

## ZL VÓRTICE: O PROCESSO CRIATIVO NO CONTEXTO ARTÍSTICO CONTEMPORÂNEO

Daniel Paz de Oliveira / Universidade Estadual de Campinas  
Hermes Renato Hildebrand / Universidade Estadual de Campinas

### RESUMO

Pretende-se investigar as condições de criação nas artes interativas e contemporâneas, no contexto da complexidade, interação, colaboração, com base nas tecnologias emergentes. Ao acompanhar o processo criativo do projeto ZL Vórtice a intenção é levantar dados, mapear territórios e cartografar aspectos que se vinculam às práticas artísticas e de gestão pública, enfatizando as emergências de padrões estéticos e poéticos e de diferentes formas de significação. O projeto ZL Vórtice vem sendo desenvolvido na Zona Leste, em São Paulo. A investigação será realizada com base no “Método Cartográfico”, criado por Gilles Deleuze e Félix Guattari (1995) que aborda as dimensões da subjetividade e a elaboração do conhecimento. Acredita-se que a “desprogramação de processos” por meio da incorporação do imprevisível, apresenta componentes estéticos e poéticos que podem ser explicitados.

### PALAVRAS-CHAVE

Complexidade; cartografia; arte contemporânea; processos de criação; método cartográfico.

### ABSTRACT

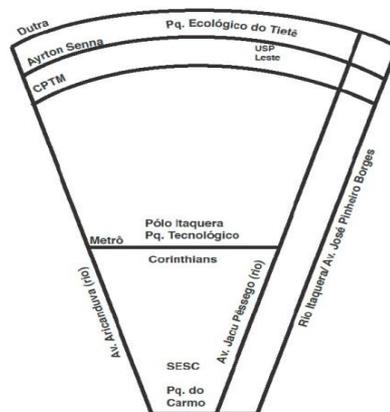
In this article we intend to investigate the current conditions of creation in interactive and contemporary art within the context of complexity, interaction, collaboration and based on emerging technologies. By following the creative process of ZL Vortex project, the intention is to collect data, to map territories and aspects that are linked to artistic practices and public management, emphasizing the emergence of aesthetic and poetic patterns and different forms of significance. The ZLVortex project is being developed in the East Zone in São Paulo. The research will be based on "Cartographic Method", created by Gilles Deleuze and Felix Guattari (1995) that addresses the dimensions of subjectivity and the development of knowledge. We believe that the "deprogramming process" presents itself as an aesthetic and poetic component, by incorporating the unpredictable, and that can be made explicit.

### KEYWORDS

complexidade; cartografia; arte contemporânea; processos de criação; método cartográfico.

## Introdução

O Vórtice é um conceito matemático que vem sendo utilizado na dinâmica dos fluídos. O Vórtice gera vorticidades que devem ser entendidas como quantidades de circulação ou rotação de fluídos por unidade de área, a partir de um ponto central, que é o campo de escoamento. São movimentos espirais ao redor de um centro de rotação que se revela como um conceito interessante para dar nome ao Projeto ZL Vórtice (ZLV)<sup>1</sup> que está sendo desenvolvido numa região periférica da cidade de São Paulo: a Zona Leste.



O Projeto ZLV é coordenado por Nelson Brissac e se organiza em diferentes camadas ambientais, sociais e urbanas, em um território entrelaçado por infraestruturas de transportes, hidrográficas, sociais, etc., e de ocupação urbana onde às comunidades organizam-se de modo precário. O ZLV é um vórtice complexo que está localizado entre as avenidas Aricanduva e Jacú-Pêssego, ao norte, à várzea do rio Tietê e, ao sul, o Parque Ecológico do Carmo.

