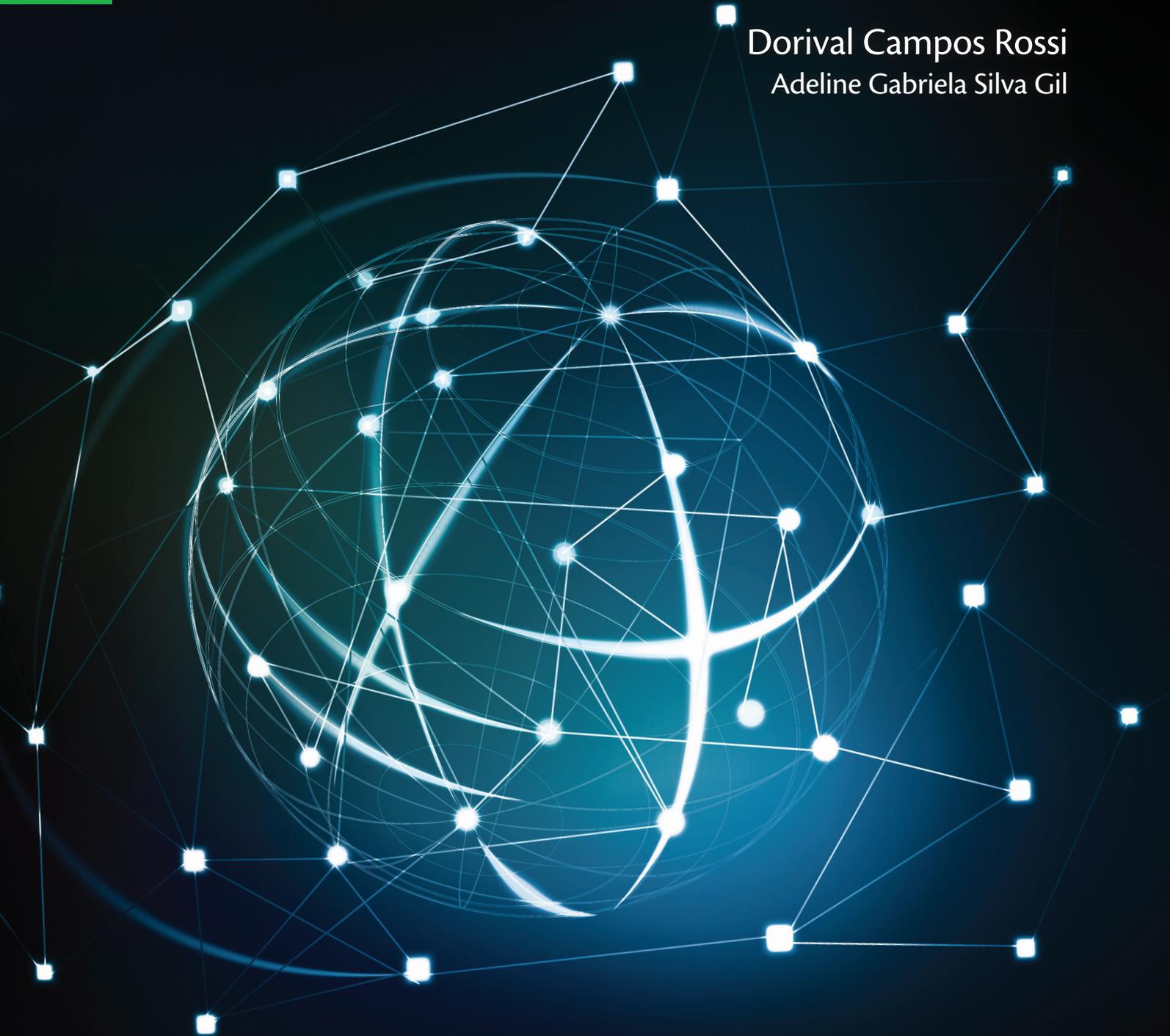


Dorival Campos Rossi  
Adeline Gabriela Silva Gil



# PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE ESPAÇOS E SEUS COMPONENTES DE PASSAGEM

Para abordar o campo problemático do processo criativo mediado pelas tecnologias digitais, é necessário buscar conceitos que respondem a esse campo e permitem as variáveis que tem-se a intenção de abordar: seu caráter complexo e aberto à emergência de acontecimentos.

Nos processos de criação analisados, é examinada a forma como a mídia digital condiciona, mas não determina tais processos. Nos trabalhos analisados, as tecnologias digitais atuam como fator diferenciante em acontecimentos nos quais se criam novos territórios e subjetividades.



1 O termo emergência se refere a uma dinâmica de organização em que ações em um nível “mais baixo” levam a uma sofisticação em um nível “mais alto” em um sistema. O crescimento das cidades é um exemplo de emergência citado por Johnson (2003). Segundo a teoria dos sistemas, o todo é mais do que a soma de suas partes. Morin acrescenta que “o todo é igualmente menos que a soma das partes porque as partes podem ter qualidades que são inibidas pela organização do conjunto” (MORIN;MOIGNE, 2000, p. 202).

2 Flusser utiliza o termo “nós” em um duplo sentido: para designar o pronome pessoal, e também os nós de informação em uma rede (FLUSSER, 2008, p. 117).

3 O “princípio da recursão organizacional vai além do princípio da retroação (feedback)” (MORIN, 2000, p. 204, grifo do autor); ele ultrapassa a noção de regulação em direção à de autoprodução (autopoiese) e auto-organização. A sociedade é produzida pelos indivíduos humanos, emerge de suas interações; ao mesmo tempo “produz a humanidade desses indivíduos trazendo-lhes a linguagem e a cultura” (ibid., p. 205).

