de técnicas de modelagem da área de Ciência da

### **Computação, conhecidas como Métodos Formais.**

No âmbito metodológico existe a possibilidade de se falar em amplitude micro (*a exemplo de observar a dinâmica da informação nas artes a partir de suas ontologias de domínio*). Já para a questão macro do fenômeno da informação a investigação segue por um viés filosófico. O Realismo Informacional responde a questões da primeira amplitude, principalmente no que concerne a criação de axiomas e à verificação de inconsistências nos sistemas formais de informação. Pode-se admitir que parte dessas inconsistências é uma preocupação de ordem técnica e computacional e outra parte não, porém, essa divisão é indefinida, cabendo ao campo técnico e computacional arcar com respostas cujas perguntas podem estar distantes da compreensão de algumas correntes do realismo informacional, especialmente aquelas fortemente céticas e anti-representacionistas. Também é possível explorar a realidade estruturada de clusters de dados, “inferindo” perguntas e ferramentas para a “inferência” realizada por máquinas, testando assim suas consistências semânticas em confronto com as dos usuários e de outros sistemas de organização do conhecimento.

Comparando algumas posições de Luciano Floridi e Bernd Frohmann sobre o estatuto da informação, González de Gómez (2013, p.13) diz que Frohmann coloca a informação “sobre a prioridade ontológica do documentar”, enquanto que Floridi reflete a partir de um “horizonte ontológico e pré-epistêmico, por pressuposição, num lócus ainda indiferenciado entre natureza e cultura”. De acordo com a autora, pelo olhar de Frohmann, para uma ontologia do documentar, cabem efeitos intencionais e não intencionais de inferências sociais dentro de um “*dado horizonte civilizatório*”, já para [Floridi](#), a informação se encontra em um lugar ainda “indiferenciado entre natureza e cultura” e, portanto, submetida em última análise à dinâmica dos dados e de sua modelagem.

Floridi trabalha sob uma perspectiva racional, onde “o dado opera num espaço de mediação que se apresenta como substituição das práticas da linguagem e das representações subjetivas do mundo exterior” ([Gonzalez de Gómez](#), 2013, p.13). Para Floridi, não existe representação de informação, mas sim níveis de abstração a partir de uma realidade estruturada, passível de modelagem. O autor apresenta uma abordagem objetiva da informação e uma concepção de informação e de “infoesfera” dotadas, segundo [González de Gómez](#) (2013, p. 18), “*de valor, nelas mesmas*”. Em [Floridi](#) (2007), a Infosfera foi definida como um ambiente informacional. É um neologismo com base no conceito de “biosfera” e compreende todo o sistema de objetos informacionais incluindo agentes, mensagens, seus atributos e relações. Pode ser comparada com o Ciberespaço, com a diferença que inclui uma região off-line e espaços análogos de informação.

Os níveis de abstração (*Levels of Abstraction - LoAS*) são as “*entidades*” de observação da realidade informacional, onde os dados servem como mediação entre o abstrato e o estrutural. Diferente de níveis correntes aplicados à modelagem de dados tais como os níveis de organização, os níveis de esclarecimento e os esquemas conceituais, mas, segundo [Floridi](#) (2008b), sem renunciar a estes, os LoAS podem ser explorados como metodologia para a curadoria digital, principalmente no campo das artes, domínio este que já opera em caráter abstrato. Outra característica importante dos níveis de abstração para a curadoria digital, é que eles podem produzir agentes e os comprometer com espaços informacionais, o que em última instância provoca na demanda curatorial a vocação para interação entre assimetrias, muitas vezes intransponíveis por agentes e sistemas. Um LoA, de acordo com [Floridi](#) (2008b, p. 324), “qualifica o nível em que um sistema é reputado”. Os LoAs são irredutíveis e ao mesmo tempo transponíveis entre si.

As inúmeras possibilidades de exploração de níveis de abstração interessam para os fundamentos da curadoria digital nas artes. Isso pode ser verificado nos ambientes digitais de informação, de modo amplo, dinâmico, heterogêneo e com inferências indiretas sobre o conhecimento. A realidade usada como modelo sugere, nesse caso, que o conhecimento é construído e estritamente dependente da informação, reforçando a possibilidade de um realismo informacional e justificando a retomada do realismo estrutural, ôntico e epistêmico.