O Projeto ZLV está sendo desenvolvido numa área próxima ao aeroporto de Guarulhos, Rodoanel Sul em uma região de São Paulo que dá acesso ao Porto de Santos. Essa região passa por grandes transformações, devido aos investimentos em infraestrutura e em equipamentos públicos. Neste espaço geográfico, emergem novas configurações urbanas, arranjos produtivos e práticas sociais. Lá encontramos bacias fluviais e várzeas afetadas por atividades extrativas, edificações improvisadas, exploração industrial, aterros, depósitos de rejeitos e, de vez em quando, dá lugar a enchentes provocadas pelo Rio Aricanduva.

Assim como o vórtice, o projeto ZLV concentra seus interesses nas emergências de centros emissores de informação e dados, determinando “fixos” e “fluxos” que o compõe, também busca estabelecer potencialidades e padrões que pretendemos observar. ZLV é um projeto que vem sendo realizado por diversas universidades e instituições públicas e privadas, atualmente, estamos levantando dados da região a fim de implantar canteiros de experimentações. Estes canteiros vão reunir artistas, arquitetos, designers, engenheiros, cientistas, gestores públicos e lideranças das comunidades locais que irão relacionar diferentes aspectos da região: paisagens críticas, moradias, mobilidades, territórios produtivos, eventos artísticos e de reciclagem no espaço público. Cada canteiro pretende ser um laboratório para a criação de protótipos que irão servir para as práticas coletivas e políticas públicas.

Desse modo, visualizamos as potencialidades do Projeto ZLV que, neste momento, em parceria com o SESC, com o apoio de diversas agências públicas de planejamento e gestão urbana e com a participação dos pesquisadores realizam uma pesquisa para reconhecimento do lugar. Nosso objetivo é detectar as dinâmicas da paisagem, modos de morar e produzir, dispositivos de mobilidade, formas de comunicação, organizações e práticas comunitárias e, também, os processos urbanos críticos.

A ideia central do projeto é observar, problematizar e intervir em aspectos de interesse ambiental, cultural, social, econômico e histórico, desenvolver um banco de dados e uma Plataforma Computacional que deverá acessar equipamentos móveis e de comunicação dos territórios do ZLV. Na prática pretendemos realizar experimentações de novos materiais, processos de fabricação, dispositivos construtivos e agenciamentos sociais que favoreçam a inovação e a difusão tecnológica em áreas periféricas das metrópoles.

### **Plataforma computacional do ZL Vórtice**

Um dos objetivos específicos do Projeto ZLV é a elaboração de uma Plataforma Computacional que deverá permitir a visualização das dimensões abstratas e configurações sistêmicas com cartografias que deverão apresentar os processos urbanos e sociais e aspectos relevantes de nossa intervenção. Nela pretendemos articular

diferentes camadas do território de ZLV que devem transitar entre a vida cotidiana e suas configurações.

A Plataforma deverá articular questões relativas aos contornos e vizinhança do território e as dinâmicas sociais, econômicas e urbanas da Zona Leste com a metrópole. Pretendemos também buscar compreender os impactos que esses processos realizam na vida das pessoas, permitindo a cooperação e interação no ambiente em que eles vivem.

Em relação à Plataforma Computacional destacaremos as configurações e organizações do território que deverão ser apresentadas em dispositivos cartográficos de modo a explicitar a organização do território de ZLV. Hoje, a complexidade e a escala das obras de infraestrutura, a gestão dos recursos naturais, projetos de reurbanização e sistemas de transporte e comunicação, não permitem a visualização das intervenções que estão em andamento e de seus impactos na vida das pessoas da região.

A população e os próprios agentes têm dificuldades para perceber como estes processos estão sendo implantados. Desse modo, com esta cartografia, pretendemos desenvolver aplicativos e utilizar ferramentas computacionais gratuitas da internet para dar visibilidade e permitir a compreensão das complexidades da metrópole e dos locais específicos de ZLV. Não estamos apenas georeferenciando eventos, nem mapeando ocorrências, mas buscando enxergar o contexto urbano e revelando características e potencialidades que se mesclam com São Paulo.