4 As multiplicidades se definem por uma relação com o fora, pelas conexões que fazem, mudando de natureza a cada conexão (DELEUZE; GUATTARI, 1995, v. 1).

## INTRODUÇÃO

O espaço da cidade contemporânea, em transformação pelas novas práticas comunicacionais, não é “um problema dentre outros; é o problema número um, o problema-cruzamento das questões econômicas, sociais e culturais” (GUATTARI, 1992, p. 173). Nesse sentido, se faz relevante entender como se dá a emergência dessas práticas em seus contextos e como elas participam na criação de novos espaços.

A criação pode ser entendida como um processo sintetizante, feito de saltos descontínuos, emergências<sup>1</sup>. Em todo nível já alcançado, se passam acasos com tendência à entropia, e uma parte ínfima constitui o enriquecimento da informação alcançada. Segundo Flusser (2008), o momento criativo estará condenado a decompor-se, a menos que seja emitido rumo aos outros “eus”, sob a forma de “nós outros”<sup>2</sup> (ibid., p. 107). Para o autor, a ideia de um criador individual pertence ao passado. Se pensada como uma produção dialógica, a criatividade ganha um novo sentido, e é nesse sentido que a criação colaborativa vem ganhando espaço na contemporaneidade.

Estamos vivendo em uma era na qual se evidencia a possibilidade de uma “reapropriação da mídia por uma multidão de grupos-sujeito, capazes de geri-la numa via de ressingularização” (GUATTARI, 1990, p. 47). Em uma era pós-mídia, segundo Guattari (1990;1992), seria possível pensar na participação das máquinas informacionais e comunicacionais para a criação de novos agenciamentos de enunciação, transformar as coordenadas, as referências. Lévy (1993; 1999) identifica um espaço em que isso já estaria ocorrendo: o autor identifica a tomada de consistência de um espaço de significação sensível, vivo, podendo se desdobrar em outros, segundo a interação de um coletivo.

O intuito da presente investigação é entender o espaço da cidade, seus contextos de comunicação e de autoprodução, em seus componentes de passagem, mais do que em suas composições de ordem. Nota-se, nas produções analisadas nos itens 2.1 e 2.2 desse artigo, que existe um tipo de comunicação que se cria mediante as misturas, processos e variações que ela possibilita e que, de forma recursiva<sup>3</sup>, a tornam possível, ou, em outras palavras, mediante o que ela “faz passar”.

A mídia digital entra, portanto, como uma condição e não como um determinante de um acontecimento, como afetabilidade, que pode aumentar ou diminuir a sua potência. E o conceito de tempo real se coloca como a alteração, a passagem, a mudança de natureza e não de grandeza.

As experimentações nos campos das artes e do design produzem um campo social e, enquanto multiplicidades<sup>4</sup>, geram meios para que multiplicidades possam se auto-

produzir. Além disso, têm participação na construção de cartografias que favoreçam “a abertura de possíveis na existência individual e coletiva” (ROLNIK, 2007a, p. 8).

Por meio da explicitação de alguns conceitos, vamos contextualizar as produções a serem analisadas, com o intuito de apreender seus processos de criação, a natureza de sua abertura, bem como seus modos de afetar e serem afetadas nos encontros entre sujeitos e seus espaços em permanente virtualização e atualização.

### **Interatividade e Afetabilidade**

O conceito de interatividade se diferencia do conceito de interação, segundo alguns autores, pelo fato de o primeiro estar relacionado às tecnologias digitais. Porém, sabe-se que a interatividade não está relacionada apenas às tecnologias.

No conceito de obra aberta (ECO, 1991), uma obra só existe com a inclusão do interator. Temos os exemplos clássicos das obras de Lygia Clark e Hélio Oiticica. Rolnik (2007a) nos fala, por exemplo, das políticas de subjetivação e de relação com o outro que foram criadas nos anos 1960 - um período marcado por uma intensa experimentação de outras maneiras de viver - e que posteriormente acabaram sendo instrumentalizadas.

Segundo diversos autores (PRIMO; CASSOL, 2006; PLAZA, [s.d.]), de modo geral, pode-se identificar graus ou níveis de interatividade, como: a) interatividade em que o feedback já está pré-programado no sistema, ou seja, o usuário interage e o sistema já possui as respostas pré-programadas; b) um outro nível em que o usuário interfere no conteúdo e o sistema responde de uma maneira personalizada; c) um tipo de interatividade que é capaz de articular diferentes esferas: tecnológica, social, cultural e política.

A classificação em níveis de interatividade é importante para apreender os fenômenos de comunicação que se dão no espaço da cidade. Porém, para obtermos uma concepção mais ampla e abrangente desses fenômenos, é necessário um olhar que apreenda possíveis linhas e tendências que circulam nos territórios de produções contemporâneas que se inserem nesse contexto. Para essa concepção, o termo mais adequado para as relações que se estabelecem em sua dinâmica seria afetabilidade.

O termo afetabilidade, criado pelo enciamento Deleuze/Guattari/Espinosa, nos parece um termo mais adequado do que interatividade, pois aborda a dimensão afetiva/sensível do encontro com as mídias digitais, encontro que envolve subjetividades, coletividades e os espaços da cidade, constituindo-se mutuamente. A afecção não diz respeito a um estado do corpo enquanto induzido por outro corpo, e sim à **passagem** deste estado a um outro. Os afetos são devires, potencialidades que podem ora aumen-

tar, ora diminuir nossa potência de agir. A questão deixa de ser a respeito do grau de interatividade, e passa a ser: de que afetos este corpo é capaz<sup>5</sup>?