As teorias da Informação fortemente semântica e a do Realismo informacional também podem ser tomadas como ponto de observação da modelagem em bases de dados com fins curatoriais.

### **Curadoria Digital e Realismo Informacional**

O Realismo Informacional, para Floridi, corresponde à natureza última da realidade. Para o autor a realidade é estruturada, estando entre o epistêmico (*aquilo que conhecemos*) e o ontológico (*aquilo que há*) e podendo ser modelada através da metodologia dos níveis de abstração. O Realismo Informacional seria, então, uma forma de realismo que assume a existência de uma realidade independente da mente, de primeira ordem e que, segundo [Floridi](#) (2004), mantém um “*compromisso ontológico mínimo com as propriedades estruturais da realidade*”. A segunda ordem deste Realismo Informacional manteria um compromisso mínimo ontológico com os objetos compreendidos informacionalmente. Assume, portanto, que a realidade última, concebida independente da mente, é informacional, ou seja, nem substancial, nem material. E que, essa mesma realidade, é constituída por relações explícitas e modelada por seus níveis de abstração.

Seguindo os níveis de abstração, o Realismo informacional depende da semântica, seja ela a estruturada em sistemas de informação ou a própria do agente cognitivo que faz inferências. No primeiro caso, a informação só “é” se estritamente ancorada em uma

semântica forte. Informação fortemente semântica, segundo [Floridi](#) (2013), é estruturada por dados bem formados e dados com significados, passíveis de prova automática. O conhecimento é calculado com base em suas propriedades semânticas e a informação semântica para ser calculada, deve estar incorporada em uma rede de perguntas e respostas que conduzam corretamente a esta informação. A definição de informação semântica para Floridi é estrita e tem base na Definição geral de informação (General Definition of Information- GDI). Para ele a Definição geral da informação consiste em: “Definição geral de Informação (GDI): é uma instância de informação, entendido como conteúdo semântico, se e somente se: (GDI.1) s consiste em um ou mais dados; (GDI.2) os dados em s são bem formados; (GDI.3) os dados bem formados em s são significativos. ([Floridi](#), 2013).

Ainda, segundo Floridi, diversas áreas têm aplicado a Definição geral de informação, tais como: Ciência da Informação, Teoria dos sistemas de informação, Design da Informação, Gestão e Design de Bancos de Dados, entre outros campos que concentram o trabalho entre dados e significados. O autor considera a Definição geral de informação um procedimento padrão na tentativa de reificação de informação e dados. A informação semântica constitui-se de duas características básicas: dados bem formados e dados com significado. Dados bem formados precisam estar agrupados juntos e partilhando a mesma sintaxe, o que significa fazerem parte da mesma estrutura ou composição. Dados com significado requerem que estes estejam de acordo com os padrões semânticos do sistema, código ou linguagem escolhidos para a operacionalização. [Floridi](#) (2013) ressalta que nem “sintaxe” nem “semântica” devem ser consideradas apenas no sentido lato linguístico (ou como sentenças em linguagem natural), mas, por exemplo, como desenhos, mapas, diagramas, vídeos ou “outras construções semióticas”.

O projeto de curadoria digital para as artes aqui investigado assenta-se na construção do conhecimento, no caráter praxiológico dos processos curatoriais ([Smith](#), 2012, p. 9) e, portanto, de certa maneira dependente de um contexto semântico para o seu desenvolvimento. As alternativas curatoriais para a informação operam em contextos definidos e sistemas interativos. Para sua competência, dados bem formados e a informação fortemente semântica podem apoiar estratégias curatoriais eficazes de ação sob a informação para a construção do conhecimento, que incorporem linguagens de agentes fronteiriços externos ao esquema, mantendo seus axiomas apenas nas funções lógico-computacional e, portanto, alavancando a dinâmica dos sistemas conforme diversos níveis de abstração. Bases de dados, por exemplo, passam a ter qualidade de formas simbólicas ([Manovich](#), 1999; [Manovich](#), 2001) e operam sob uma “perspectiva construtivista e não representacionalista” ([Floridi](#), 2014, p. 93) do conhecimento. Nesse contexto, uma análise do conteúdo das artes contemporâneas para fins curatoriais demonstra que a produção de informação é acentuada e naturalmente sistemas especialistas atendem a esta produção. E, como diz [Manovich](#) (2010, p. 122), “*precisamos de alguns métodos automáticos que podem ser processados em computadores para descrever qualidades de um grande número de objetos culturais qualitativamente*”.

