

V!RUS

revista do nomads.usp
nomads.usp journal
ISSN 2175-974X
CC BY-NC

a cidade e os outros
the city and the others
SEM1 2013

PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE ESPAÇOS E SEUS COMPONENTES DE PASSAGEM

ADELINE GIL e DORIVAL ROSSI

Adeline Gil é diretora de arte na Quiçá Design Produções 3D, professora e coordenadora da Graduação em Design Digital da UNIARA. Seus interesses são: processos de criação em artes e design, design de interação, design colaborativo, filosofia e prática do design. Doutoranda em Artes Visuais pela UNICAMP, mestra em comunicação midiática pela FAAC - UNESP e graduada em Desenho Industrial com habilitação em Programação Visual.

Dorival Rossi é doutor em Comunicação e Semiótica (PUC 2003), Mestre em Comunicação Visual (USP 1996) e Arquiteto (USP 1990). Professor da Universidade Estadual Paulista - UNESP BRASIL. Experiência Transdisciplinar em Design, Arquitetura, Comunicação, Artes e Novas Tecnologias. Criador do programa de pós-graduação especialização Lato Sensu em Game Design UNESP. Pesquisador em Semiótica e Complexidade no Design.

Como citar esse texto: GIL, A. G. S., ROSSI, D. C. PROCESSOS DE CRIAÇÃO DE ESPAÇOS E SEUS COMPONENTES DE PASSAGEM. **VIRUS**, São Carlos, n. 9 [online], 2013. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/virus/_virus09/secs/submitted/virus_09_submitted_7_pt.pdf>. [Acessado em: dd m ano].

Resumo

O objetivo do artigo é de investigar, sob o fundo referencial principal de Deleuze Guattari, o processo criativo mediado pelas tecnologias digitais, discutindo conceitos como: virtualização, atualização e emergência. Nos processos de criação analisados, é examinada a forma como a mídia digital condiciona, mas não determina tais processos. As tecnologias digitais atuam como fator que produz diferenças em acontecimentos nos quais se criam novos territórios e subjetividades. Os processos de criação pesquisados

foram divididos em 2 grupos: a) intervenções urbanas, destacando o processo criativo da instalação AirCity:arte#ocupaSM, e b) a participação da mídia digital no campo social e político, analisando o fenômeno das *Smart Mobs*. O artigo ainda propôs a identificar elementos capazes de atuar na criação de espaços de representação, bem como detectar linhas de desterritorialização e reterritorialização, ou ainda, potências que circulam nos territórios de tais processos de criação e as forças que concorrem para atualizá-los.

Palavras chave: processo criativo, espaços, mídia digital, subjetividades, virtual.

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.

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, chamada por Guattari (1990; 1992) de pós-mídia, 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: 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, em intervenções atuais, que existe um tipo de comunicação que se cria mediante as misturas, processos e variações que ela possibilita, de forma recursiva. A mídia digital entra como uma condição e não como um determinante de um acontecimento, como afetabilidade, que pode aumentar ou diminuir a sua potência, onde o conceito de tempo real se

coloca como a alteração, a passagem, a mudança de natureza e não de grandeza.

Seguem explicitações de alguns conceitos: Interatividade e Afetabilidade, Individuação e Território, com o intuito de apreender os processos de criação das produções analisadas nos itens 2 e 3 deste artigo, bem como seus modos de afetar e serem afetadas nos encontros entre sujeitos e seus espaços em permanente virtualização e atualização.

1.1. Interatividade e Afetabilidade

O conceito de interatividade é muito amplo e não está relacionado apenas às tecnologias digitais. Segundo o conceito de obra aberta (ECO, 1991), uma obra só existe com a inclusão do interator. Suely Rolnik (2007a) menciona as políticas de subjetivação e de relação com o outro em produções artísticas criadas nos anos 1960 - um período marcado por uma intensa experimentação de outras maneiras de viver. Segundo diversos autores (PRIMO; CASSOL, 2006; PLAZA, [s.d.]), podem-se identificar diferentes 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) o usuário interfere no conteúdo e o sistema responde de uma maneira personalizada e c) um tipo de interatividade capaz de articular diferentes esferas: tecnológica, social, cultural e política.