### **Modos de individuação em co-dependência com o meio**

O conceito de individuação que estamos utilizando tem como referência o filósofo francês Gilbert Simondon (1924 - 1989). Segundo ele, nem o indivíduo, nem o meio, estão prontos, pois se constituem mutuamente: o meio não está pronto para o vivente adaptá-lo às suas necessidades. O processo de individuação não teria um início, ou um ponto de partida, um desenvolvimento e, finalmente, um indivíduo pronto.

O autor desenvolve o conceito de individuação não como algo propriamente humano: a individuação seria uma mistura dos indivíduos e dos meios, e a informação, nesse contexto, não se restringe aos sinais ou suportes numa mensagem. A informação atua como a invenção de uma forma, ou seja, ela participa na formação de um indivíduo/meio associados (SANTOS, 1994).

Nesse sentido, a informação participa de um processo perceptivo como “invenção de uma forma, (in) formação, e não simples entendimento de uma forma” (FREIRE, [entre 2008 e 2012]).

Simondon pensou algo na fronteira entre o estável e o instável, o que chamou de equilíbrio instável, ou seja: “um regime capaz de ganhar novas configurações sem, contudo, se desfazer, um sistema onde novas formas emergem e, no entanto, pela própria instabilidade do sistema, essas mesmas formas podem dar lugar a outras” (SANTOS, 1994).

Esse conceito opera juntamente com o de modulação. Em vez de pensar o indivíduo como aquele que recebe uma forma, ele se auto-modula, e o que permite essa auto-modulação é seu regime de metaestabilidade, uma estabilidade que se faz e se refaz a cada ruptura de sentido, incorporando composições de forças que levaram a cada ruptura (ROLNIK, 1999). Quando uma diferença intensiva irrompe, pequenas percepções entram em relação, gerando um redesign na distribuição estatística de potenciais ocorrências, ou de saliências num campo (PIMENTA, 1999), buscando uma tensão metaestável (em equilíbrio instável).

A transdução, em Simondon, são as transformações através das quais as formas, não mais identificadas em categorias de sujeito ou objeto, são modificadas a partir de seu nível pré-individual. A transdução é um movimento de formação por atração ou propagação (KASTRUP, 2008); a noção de atratores funciona, aqui, como o inesperado que dispára essas transformações.

O psiquismo se abre a um coletivo transindividual. “O conhecimento passa a ser simultaneamente ativação de um mundo e construção de um corpo” (SANTOS, 1994). A individuação é, assim, uma atividade permanente, uma problemática que se resolve por saltos, fases de devires que conduzirão a novas operações.

Ganhamos novos sentidos de nós mesmos, novas aptidões, ao transitar e/ou estar simultaneamente em mundos distintos: o virtual e o atual, segundo Ascott(1998). O autor designa um tipo de percepção transindividual, cuja emergência é acelerada pelos avanços tecnocientíficos. Nas palavras do autor:

a cibercepção envolve tecnologia transpessoal, a tecnologia de comunicar [...]. A tecnologia transpessoal é a tecnologia das redes, da hipermídia e do ciberespaço [...]. É através da cibercepção que podemos apreender os processos de emergência da natureza, o fluxo dos media e as forças e campos invisíveis de muitas de nossas realidades [...]. criamos e habitamos mundos paralelos e abrimos trajetórias divergentes de acontecimento” (ASCOTT, 1998, p. 165-167)

Para Ascott, a cidade, ou o espaço, enquanto amálgama de sistemas de interfaces e nós de comunicação, também nos percebem.

No entanto, faz-se relevante diferenciar como a percepção e a sensação podem referir-se a potências distintas do corpo sensível. A percepção, operada pela sensibilidade em seu exercício empírico, traz do outro sua existência formal à subjetividade, existência que se traduz em representações visuais, auditivas, etc. A sensação, operada pela sensibilidade em seu exercício intensivo, engendrada no encontro entre corpo, como campo de forças, e as forças do mundo que o afetam, traz para a subjetividade a presença viva do outro, presença passível de expressão, não de representação. Esse exercício intensivo do sensível é designado por Rolnik (2007b) por corpo vibrátil.

Para a autora, há um paradoxo entre esses dois modos de apreensão do mundo, um paradoxo constitutivo da sensibilidade humana. Os modos ou políticas de subjetivação variam, entre outros fatores, segundo a flexibilidade de modulação deste duplo exercício do sensível, ou seja, da relação que se estabelece com este paradoxo, com um “mal-estar provocado pela tensão entre a infinitude dos processos de produção de diferença e a finitude das formas em que essas diferenças ganham sentido” (ROLNIK, 1996, n.p.).

Dependendo da relação que se estabelece, é que se mobiliza na subjetividade “a vida enquanto potência de criação e de resistência”. Da mesma forma, “de tais políticas depende o quanto um modo de subjetivação favorece ou constrange a processualida-

de da vida, sua expansão enquanto potência de diferenciação" (ibid., n.p.). A sensação carrega multiplicidade, disjunção, capacidade problemática que irá (in) formar (FREIRE, [entre 2008 e 2012]).

Assim, a informação, em uma comunicação/design que possa tornar o intensivo sensível, não é dada por uma instância emissora, ela se cria mediante afecções. Segundo Bergson (2005), conhecemos o mundo de dentro mediante afecções, não de fora mediante percepções, ainda que não haja muito sentido essa distinção dentro/fora, nesse momento. Para o autor, as percepções e as representações derivam de atividades moleculares que ocorrem no interior do cérebro, mas não se originam dessas atividades.

As experimentações nos campos das artes e do design permitem atingir uma subjetividade não-psicológica, da ordem da sensação, dos afectos; diferente da psicológica, que é relativa à inteligência e à percepção, associadas à vontade ou ao sentimento de um eu. Uma produção afetiva quebra os sentimentos de um eu que se reconhece e reconhece o mundo sob uma forma, e o faz criar novas formas.