Empreendimentos, tais como o Digital Curation Center (<http://www.dcc.ac.uk/>), ratificam a ênfase em processos curatoriais que promovam integração, contexto e “*linkagem*” de dados, implicando compromisso com metadados e interoperabilidade. Assim, requerem linguagens que referenciem além de espaço, tempo e descrição de objetos, a articulação de conteúdos com ontologias de domínio ([Rusbridgel](#), 2005) e outros sistemas de organização do conhecimento baseados em semântica. O Realismo Informacional pode cingir modelos de bases de dados que sejam um conjunto de dados estruturados e organizados por meio de modelos de rede, hierárquicos, relacionais e orientados ao objeto ([Manovich](#), 2001, p. 194).

As fronteiras entre a arte contemporânea e a digital tornam-se cada vez mais indefinidas. O mesmo acontece com os acervos digitais em arte quando deparam-se com múltiplas categorias taxonômicas e grande volume de dados distribuídos em diversos suportes. Com frequência, o contexto informacional trabalha com a instabilidade da natureza de seus objetos, criando em seus processos e fluxos, estratégias para lidar com o “*imane*nte”. As manifestações estéticas que no começo do século XX advinham da cinética ([Perissinoto](#), 2000) e da cibernética, desde então sugeriam também a configuração de uma estética da informação ([Giannetti](#), 2006). Segundo Paul (2008), “*foi ao longo dos anos 1970 e 1980 que pintores, escultores, arquitetos, printmakers, fotógrafos e videomakers iniciaram suas experimentações nas linguagens computacionais*”. O entendimento desta situação como precursora das múltiplas práticas possíveis da arte na contemporaneidade determina, segundo a autora, que os trabalhos em novas mídias sigam em duas correntes principais: os voltados para o objeto e os voltados para a virtualidade.

A obra torna-se mediadora do público em relação aos seus meios visuais, textuais, sonoros etc., tornando-se “uma estrutura aberta, em processo, que depende de um fluxo constante de informação” ([Paul](#), 2008, p. 21). Para [Machado](#) (2007), a mediação tecnológica está incorporada, atualmente, na maioria dos trabalhos de arte contemporânea. Essas ferramentas não provocam mediações inócuas, elas emanam de condições de produções específicas. O uso de câmeras e computadores nas expressões artísticas determina uma conceituação específica no entendimento da imagem, da sonoridade e da textualidade das obras. Em síntese, e tomando por base [Cauquelin](#) (2005), a atividade intelectual da arte digital, como a programação e os cálculos, é um fator indispensável de sua constituição e, portanto, tem algo de instrumental e complexo na sua representação. A autora relacionada a arte digital às mudanças de parâmetros comunicacionais e afirma que cada obra pode ter possibilidades infinitas de conformação, passíveis de multiplicação e geradas a partir de uma matriz.

Os trabalhos de arte digital apresentam um forte caráter interativo e configuram-se por meio de redes de colaboração. Tais processos interativos apresentam-se através de diversas relações, como, por exemplo: entre humanos e máquinas, entre máquinas e máquinas, entre humanos e humanos (artista ou expectador), entre computadores e ambientes de exibição, entre outras. [Popper](#) (1993) sugere para a representação ontológica destas obras os conceitos de interação, interatividade e multisensorialidade e afirma que um trabalho de arte digital “*opera como um provedor de informação e como um instrumento intelectual para alcançar o espaço multissensorial*”. Para o autor, os processos criativos dos produtores de novas mídias deslocam suas preocupações para as questões espaciais e temporais, bem como para os estados emocionais e mentais. Estes parâmetros são importantes na estruturação dos ambientes de informação da arte contemporânea, influenciando suas extensões classificatórias, de representação e de acesso e, portanto, também são determinantes nos processos de curadoria digital. Para os artistas, essa possibilidade comunicacional expandida permite que eles explorem a relação das pessoas em seus processos criativos.