A classificação em níveis de interatividade é importante para entender os fenômenos de comunicação que se dão no espaço da cidade. Porém, para se obter 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.

O termo afetabilidade, criado por Deleuze/Guattari/Espinoza¹, parece ser um termo mais adequado do que interatividade, pois aborda a dimensão afetiva/sensível do encontro com as mídias digitais, encontro que envolve

¹ O pensamento de Gilles Deleuze e Felix Guattari se compõe com outros, ou seja, é permeado pelo pensamento de outros autores, como é o caso do conceito de afetabilidade, advindo de Espinoza (DELEUZE, 2002), e que acaba sendo transformado por um processo que não separa mais os autores.

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 aumentar, 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 capaz²?

1.2. Modos de individuação em co-dependência com o meio

O conceito de individuação tem como referência o filósofo francês Gilbert Simondon. 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).

Simondon pensou algo 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). Opera juntamente com o conceito 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 redesenho 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.

² Um corpo não se reduz a um organismo. Ver Deleuze, G. e Guattari, F. (1996), v. 3.

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) como 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, mobiliza-se na subjetividade “a vida enquanto potência de criação e de resistência” (ibid., n.p.). Da mesma forma, “de tais políticas depende o quanto um modo de subjetivação favorece ou constrange a processualidade da vida, sua expansão enquanto potência de diferenciação” (ibid., n.p.). Assim, a informação, em uma comunicação 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. 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, permitindo 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, surge a dificuldade em focar apenas nas multiplicidades espaciais, como se pudessem ser isoladas de outras, como a subjetividade e o tempo.

1.3. Território, desterritorialização e reterritorialização

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 Lemos³. Para o Grupo de Pesquisa, 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

³ Grupo de Pesquisa em Cibercidades: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/>. Acesso em: 30 mar 2013.

práticas sociais sejam reconfigurados com o advento das redes telemáticas. Assim, estão sendo criados novos espaços políticos, econômicos, sociais, culturais e subjetivos.

Já o Núcleo de Estudos de Habitares Interativos da Universidade de São Paulo, Campus São Carlos, o Nomads⁴, se interessa pela exploração e pelo design de espaços híbridos, produzindo leituras transdisciplinares sobre a temática do habitar contemporâneo e sobre os processos projetuais dessas espacialidades.

No Media Lab⁵, Massachusetts Institute of Technology, Estados Unidos, diversas pesquisas também exploram relações com o território via mídias digitais, envolvendo tecnologias de realidade aumentada, mídias baseadas na localização, etc. Entre seus objetivos, está a participação cívica no processo de decisão governamental, na rede social e na vida cultural.

Pode-se dizer que os agenciamentos que ocorrem nas práticas contemporâneas envolvendo as cidades, redes e mídias digitais, 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, vejamos os conceitos de terra, território, desterritorialização e reterritorialização, segundo Deleuze e Guattari (1995).

Terra e território são 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. A desterritorialização absoluta, por sua vez, só pode ser pensada segundo certas relações não dadas, isto é, por determinar, com as

⁴ Núcleo de Estudos de Habitares Interativos: <http://www.nomads.usp.br/site/>. Acesso em: 30 mar 2013.

⁵ MIT Media Lab: <http://www.media.mit.edu/>. Acesso em: 30 mar 2013.

desterritorializações relativas, afirmando 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. 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 se torna território de passagem, aberto a novas desterritorializações.

As mídias digitais estabelecem relações qualitativas entre signos, operando como um território de passagem. Um espaço 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.

1.4. Interface Maquínica

Em circuitos de territorialidade se dão as linhas de desterritorialização. Então, quando Deleuze e Guattari falam 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 [...], 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).

A própria web, enquanto multiplicidade, com seus microprocessos, encontra-se em agenciamentos diversos com as máquinas unificadoras. 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 e sociais entre outros.

Os acontecimentos envolvendo as mais diversas formas de interatividade tendem a disseminar processos estéticos, operando 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. A interface maquínica opera a aglomeração/articulação de intensidades e de diferentes territórios existenciais.

Segundo Guattari, “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 o objeto de estudo em sua dimensão criativa e processual, existe uma potencialidade do aumento de complexidade informacional, uma recomposição de territórios, sendo também aberta a microacontecimentos, refazendo-se 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, criando novos territórios.