As multiplicidades se definem por uma relação com o "exterior", com o fora: "pela linha abstrata, linha de fuga ou de desterritorialização segundo a qual elas mudam de natureza ao se conectarem às outras" (DELEUZE; GUATTARI, 1995, v. 1, p. 16), daí a possibilidade de se falar em multiplicidades de multiplicidades. Daí, também, a dificuldade em focar apenas nas multiplicidades espaciais, como se pudessem ser isoladas de outras multiplicidades, como a subjetividade e o tempo.

### **Território, desterritorialização e reterritorialização**

Algumas produções experimentais ou fenômenos como os que estamos examinando, se colocam de maneira tal que, dependendo do modo de utilização/interação, funcionam como meios que permitem diferentes desterritorializações. A princípio, examinemo-las em relação ao território no sentido do espaço físico para, mais adiante, pensarmos suas desterritorializações relacionadas a um universo de virtualidades.

A dimensão móvel da comunicação digital e as relações com o espaço físico é um tema que vem sendo estudado pelo Grupo de Pesquisa em Cibercidades, coordenado por Lemos<sup>6</sup>. Para o grupo, os dispositivos eletrônicos de comunicação não só desterritorializam, como reterritorializam um usuário. Em certa acepção do termo cibercidades, o que ocorre é a instauração de uma dinâmica que faz com que o espaço e as práticas sociais sejam reconfiguradas com o advento das redes telemáticas. Assim estamos criando novos espaços políticos, econômicos, sociais, culturais e subjetivos.

6 Grupo de Pesquisa em Cibercidades:  
<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/>  
Acesso em: 30 mar 2013.

Já o Núcleo de Estudos de Habitares Interativos da USP São Carlos, o Nomads<sup>7</sup>, se interessa pela exploração e pelo design de espaços híbridos, produzindo leituras transdisciplinares sobre a temática do habitar contemporâneo e sobre os processos de criação dessas espacialidades.

No MIT Media Lab<sup>8</sup>, diversas pesquisas também exploram diferentes relações com o território via mídias digitais, envolvendo realidade aumentada, mídias baseadas na localização, etc. Entre suas funções, está a participação cívica no processo de decisão governamental, na rede social e na vida cultural.

Podemos dizer que esses agenciamentos que ocorrem nas práticas contemporâneas envolvendo as cidades, redes e mídias digitais, como as que serão analisadas, podem funcionar de modo a permitir um tipo de desterritorialização que estabelece relações com o virtual, no sentido em que o território se relaciona consigo mesmo e com circunstâncias exteriores. O conceito de virtual como potencial está intimamente relacionado ao conceito de design: projeto, potência de projeção. Para uma maior compreensão desse conceito de virtual, examinemos os conceitos de terra, território, desterritorialização e reterritorialização.

Terra e território, segundo Deleuze e Guattari (1995) são dois componentes de um plano com duas zonas de indiscernibilidade: a desterritorialização e a reterritorialização.

A desterritorialização pode ser relativa quando existem relações históricas entre a terra e os territórios que nela se desenham e se apagam, como por exemplo o Estado, que remete diferentes territórios a uma Unidade superior, e a cidade, que estende seu território a circuitos comerciais. Castells (2000) nos dá diversos exemplos desse tipo de desterritorialização, ao demonstrar os fluxos de informação e de capital que atualmente se fazem via tecnologias da comunicação.

A desterritorialização absoluta só pode ser pensada segundo certas relações não dadas, isto é, por determinar, com as desterritorializações relativas, e afirma uma reterritorialização como a criação de uma nova terra por vir. Sua relação com condições históricas é outra: ela desvia de um conjunto de condições para criar algo novo. E não há desvio definitivo. O território surge numa margem de certa descodificação, de certa liberdade, possibilitando a emergência de qualidades expressivas.

Isso quer dizer que quando há qualidades expressivas, há território, e este não encerra o movimento, pelo contrário: torna-se território de passagem, aberto a novas desterritorializações.

As mídias digitais, com suas linguagens sempre em fluxo, estabelecem relações qualitativas entre signos, operando como um território de passagem: um tipo de espa-

7 Núcleo de Estudos de Habitares Interativos:  
<http://www.nomads.usp.br/site/>.  
Acesso em: 30 mar 2013.

8 MIT Media Lab: <http://www.media.mit.edu/>.  
Acesso em: 30 mar 2013.

ço marcado por signos pode desencadear uma linha de fuga, definida por descodificação e desterritorialização, ou, em um só termo, virtualiza-se; ao mesmo tempo, traduz ou atualiza potências do virtual: diferencia-se.

### Interface Maquínica

É em circuitos de territorialidade que se dão as linhas de desterritorialização. Então, quando se fala em linhas em vez de pontos, acontecimento e processo em vez de estrutura, não é simplesmente por oposição:

Não se trata, no entanto, de opor os dois tipos de multiplicidades, as máquinas molares e moleculares, segundo um dualismo que não seria melhor que o do Uno e do múltiplo. Existem unicamente multiplicidades de multiplicidades que formam um mesmo agenciamento, que se exercem no mesmo agenciamento: as matilhas nas massas e inversamente (DELEUZE; GUATTARI, 1995, v. 1, p. 46)

Se for possível falar em um diagrama<sup>9</sup> de forças que envolvem tais composições, esse diagrama deve comportar tanto intensidades e processos moleculares, quanto as estratificações que definem, de “cima para baixo”, forças unificadoras.

A própria web, enquanto multiplicidade, com seus microprocessos, encontra-se em agenciamentos diversos com as máquinas molares. Ações de hackers, certa margem de indeterminação dos sistemas, softwares colaborativos e tantos outros exemplos, indicam processos emergentes que se mantém ligados, em configurações mutantes, a grandes sistemas de telecomunicação, instituições, sistemas econômicos, sociais, etc.