Finalmente, é possível dizer que o Realismo Informacional é uma perspectiva possível para integrar a curadoria digital, a arte e a informação através dos níveis de abstração, constituindo-se em “*conveniências*” para o exame de tecnologias e de seus efeitos na cultura através de um quadro realista. Entende-se que o corpus curatorial proposto vai além das artes digitais contemporâneas e compreende outros substratos intrínsecos a fenômenos culturais, tais como o ambiente web, o espaço urbano, os dispositivos tecnológicos individuais, as linguagens em variados setores de pesquisa (*projetos arquitetônicos, design de softwares e interfaces, biotecnologia*). A informação, como última instância da realidade, converge para um domínio artístico expandido em modelos

semânticos, integrados e com potencial para servirem de base para a produção de sentidos no contexto de objetos que a curadoria digital se propõe a examinar.

No caso específico de ambientes de informação das artes digitais, a tecnologia e a informação são campos constituintes e essenciais. As redes digitais e os processos estéticos informacionais destes ambientes são orientados pela lógica da multiplicidade, contingência, singularidades e possibilidades de novas configurações (Frohmann, 2007, p. 71). Obras realizadas objetivando a disseminação nas redes, com múltiplas configurações possíveis, reproduzindo-se (*na diferença*) a cada novo input, fazem curadores lidarem com uma robusta e complexa estrutura para ambientes de informação da arte. A informação como realidade última é capaz de realizar este trabalho precisamente porque funde as fronteiras entre várias categorias distintas da experiência. Ao contemplar sistemas complexos e na tentativa de compreendê-los plenamente, os processos curatoriais no âmbito da informação e da arte podem, em uma analogia com as considerações sobre níveis de abstração e realismo informacional, abranger, sem esgotá-los, diferentes tipos de explicações em diferentes níveis de descrição.

### **Considerações finais**

Diante do foi até aqui apresentado é possível concluir, retomando os objetivos e a hipótese de partida, que a “inferência” de níveis de abstração sobre conteúdos informacionais e as práticas curatoriais são, em dado momento, análogas a propostas advindas da organização do conhecimento que teorizaram e operacionalizaram grandes estruturas informacionais. Os níveis de abstração podem ser compreendidos como facetas, classes, indexadores, temáticas e assuntos. Ou seja, como conceitos típicos da Organização do Conhecimento que ganham “amplitude” epistêmica quando tratados pela ótica da Filosofia da Informação e que, no recorte do realismo informacional, podem ser verificados para além das linguagens e comunidades de prática.

A curadoria digital para a realidade informacional da arte contemporânea e digital, ou seja, a promoção da relação entre recursos técnicos e simbólicos, entre lógica computacional e manifestações artísticas, pode ocorrer através do exame de clusters de dados potencializados. A partir da análise curatorial, é possível construir ambientes de conhecimento, baseados preferencialmente em informação estruturada pela semântica. Esta prática curatorial de informação integra-se metodologicamente à exploração filosófica sobre o fenômeno da informação e dos processos digitais nas artes que ainda esperam por tratamento adequado. A opção pelo exame de alguns aspectos da Filosofia da Informação integra-se, dessa maneira, às questões que são atualizadas pela Ciência da Informação e mais especificamente pela Organização do conhecimento que podem alicerçar as demandas digitais para a curadoria de conteúdos artísticos.

### **Referências Bibliográficas**

- BLACK, Alistair. Information history. Annual review of information science and technology, v. 40, n. 1, p. 441-473, 2006.
- BROOKES, Bertram C. The foundations of information science Part I. Philosophical aspects. Journal of information science, v. 2, n. 3-4, p. 125-133, 1980.
- BUCKLAND, Michael; LIU, Ziming. History of information science. Historical studies in information science, p. 272-295, 1998.