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

2. Intervenções artísticas urbanas

Para identificar as diversas formas como a mídia digital atua como componente de diferenciação nos processos de criação, subjetivação, bem como suas relações com o virtual como potencial, dividimos em a) intervenções urbanas e b) ativismo mediado pelas tecnologias digitais.

Durante o evento internacional de arte Arte#ocupaSM⁶, participantes ocuparam o prédio da Administração Central da Viação Férrea de Vila Belga,

⁶ Evento 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 - Para mais informações, ver: <http://arteocupasm.wordpress.com/>. Acesso em: 30 mar 2013.

na cidade de Santa Maria, no Rio Grande do Sul, 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, através das diversas obras, a realização de encontros e experiências transformadoras provocaram ressonâncias no campo social, político e tecnológico. Por meio das práticas artísticas colaborativas, com foco na preservação do patrimônio cultural, foi possível ‘tornar visível o que era invisível’, como por exemplo, na obra *Air City* (HILDEBRAND; OLIVEIRA; FOGLIA, 2012), que explorava 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).

Intervenções artísticas como a mencionada estimulam outras maneiras de se relacionar com o espaço da cidade, e fazem o usuário produzir outras espacialidades dentro da cidade.

Destaca-se também como a cidade torna-se, de forma complexa, produto e ao mesmo tempo 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.

3. 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.

O fenômeno de auto-organização de multidões via rede tem sido denominado como multidões inteligentes ou *Smart Mobs* (RHEINGOLD, 2002), ou seja, uma multidão que se organiza utilizando a mídia digital com algum objetivo, que pode ser político, social 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 acontece uma auto-produção, 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 *Smart Mobs* com as tecnologias de comunicação, as quais, por sua vez, introduzem 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" (LEMOS, 2004, p. 36) considerou-se que esses movimentos envolvem singularidades em um campo pré-individual, constituindo e dissolvendo agenciamentos. Operam com códigos, colocam diferenças em conexão, provocando assim ressonâncias e fazendo a consistência de um acontecimento.

Se tomamos esses movimentos e seus desdobramentos segundo 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.

As alterações no ritmo cotidiano, causadas por movimentos como as *Smart 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, 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 esta lógica é a experimentação; e o nomadismo é o movimento.

3.1. Políticas na transversal

As *Smart 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, 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 espaços⁷. 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, estratificada, 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, podem ser máquinas de guerra potenciais, não que tenham a guerra por finalidade, mas como forma de resistência. É próprio da máquina de guerra desfazer, se desfazer 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 da comunicação também têm

⁷ 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.

participação na construção de cartografias que favoreçam “a abertura de possíveis na existência individual e coletiva” (ROLNIK, 2007a, p. 8). Podem, assim, serem criados territórios nos quais a experiência estética e a liberdade de criação voltem a pulsar.

4. 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 ética e estética, pois segundo Guattari, em uma era pós-mídia, é possível transformar as referências, os sistemas de valorização, ou seja, é possível pensar em uma comunicação não

consensual, 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 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.

Entender o espaço da cidade, seus contextos de comunicação e de autoprodução em seus componentes de passagem, implica pensar numa condição de criação arquitetônica e urbana que evolui com as transformações da cidade contemporânea.

Referências

ASCOTT, R. Arquitetura da Cibercepção. In: GIANETTI, C. (org). **Ars telemática**. 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.

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.; 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.

Grupo de Pesquisa em Cibercidades. Disponível em:

<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/>. Acesso em: 30 mar. 2013.

- GUATTARI, F. **As Três Ecologias**. Campinas: Papirus, 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.
- LEMONS, 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.
- MIT Media Lab. Disponível em: <http://www.media.mit.edu/>. Acesso em: 30 mar. 2013.
- MORIN, E.; MOIGNE, J. **A inteligência da complexidade**. São Paulo: Peirópolis, 2000.
- Núcleo de Estudos de Habitares Interativos. Disponível em: <http://www.nomads.usp.br/site/>. Acesso em: 30 mar 2013.
- PIMENTA, E. **Teleantropos**. A desmaterialização da cultura material. Arquitectura 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>. 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.

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).

VIRILIO, P.. **A Máquina de Visão**. Rio de Janeiro: José Olímpio, 1994.