As mobs<sup>10</sup> agenciam as formas espaciais, os ritmos e velocidades aos quais as linguagens se associam e “catalisam” focos enunciativos que definem os territórios nos quais os mais inesperados acontecimentos poderão se suceder.

Um diagrama de um agenciamento diz respeito a um mapa que relaciona matérias ainda não fisicamente formadas - enquanto sintomas de forças, variações; bem como funções não-formalizadas, e que asseguram a conexão entre “traços” de conteúdo e de expressão desterritorializados. Um diagrama não reproduz modelos, e sim os inventa; há uma causa imanente dos agenciamentos concretos, que subsiste entre os diferentes planos, e que garante sua pressuposição.

<sup>9</sup> Deleuze e Guattari (1997, v. 5, p. 203) referem-se ao conceito de diagrama em Foucault, e também o denominam como “máquina abstrata”. “Toda máquina abstrata remete a outras máquinas abstratas: não apenas porque elas são inseparavelmente políticas, econômicas, científicas, artísticas, ecológicas, cósmicas — perceptivas, afetivas, ativas, pensantes, físicas e semióticas —, mas porque entrecruzam seus tipos diferentes tanto quanto seu exercício concorrente”. Reais, mas não concretas; atuais, porém não efetuadas.

<sup>10</sup> Smart Mobs serão abordadas no item Participação da mídia digital no campo social e político.

Os acontecimentos envolvendo as mais diversas formas de interatividade tendem a disseminar processos estéticos na existência (MIRANDA, 1998), operando misturas, hibridizações de espaços, passagens de intensidade, sensações que não se deixam representar. Guattari (1992) utiliza o termo interfaces maquínicas para colocar o problema das passagens, articuladas por uma transversalidade que relaciona diferentes sistemas de modelização, sistemas estes, colocados na forma de um hipertexto. É a interface maquínica quem opera a aglomeração/articulação de intensidades e de diferentes territórios existenciais.

Guattari nos esclarece um ponto: “O que distingue uma modelização de uma metamodelização é o fato de ela dispor de um termo organizador das aberturas possíveis para o virtual e para a processualidade criativa” (GUATTARI, 1992, p. 44).

Ao apreender nosso objeto de estudo em sua dimensão de criatividade e processualidade, existe uma potencialidade do aumento de complexidade (in) formacional (FREIRE, [entre 2008 e 2012]), uma recomposição de territórios, para abrir novas linhas de possíveis. Mas tal recomposição é também aberta a microacontecimentos e se refaz continuamente.

É o termo organizador de aberturas, citado por Guattari, aquilo que poderia tornar possível uma nova prática que integrasse ciência e arte, e que envolveria a investigação estética de tecnologias avançadas, como componentes de passagem, que possibilitam a criação de novos territórios.

Conforme aponta Pimenta (1999), o que possibilita essa passagem pode estar relacionado à sua desprogramabilidade. Segundo essa lógica, todas as conclusões passam a ser relativas e provisórias, em permanente refutabilidade; um cosmos de montagens e desmontagens de ideias, conjunções e disjunções de linguagens de naturezas diferentes (o que caracteriza nosso objeto de estudo). A desprogramabilidade, para o autor, projeta-se como fundamento do novo pensamento espacial.

## ESTUDOS DE CASOS

Para identificar as diversas formas como a mídia digital atua como componente de diferenciação nos processos de criação, subjetivação (conforme exposto no item 1.2) e suas relações com o virtual como potencial, foram estabelecidos dois grupos para a análise: a) o grupo das intervenções urbanas e b) o ativismo mediado pelas tecnologias digitais.

11 Para mais informações, ver:  
<http://arteocupasm.wordpress.com/>  
Acesso em: 30 mar 2013.

### Intervenções artísticas urbanas

Arte#ocupaSM<sup>10</sup> foi um evento internacional de arte realizado em 2012 em Santa Maria, no Rio Grande do Sul, Brasil, com duração de 5 dias e com a participação de mais de 40 artistas e pesquisadores de diversos países. Os participantes ocuparam o prédio da Administração Central da Viação Férrea de Vila Belga, bem como seus arredores:

O trabalho prevê a “ocupação” da Vila Belga que é patrimônio histórico e está em desuso desde 1997, quando a Companhia Férrea foi privatizada. A Vila foi construída de 1901 a 1903 para ser moradia dos funcionários (...). A “ocupação” apropriou-se do espaço físico e virtual do Prédio, sendo desenvolvida através de redes e conexões organizadas, especialmente, para o evento. (HILDEBRAND; OLIVEIRA; FOGLIA, 2012, p. 25)

Nesse espaço-tempo do evento, foi possível estabelecer relações entre as diversas obras, realizar encontros e experiências transformadoras que provocam ressonâncias no campo social, político e tecnológico. Por meio das práticas artísticas colaborativas, com foco na preservação do patrimônio cultural, foi possível ativar “espaços invisíveis”, como na obra Air City (HILDEBRAND; OLIVEIRA; FOGLIA, 2012), que explora possibilidades de elaboração de narrativas coletivas através de dispositivos móveis. Nas palavras dos autores:

Esta proposta pretende ser um “sistema como obra de arte”, onde o público pode ativar espaços e narrativas (...). As mídias emergentes e locativas, dotadas de dispositivos e recursos de geolocalização, agregam conteúdo digital a uma localidade, a um território, servindo para monitoramento, mapeamento, localização, construção de territórios e atualização de narrativas e memórias (...). O projeto faz parte de um processo de pesquisa que explora as possibilidades de ação no espaço digital público através de transmissões alternativas sem o uso das redes institucionais” (ibid., p. 27).