BURKE, Colin. History of information science. Annual review of information science and technology, v. 41, n. 1, p. 3-53, 2007.

CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. O conceito de informação. Perspectivas em Ciência da Informação, Belo Horizonte, v.12, n.1, p.148-207, jan./abr. 2007. Disponível em:  
 <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/viewFile/54/47>> Acesso em: 17 ago. 2011.

CAUQUELIN, Anne. Arte contemporânea: uma introdução. Tradução de Rejane Janowitzzer . Revisão de tradução de Victoria Murat. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DODIG-CRANKOVIC, Giordana. Floridi's Information Ethics as Macro-ethics and Info-computational Agent-Based Models. In: DEMIR, Hilmi (Ed.). Luciano Floridi's Philosophy of Technology. London: Springer, 2012. p. 3-22.

DOERR, Martin. The CIDOC Conceptual Reference Module: an ontological approach to semantic interoperability of metadata. AI Magazine, Palo Alto, v. 24, n. 3, p. 75-92, 2003. Disponível em:  
 <<https://www.aaai.org/ojs/index.php/aimagazine/article/view/1720/1618>>. Acesso em: 10 jun. 2012.

FLORIDI, Luciano. A defence of informational structural realism. Synthese, v. 161, n. 2, p. 219-253, 2008a.

FLORIDI, Luciano. A look into the future impact of ICT on our lives. The information society, v. 23, n. 1, p. 59-64, 2007.

FLORIDI, Luciano. Informational realism. In: Conferences in Research and Practice in Information Technology, v. 37, p. 7-12, 2004.

FLORIDI, Luciano. Semantic Conceptions of Information. In: THE STANFORD ENCYCLOPEDIA OF PHILOSOPHY. Stanford: Stanford University, 2013. Disponível em:  
 <<http://plato.stanford.edu/archives/spr2014/entries/information-semantic/>>. Acesso em: 27 mar. 2015.

FLORIDI, Luciano. The method of levels of abstraction. Minds and machines, v. 18, n. 3, p. 303-329, 2008b.

FROHMANN, Bernd. Foucault, Deleuze, and the ethics of digital networks. In: CAPURRO, Rafael; FRÜHBAUER, Johannes; HAUSMANNINGER, Thomas. Localizing the Internet: Ethical Aspects in Intercultural Perspective. Munich: Verlag, 2007. p. 57-68

GIANNETTI, Claudia. Estética digital: sintopia da arte a ciência e a tecnologia. Tradução de Maria Angélica Melendi. Belo Horizonte: Arte, 2006.

GONZÁLEZ DE GÓMEZ, Maria Nélida. Luciano Floridi e os problemas filosóficos da informação: da representação à modelização. InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação, Ribeirão Preto, v. 4, n. 1, p. 3-25, jan./jun. 2013. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/incid/article/view/59099>>. Acesso em: 03 ago. 2014.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. São Paulo: Zahar, 2007.

MANOVICH, Lev. Database as symbolic form. Convergence, v. 5, n. 2, p. 80-99, 1999.

MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge: MIT press, 2001.

PAUL, Christiane. Digital art. Londres: Thames & Hudson, 2008.

PERISSINOTTO, Paula Monseff. O cinetismo interativo nas artes plásticas: um trajeto para a arte tecnológica. 2000. 79f. Dissertação (Mestrado em Artes) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2000.

POPPER, Frank. Art of the electronic age. London: Hames and Hudson, 1993.

RUSBRIDGE, Chris et al. The digital curation centre: a vision for digital curation. In: INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON MASS STORAGE SYSTEMS AND TECHNOLOGY, 2005. Sardinia, Italy, 2005.

SMITH, Terry E. Thinking Contemporary Curating. New York: Independent Curators International, 2012.

**Sobre o autor / About the Author:**

[1] Gabriela Previdello Ferreira Orth. [2] Marivalde Moacir Francelin.

Email de referência: [marivalde@usp.br](mailto:marivalde@usp.br)

[1] Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação na Universidade de São Paulo. [2] Doutor em Ciência da Informação. Professor do Departamento de Biblioteconomia e Documentação. Universidade de São Paulo..