A Plataforma Computacional de ZLV pretende ser uma ferramenta de visualização em grande escala, de processos que escapam às experiências imediatas dos indivíduos. Ela também deverá permitir a identificação dos projetos propostos para a região; avaliar os desenhos e configurações destas implantações; colaborar para o acompanhamento e participação nas intervenções. De fato, a Plataforma visa ser uma ferramenta abrangente que deverá ser utilizada pelos técnicos encarregados das obras de infraestrutura de reurbanização e também permitir o uso pela comunidade que está sendo afetada por essas obras. Além de auxiliar artistas e criadores locais a articular redes e explorar possíveis sinergias. Um mapa das potencialidades da região e ações realizadas pela comunidade.

O dispositivo pretende ser uma base de dados que permitirá encontros com os criadores e com as comunidades locais, registrando suas atividades, experiências, retratos e memórias. Esse quadro (principais atividades, materiais predominantes, vocações criativas) deverá auxiliar na preparação das oficinas nos canteiros. Por fim, a Plataforma ZLV pretende ser um espaço de inovação; um laboratório para experimentação de tecnologias e design informacionais, em parceria com os centros de pesquisas nacionais e internacionais.

### **Funções da plataforma**

1. Disponibilizar o levantamento urbano e socioeconômico da Zona Leste na região do Projeto ZLV, permitindo aos usuários visualizar as dinâmicas urbanas e econômicas da região, articulando situações e atividades locais.
2. Disponibilizar o levantamento histórico e sociocultural, mapeando as histórias e narrativas, atividades culturais, experiências, retratos e memórias das comunidades locais. Um registro dos modos de trabalhar, materiais predominantes e vocações criativas de cada área, auxiliando na preparação das oficinas com criadores e comunidades.
3. Construir de um dispositivo informacional, desenvolver usos de tecnologias, procedimentos operacionais e design em parceria com várias entidades acadêmicas, órgãos públicos e instituições de pesquisa.

### **Objetivos da plataforma**

1. Instrumentalizar indivíduos e comunidades para participar da elaboração e condução de ações sociais e de políticas públicas;
2. Capacitar criadores e comunidades para participar de processos inovadores de design e produção, articulando diversas redes;
3. Mobilizar criadores e comunidades para participar de intervenções artísticas que atualizem o repertório estético e operacional das ações no espaço urbano e que contribuam para a percepção e renovação dos lugares.

Hoje, os sistemas tecnológicos estão sendo desenvolvidos e aperfeiçoados com as seguintes características: a) trabalhar com vários canais de comunicação; b) funcionar com mídias móveis e locativas: *tablets* e celulares; c) funcionar com plataformas

Apple iOS (*iPhone, iPad, iTouch*); d) reproduzir áudios, vídeos e imagens em arquivos computacionais; e) realizar imagens a partir de arquivos fotográficos, vídeos e com realidade aumentada. Os dispositivos a serem desenvolvidos devem incorporar elementos pensados para o espaço público: o GPS (que amplifica as possibilidades de localização) e a navegação com os corpos sem o uso de telefone. As interfaces e os nós móveis são estações de transmissão livre (não necessita da rede internet), uma infraestrutura de telecomunicações sem fio. Portanto, a Plataforma deverá permitir a criação de uma malha digital como uma rede cidadã, interativa e comunitária.

### **O método cartográfico**

O processo criativo do Projeto ZLV tem como base o “Método Cartográfico” de Deleuze e Guattari que Kastrup (2008) identifica, na vasta obra desses pesquisadores contemporâneos. As pistas para a prática do “Método Cartográfico” não se limitam aos produtos de um processo, mas trabalham com os nós, fluxos e a construção das redes processuais de produção. No entanto, antes da explicitação do “Método Cartográfico”, em relação à complexidade do pensamento, introduzimos Edgar Morin que, ao tratar do “conhecimento do conhecimento” afirma que ele existe e permanece no interior da linguagem, do pensamento e da consciência. Para ele,