Produções como essas estimulam novas maneiras de se relacionar com o espaço da cidade, fazem o usuário perceber novos espaços no espaço da cidade, bem como praticar outros espaços.

Diante de tais práticas, destaca-se também como a cidade torna-se, de forma complexa, produto e produtora, em um contexto no qual as práticas artísticas colaborativas que se dão como ações locais, geram uma dinâmica que envolve outras esferas em outro nível: social, cultural, econômico, político.

## Participação da mídia digital no campo social e político

O chamado ativismo digital tem sido objeto de estudos no campo acadêmico e repercutido nas mais diversas mídias. Um exemplo que se destaca é um acontecimento que ocorreu nas Filipinas no começo dos anos 2000, quando um grupo de protestantes, organizado via mensagens de texto, cresceu rapidamente e foi parcialmente responsável pela deposição do presidente Estrada por motivo de corrupção.

Esse fenômeno tem sido denominado como Smart Mobs (RHEINGOLD, 2002), ou seja, uma multidão que se organiza utilizando a mídia digital com algum objetivo, que pode ser político ou artístico. A multidão se organiza, realiza o movimento e se dispersa rapidamente.

Em casos como esses, ao mesmo tempo em que podemos falar em autopoiese - já que se auto-produzem e se auto-organizam, especificando continuamente seus limites - sua existência só é possível segundo relações com elementos exteriores. Assim, o conceito de autopoiese acaba por se estender a "sistemas sociais, coletivos e evolutivos, que mantêm diferentes tipos de relações de alteridade" (GUATTARI, 1992, p. 52).

O encontro das multidões inteligentes (smartmobs) com as tecnologias de comunicação, as quais, por sua vez, introduzem novas qualidades de interação nos espaços, envolve uma multiplicidade de sistemas e de agenciamentos, envolvendo conteúdo e expressão como variáveis desses agenciamentos, nos quais os signos se organizam de diferentes maneiras, se desdobram em cadeias semióticas que podem se desviar de sua função significacional, evidenciando a dimensão processual desse tipo de encontro.

Assim, antes de classificar essas multidões como massas constituídas de "indivíduos [...] que vão exercer o sentimento de igualdade" (LE MOS, 2004, p. 36) consideramos que esses movimentos envolvem singularidades em um campo pré-individual, constituindo e dissolvendo agenciamentos; operam com códigos, colocam diferenças em conexão, provocando ressonâncias e fazendo a consistência de um acontecimento. Operam, ainda, em um regime de afectos, como projéteis, que atravessam os indivíduos, diferentemente do que seriam os sentimentos, atribuídos a indivíduos.

Se tomamos esses movimentos e seus desdobramentos segundo um certo sistema de modelização de natureza discursiva, com sua função significacional, que cria territórios estratificados/significantes, corremos o risco de perder as passagens de intensidade, passagens entre topos e entre tempos, que são da ordem da processualidade criativa. O que constitui seus desdobramentos são suas articulações, seus

agenciamentos; portanto, para apreender esses movimentos em sua processualidade, prosseguimos segundo um paradigma “que toma de empréstimo outros procedimentos, mais coletivos, mais sociais, mais políticos...” (GUATTARI, 1992, p. 42).

Assim, o espaço da cidade, em transformação pelas tecnologias de comunicação, vai muito além das estruturas visíveis e funcionais: são máquinas de linguagem, de sentido, de sensação, em que há uma potência que atravessa todos os domínios sensíveis: o ritmo, a duração, que se associa às formas. Espaço que dura (no sentido bergsoniano) e entra diretamente em relação com os diferentes níveis de sensação e, por que não dizer, se comunica diretamente.

A quebra, as alterações no ritmo cotidiano, causadas por movimentos como as mobs - mas também por diversos outros, como: intervenções urbanas, instalações, performances, que podem ou não fazer uso das tecnologias digitais - podem ser exemplos de comunicação enquanto passagem. Nesse processo, os signos expressam acontecimentos, ao mesmo tempo em que são criados no cruzamento de diversas forças coletivas, forças como perceptos e afectos, forças que forçam a pensar:

Percepção não é mais um estado de coisas, mas um estado do corpo enquanto induzido por outro corpo, e “afecção” é a passagem deste estado a um outro, como aumento ou diminuição do potencial-potência, sob a ação de outros corpos: nenhum é passivo, mas tudo é interação, mesmo o peso (DELEUZE; GUATTARI, 1992, p. 199).

A lógica dos conjuntos discursivos trabalha com referentes que rebatem ao vivido e já sentido, o que é diferente de uma lógica multirreferencial, multidirecional, que “desterritorializa a contingência, a causalidade linear, o peso dos estados de coisas e das significações que nos assediam” (GUATTARI, 1992, p.42) para daí produzir sentido. A operação sobre um plano de consistência que se desenha segundo uma tal lógica é a experimentação; e o nomadismo é o movimento.

### **Políticas na transversal**

As mobs indicam uma tendência de uso das tecnologias de comunicação que tornam sensíveis, e também visíveis, diferentes relações de poder que interferem no processo do viver. Porém, suas linhas de fuga correm sempre o risco de serem reterritorializadas, sobrecodificadas, capitalizadas, tornadas mais um componente do

espetáculo (DEBORD, 1997), ou seja: tais manifestações correm o risco de se tornarem meio de comunicação a serviço de uma máquina unificadora.

É numa velocidade tão grande que o capitalismo mundial integrado incorpora os microprocessos em seu favor, que eles têm que se criar continuamente em todos os espaços<sup>12</sup>. Pode existir, inclusive, a possibilidade da introdução de um vírus da hipermáquina na própria potência de disparação desses microprocessos. Daí a urgência de se criarem zonas autônomas temporárias (BEY, 2001) à luz dessa velocidade (VIRILIO, 1994).