[...] de acordo com a lógica de Tarski, um sistema semântico não pode explicar totalmente a si mesmo. Segundo o Teorema de Gödel, um sistema complexo formalizado não pode encontrar em si mesmo a prova da sua validade. Em resumo, nenhum sistema cognitivo estaria apto a conhecer-se exhaustivamente nem a se validar completamente a partir dos seus próprios instrumentos de conhecimento. [...] Todavia a lógica de Tarski, assim como o Teorema de Gödel, indicam-nos que é eventualmente possível remediar a insuficiência autocognitiva de um sistema pela constituição de um metassistema capaz de envolvê-lo e considera-lo como sistema-objeto. (MORIN, 2012, p. 24)

A partir desta concepção do processo de cognição, vamos ao “Método Cartográfico” ciente de sua “incompletude” e de sua incapacidade de ser uma unidade; uma síntese. Destacamos então, “o caráter inacabado de todo o conhecimento, de todo o pensamento e de todas as obras”, portanto de todo sistema e método. Por outro lado, o “Método Cartográfico” não se apresenta como um conjunto de regras prontas para serem aplicadas, e sim exige a construção de um procedimento que se faz

desde o instante em que o cartógrafo chega ao campo de trabalho, desprendido de expectativas e saberes anteriores e aberto às percepções e com muita atenção para, de fato, articular os dados disponíveis no território que pretende cartografar. Assim, ele faz um trabalho de preparação dos dados, não se limitando apenas a coletá-los (KASTRUP, 2008). Para melhor compreender o “Método Cartográfico” vamos observá-lo a partir de vetores que indicam caminhos, que ocorrem em qualquer ordem, não na que vamos relatar. Virginia Kastrup (2009) indicou como pistas, sugerindo a ideia de vetores que apontam em determinadas direções e orientações, pois indicam caminhos que e podem ocorrer simultaneamente e constituem o todo do método em sua “incompletude”.

A **primeira pista** indica que cartografar é acompanhar um processo, e não representar um objeto. O artista participa ativamente de um processo de atualização de potencialidades que estavam virtualmente presentes no campo da pesquisa. “Toda a pesquisa é uma intervenção”. (KASTRUP et al., 2009, p. 17) Na interação com o território, o artista ordena a percepção de forma multilinear, e com certeza, não há separação entre o pesquisador e o objeto de pesquisa. A intervenção acontece na experiência que agencia sujeito e objeto, teoria e prática, num mesmo plano de produção ou de emergência; é o plano da experiência.

Na **segunda pista** verificamos que a cartografia é sempre um conjunto de forças. São pistas que indicam caminhos. “O objetivo da cartografia é justamente desenhar a rede de forças à qual o objeto ou fenômeno, em questão, se encontra conectado, dando conta de suas modulações e de seu movimento permanente. Para isso é preciso, num certo nível, se deixar levar por esse campo coletivo de forças.” (KASTRUP et al., 2009, p. 57) Segundo a visão do processo de individuação que se faz entre indivíduo e meio, a partir de uma condição transindividual, os componentes são as mídias digitais. Isso nos leva à **terceira pista**: a cartografia seria sempre de certo território existencial. Para Deleuze e Guattari,

[...] os limites de território não são espaciais, mas semióticos. Nesta medida, ao cartografarmos um território, buscamos signos. Mas é preciso enfatizar que a cartografia não é um método interpretativo, pois não é o sentido dos signos que é visado. O signo é importante enquanto constitui uma espécie de zona limite, entre o sentido e o

não-sentido. A dimensão de sentido revela-se na possibilidade que os signos fornecem de identificar que forças circulam no território em questão, sua importância relativa, as polaridades do território, suas valências e seus pontos de intensidade. (KASTRUP, 2008, 468)

Quando Deleuze e Guattari falam que o território não é espacial, podemos considerar que há uma multiplicidade de espaços envolvidos nesse território e lugar. Verificamos essa multiplicidade de espaços, nos aspectos dos signos criados, nos fluxos gerados e em suas concepções, assim como, nas conexões e movimentos produzidos pelas novas práticas comunicacionais (RHEINGOLD, 2002). Também encontramos esta multiplicidade nas forças que favorecem a criação e emergência de linguagens nos encontros entre produções, intervenções e coletivos interagentes.