Rolnik (2007a) sugere que estaria se estabelecendo uma nova aliança entre arte e ativismo na contemporaneidade: uma articulação entre macro e micropolítica, que são diferentes maneiras de enfrentar as tensões da vida humana, sendo distintas as ordens de tensões que cada uma enfrenta. Enfrentar, aqui, diz respeito à criação a partir das forças em jogo, e não à denegação dessas forças.

Assim, “a operação própria da ação macropolítica intervém nas tensões que se produzem na realidade visível, etratificada, entre pólos em conflito na distribuição dos lugares estabelecidos pela cartografia dominante em um dado contexto social” (ibid., p. 9), ou seja, no plano das estratificações que definem sujeitos, objetos e suas representações; enquanto:

a operação própria à ação micropolítica intervém na tensão da dinâmica paradoxal entre, de um lado, a cartografia dominante com sua relativa estabilidade, e de outro, a realidade sensível em constante mudança [...]. Do lado da micropolítica, estamos diante das tensões entre este plano e o que já se anuncia no diagrama do real sensível, invisível e indizível. (ibid., p.9-10)

Movimentos artísticos e/ou políticos, inovações tecnológicas no campo da comunicação e do design que, muitas vezes, são criadas com finalidades mais democráticas, enfim, experimentações de todo tipo podem ser máquinas de guerra potenciais, não que tenham a guerra por finalidade, mas como forma de resistência. O que é próprio da máquina de guerra é desfazer, desfazer-se e criar-se em outro “lugar”. Podem, ainda, operar como vetores de desterritorialização ou aceleradores de um processo maior, que envolve macro e micropolíticas, ocasionando a reterritorialização do conjunto.

As produções no campo do design de da comunicação também têm participação na construção de cartografias que favoreçam “a abertura de possíveis na existência individual e coletiva” (ROLNIK, 2007a, p. 8). Podem, assim, ser criados territórios nos quais a experiência estética e a liberdade de criação voltem a pulsar.

12 Como o caso do Napster, o primeiro programa de compartilhamento massivo de arquivos através de tecnologia peer-to-peer, que mudou a indústria da música e, mais recentemente, o Youtube <<http://www.youtube.com>>, um site que permite que seus usuários carreguem, assistam e compartilhem vídeos em formato digital, que acabou sendo comprado pela gigante Google. A própria internet, quando criada, tinha finalidade de troca de informações entre universidades, e não um fim comercial ou político em si.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Deleuze e Guattari apontam que existe uma tendência na ciência em tornar-se cada vez mais ciência dos acontecimentos, em vez de estrutural. O desaparecimento dos esquemas de arborescência em prol de movimentos rizomáticos é um sinal disso. Os cientistas ocupam-se, cada vez mais, com acontecimentos singulares, de natureza incorporal, que se efetuam em corpos, em estados de corpos, agenciamentos totalmente heterogêneos entre eles, daí o apelo à interdisciplinaridade (DELEUZE; PARNET, 1998, p. 76).

Segundo os autores, as dimensões de criatividade se encontram não na representação, já tomada em relações de espaço e tempo, mas nas relações não-discursivas. Nessa outra lógica, capaz de apreender a dimensão criativa do encontro que envolve subjetividades, coletividades e os espaços da cidade, constituindo-se mutuamente, é o movimento, a intensidade dos processos que é levada em conta. Suas operações podem estar ligadas a:

- uma multiplicidade caracterizada pela inseparabilidade das variações, uma multiplicidade intensiva;
- um conceito de tempo real que responda a essa lógica de intensidades – o conceito de Duração, criado pelo agenciamento Bergson/Deleuze/Guattari;
- a produção de sentido no encontro com formações representativas e não-representativas;
- uma relação complexa que envolva tanto esquemas arborescentes quanto linhas rizomáticas.

A comunicação enquanto passagem pode funcionar como um meio para desviar, criar e abrir para um virtual como a coexistência das diferenças. Essa abertura implica uma ética e uma estética, pois segundo Guattari, em uma era pós-mídia, é possível transformar as referências, os sistemas de valorização; o autor entende uma comunicação não consensual, e que inclui as diferenças, os ruídos.

Com a mídia digital existe a possibilidade de uma nova prática como um meio para a concretização de um objetivo extra-estético, ou ainda, ético-estético, que seria: criar à mesma escala em que podemos destruir (YOUNGBLOOD, 1998). Isso implica uma condição de alteridade na relação com o mundo e com a vida. É ético pois trata da construção de mundos, de escolhas que envolvem, ao mesmo tempo, dimensões sociais, tecnológicas, científicas, culturais, ecológicas, entre outras. Essas escolhas são da ordem do método, ou seja, do projeto, mas de um **projeto enquanto processo**.

### Observação importante:

Este texto é o resultado da produção do grupo de pesquisadores P.I.P.O.L. UNESP que atua em projetos de mídias audiovisuais, desenvolvendo experimentação sobre o Design do Virtual e Comunicação Digital de maneira integrada e cooperativa. Publicado em 2013 pela Revista Vírus Vol.09 do grupo NOMADS IAU - USP São Carlos.