A **quarta pista**: desenha o campo problemático, composto pelos signos. “Pois é através dos signos que se dá a transposição dos limites da configuração que se encontra atualizada.” (KASTRUP, 2008, p. 468) O próprio desenho do campo problematizado funciona como dispositivo, que seria um vetor que indicam a **quinta pista**. Para Foucault, o método da cartografia requer um dispositivo para operar. O dispositivo caracteriza-se como:

[...] um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre esses elementos. (FOUCAULT, 1979, p. 244, citado por KASTRUP, 2008, p. 469)

Todas as pistas entrelaçam-se, pois a produção de realidade, como função do dispositivo, está relacionada com o desenho do campo problematizado com as atenções às forças que favorecem o processo de invenção e com os diferentes níveis de intervenção que podem ocorrer no decorrer da pesquisa. Aqui cabe destacar que, numa pesquisa-intervenção, o pesquisador não se isola do campo pesquisado e atua nele como um “rizoma”.

Para entender a importância do conceito de rizoma no âmbito dos estudos da produção da subjetividade, é preciso sublinhar também que existe uma distinção que atravessa toda a obra de Deleuze e Guattari. Ela se faz entre dois planos: o plano das formas e o plano

das forças, sendo que o segundo corresponde ao plano ontológico do rizoma. Através desta distinção, considera-se que toda forma existente, seja ela subjetiva ou objetiva, resulta de conexões ou agenciamentos que se dão no plano das forças. Sujeito e objeto são formas, mas a categoria de forma não se separa da ideia de formação. [...] não se trata de uma produção meramente histórica, mas de uma processualidade que se mantém e que coexiste com o produto. [...] O que surge como uma forma é em realidade um agregado de múltiplas forças. O que se revela como um indivíduo é resultado de um processo de individualização (Simondon, 1989), é uma forma individuada, configurada por um coletivo de forças. Logo, há uma dimensão coletiva da subjetividade que comparece tanto na cartografia de indivíduos quanto de grupos. (KASTRUP, 2008, p. 5)

A **sexta pista** indica que a prática da cartografia requer a dissolução do ponto de vista do observador. “O que orienta a pesquisa são as forças do campo e é nesta direção que a cartografia busca ser um método preciso e rigoroso.” (KASTRUP, 2008, p. 469) No plano das formas constituídas, temos o objetivismo e o subjetivismo como “faces da mesma moeda”, mas a cartografia se faz no encontro das forças que constituem o mundo das forças e das subjetividades. O cartógrafo deve prestar atenção nas formas e nos forças em movimento.

Assim, a **sétima pista** indica que “a prática da cartografia requer o aprendizado de uma atenção concentrada e aberta ao presente.” (ibid.) e, por fim, a **oitava pista** indica, que “a cartografia é um método que distingue, mas não separa pesquisa e intervenção.” (ibid., p. 470) No encontro entre o campo pesquisado e o pesquisador, podem surgir movimentos que modifiquem tanto um quanto o outro, bem como o próprio rumo da investigação: “a expansão do campo problemático de uma pesquisa ocorre por suas conclusões, mas também por suas inconclusões.” (ibid., p. 479).

O tratamento que realizamos no campo das artes digitais interativas deve se dar a partir de problemas colocados por diferenças advindas desse campo, que impulsionam o pesquisador a criar um território que expresse essas diferenças. O “Método Cartográfico” poderá se compor com outros em um processo de problematização e criação, o que difere de um processo de investigação de um campo de saber já dado e consolidado.

A **desprogramabilidade** pode aparecer como fundamento do novo pensamento espacial (PIMENTA, 1995). Na obra que estamos analisando, a desprogramação de processos finalizados, por meio da **incorporação do imprevisível**, pode se apresentar como um componente poético. A interatividade e colaboratividade podem estar ligadas a uma nova visão estética. Tem-se como hipóteses que as condições de criação e mapeamento poderão ser apresentadas da seguinte forma:

- a partir de uma visão sistêmica e processual;
- por meio de estudos de projetos artísticos digitais e interativos que se apresentam como sistemas dinâmicos e evolutivos. São “rizomas” que se auto-organizam onde as soluções são provisórias e **emergem** das interações<sup>2</sup>;
- o projeto, entendido enquanto processo, deverá ser evolutivo e adaptável, ou ainda, desprogramável, reprogramável, recombinação;
- As mídias digitais colocam-se como condição e não como um determinante de um acontecimento ou de uma situação, sendo uma condição diferenciada (capaz de produzir diferença), que pode aumentar ou diminuir a potência da ação do sistema (ou de sistemas em interação);
- Ao surgir novos processos, estéticas e poéticas, transforma-se o ato de projetar, não apenas nas artes, mas também no campo do design<sup>3</sup>.

Diante do levantamento das transformações culturais, tecnológicas e estéticas contemporâneas, e das condições de criação evidenciadas pelas produções citadas, os conceitos de **projeto** e **programa**<sup>4</sup> deverão ser revisitados.

### **O Projeto ZL Vórtice como work-in-process**

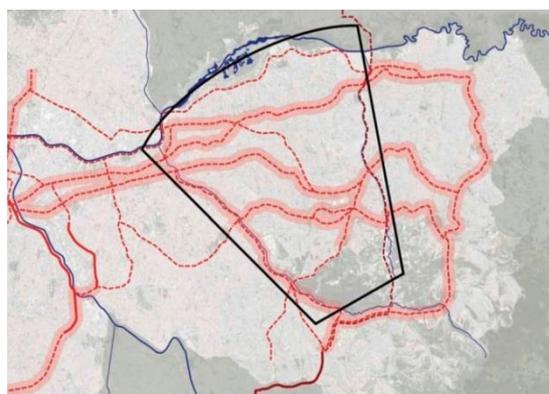
No estado atual do Projeto ZLV indicamos os caminhos que estamos percorrendo para explorar as pistas do “Método Cartográfico”. Inicialmente buscamos vivenciar o território por meio de visitas de reconhecimento porque **cartografar é acompanhar um processo; é vivenciar territórios sem representar objetos**. Para tanto, estamos visitando a região do Vórtice na Zona Leste, onde o Projeto está sendo realizado e produzimos vídeos, fotos, textos de reconhecimento e tivemos contato com o

material já elaborado da região que permitem realizar diagnósticos de reconhecimento do que se pode encontrar lá, através de informações, mapas e cartografias já elaboradas por outras fontes.

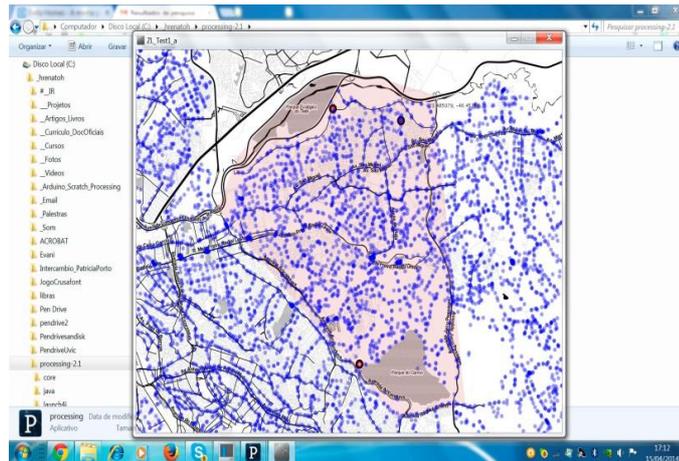


Encontramos situações peculiares como o cemitério de carros e caminhões em plena rua e entramos em contato com aspectos sociais, urbanos, econômicos e políticos que estão permitindo realizar cartografias. As imagens produzidas estão no site <http://www.hrenatoh.net/zlvortice/> e no Blog do Projeto referenciado acima.