## REFERÊNCIAS

- ASCOTT, R. Arquitetura da Cibercepção. In: GIANETTI, C. (org). **Arstelemática**. Telecomunicação, internet e ciberespaço. Lisboa: Relógio D'Água, 1998.
- BERGSON, H. **A Evolução criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BEY, H. **TAZ**. Zona autônoma temporária. São Paulo: Conrad Livros, 2001.
- CASTELLS, M. **A Sociedade em rede**. 3a. ed., v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. 2a reimp. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. Capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995, v. 1.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. Capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1996, v. 3.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. Capitalismo e esquizofrenia. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1997, v. 5.
- DELEUZE, G.; PARNET, C. **Diálogos**. São Paulo: Escuta, 1998.
- DELEUZE, G. **Espinosa**. Filosofia prática. São Paulo: Escuta, 2002.
- ECO, Umberto. **Obra aberta**. 8. ed., São Paulo: Perspectiva, 1991.
- FLUSSER, V. **O universo das imagens técnicas**. São Paulo: Annablume, 2008.
- FREIRE, E. **Sensação ausente**: sobre a relação arte-tecnologia. [entre 2008 e 2012]. Programa de Doutorado em Sociologia, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, UNICAMP, Campinas. Texto de qualificação gentilmente cedido pelo autor (tese no prelo).
- GUATTARI, F. **As Três Ecologias**. Campinas: Papyrus, 1990.
- GUATTARI, F. **Caosmose**. Um novo paradigma estético. Rio de Janeiro: 34, 1992.
- JOHNSON, S. **Emergência**: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- KASTRUP, V. O método da cartografia e os quatro níveis da pesquisa-intervenção. In: CASTRO, L. R.; BESSET, V. L. (Orgs.). **Pesquisa-intervenção na infância e juventude**. Rio de Janeiro: NAU/ Faperj, 2008.
- LEMOS, A. Cibercultura e mobilidade. In: Leão, L. (org). **Derivas**: cartografias do ciberespaço. São Paulo: Annablume, 2004.
- LÉVY, P. **As Tecnologias da Inteligência**. O Futuro do pensamento na era da informática. Coleção Trans, Rio de Janeiro: 34, 1993.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- HILDEBRAND, H.; OLIVEIRA, A.; FOGLIA, E. AIRCITY - arte#ocupaSM - Territórios da Memória Urbana. In: **ARTECH 2012** - Proceeding of 6th International Conference on Digital Arts, Faro/Portugal, 2012, v. 1, p. 25-34.
- MIRANDA, J. Da interatividade. Crítica da nova mimesis tecnológica. In: GIANETTI (org). **Ars Tele-mática**. Telecomunicação, Internet e Ciberespaço. Lisboa: Relógio D'Água, 1998.
- MORIN, E.; MOIGNE, J. **A inteligência da complexidade**. São Paulo: Peirópolis, 2000.
- PIMENTA, E. **Teleantropos**. A desmaterialização da cultura material. Arquitetura enquanto inteligência e metamorfose planetária. Lisboa: Estampa, 1999.

- PLAZA, J. **Arte e interatividade**: autor, obra, recepção. Disponível em: <<http://www.cap.eca.usp.br/ars2/arteeinteratividade.pdf>>. Acesso em: 30 mar. 2013.
- PRIMO, A.; CASSOL, M. **Explorando o conceito de interatividade**: definições e taxonomias. [s/d]. Disponível em: <[www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm](http://www.psico.ufrgs.br/~aprimo/pb/pgie.htm)>. Acesso em: 30 mar 2013.
- RHEINGOLD, H. **Smart Mobs**: the Next Social Revolution. Nova York: Perseus Books, 2002.
- ROLNIK, S. **Despedir-se do absoluto**: Entrevista a Lira Neto e Silvio Gadelha. Número especial da Revista Cadernos de Subjetividade: Gilles Deleuze. 1996. (Entrevista).
- ROLNIK, S. **Novas figuras do caos**. Mutações da subjetividade contemporânea. In: SANTAELLA, L.; VIEIRA, J. (orgs). Caos e Ordem na Filosofia e nas Ciências. São Paulo: Face e Fapesp, 1999.
- ROLNIK, S. **Com o que você pensa?** Núcleo de Estudos da Subjetividade - PUC - SP, 2007a [apostila]. Disponível em: <http://goo.gl/swi8O>. Acesso: em 30 mar. 2013.
- ROLNIK, S. **Cartografia Sentimental**. Transformações contemporâneas do desejo. 3a. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007b.
- ROSSI, D. **Transdesign**. Folias da linguagem. Anarquia da representação. Um estudo acerca dos objetos sensíveis. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). PUC-SP, 2003.
- SANTOS, R. **Gilbert Simondon**: vestígios da autopoiese. Transcrição de uma conferência no encontro sobre "As ciências cognitivas e a subjetividade", UFF, 1994. (Gentilmente cedido pelo autor).
- YOUNGBLOOD, G. Electronic Café Internacional. O desafio de criar à mesma escala que podemos destruir. In: GIANETTI (org). **Ars Telemática**. Telecomunicação, Internet e Ciberespaço. Lisboa: Relógio D'Água, 1998.
- VIRILIO, Paul. **A Máquina de Visão**. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1994.



## DORIVAL CAMPOS ROSSI

Doutor em Comunicação e Semiótica, professor do curso de DESIGN UNESP, é um profissional multi-tarefas com experiência transdisciplinar em Design, Arquitetura, Comunicação, Artes e as Novas Tecnologias. Pesquisador das contemporâneas linguagens e processos em design e as novas mediações entre o corpo físico ('physis'), os suportes eletrônicos ('tecknê') e o espírito criativo ('ânima').

### Co-autora

## ADELINE GABRIELA SILVA GIL

Adeline Gil é graduada em Design pela UNESP BAURU, mestre pela FAAC e Doutoranda em Artes Visuais pela UNICAMP. Trabalha com processos de criação em artes e design, design de interação, design colaborativo, filosofia e prática do design como membro do P.I.P.O.L. UNESP. Diretora de Arte da Quiçá Design, professora e coordenadora da Graduação em Design Digital da UNIARA.