Dando continuidade as pistas do Método Cartográfico, vemos que uma **cartografia é sempre um coletivo de forças e o que surge como uma forma é na realidade um agregado de múltiplas forças, e assim, passamos a identificá-las**. Para comentar apenas uma dessas forças, a região é um local que serve de dormitório para as pessoas que lá residem. Os moradores apenas cruzam a região em direção ao centro. ZLV é um local de passagem. Um dos vetores de fluxos do ZLV são os corredores de ônibus que foram planejados ocupando horizontalmente a área como podem ser vistos no mapa ao lado.



**A cartografia seria sempre de certo território existencial; os limites de território não são espaciais, mas semióticos.** Uma das frentes de pesquisa do ZL Vórtice foram os encontros denominados de ZL Camp. Consistiu em reuniões dos participantes para investigar as possibilidades de uso da ferramenta computacional *Processing*<sup>5</sup> para gerar visualizações dos dados cartográficos.



Nestes encontros documentamos os avanços realizados e eles serviram como espaço para compartilhamento de informações e trocas de versões dos arquivos criados. O material foi organizado com duas finalidades: permitir que os pesquisadores do projeto que não tinham tanta familiaridade com a linguagem do *Processing* pudessem aprender mais sobre ela e, com isso, aprimoramos nossos conhecimentos e aperfeiçoamos o desenvolvimento da Plataforma. Geramos repositórios de soluções, apresentamos os desafios para o futuro e identificamos os recursos disponíveis para que os pesquisadores pudessem, progressivamente, ir melhorando a Plataforma. No primeiro ZL Camp, uma das fontes iniciais de trabalho foi o livro “*Visualizing Data*”, de Ben Fry. As discussões giraram em torno da biblioteca *Unfolding Maps*, para criação de mapas interativos e geolocalizados. Entre eles pudemos visualizar a região e os pontos de ônibus, conforme mapa ao lado. O texto de Ben Fry, apesar de ser de fácil manipulação, apresentou alguns problemas porque não tem grades reais de geolocalização, algo é importante em processos de mapeamento.

Este processo revelou que os focos para abordar os mapeamentos são diversos para arquitetos/urbanistas e designers/artistas: o primeiro grupo precisa de informações precisas, comuns em softwares como o QGIS, sua abordagem está ligada à precisão

de dados geolocalizados e a densidade de camadas informacionais são possíveis de serem cruzadas em pontos específicos de um sistema de informação geográfica; o segundo grupo precisa de ferramentas de visualização expressivas, sua abordagem está ligada à representação do conteúdo de forma inteligível (o que não depende necessariamente de precisão). Um dos desafios da pesquisa foi adensar formas de cruzamento de procedimentos de GIS e de visualização com *Processing*, de forma a combinar as duas abordagens. Para quem não conhece o *Processing* a fundo, vale a pena ler sobre o sistema de coordenadas que ele usa para desenhar.<sup>6</sup>

As pistas do Método Cartográfico não precisam ser seguidas de forma linear, por isso, a quinta pista também foi utilizada neste momento, pois, **o método da cartografia requer um dispositivo para operar** e, neste caso, na criação da Plataforma Computacional estivemos trabalhando com a linguagem de programação *Processing*. O *Processing* é uma linguagem de programação desenvolvida para ambiente compartilhado e participativo *online*. Ela permite desenvolver programas de visualizações para as artes visuais. Inicialmente foi criado para permitir desenvolver esboço de *software* e para ensinar os fundamentos básicos de programação num contexto visual. Hoje, existem muitos estudantes, artistas, designers, pesquisadores e amadores que utilizam o *Processing* para aprendizagem, realização de protótipos, e produção.

O *Processing* integra uma linguagem de programação, com um ambiente de desenvolvimento e metodologia de ensino em um sistema unificado. A linguagem foi criada para ensinar fundamentos da programação de computadores dentro de um contexto visual, para servir como linguagem de produção de desenho, e para ser usado como uma ferramenta de produção para contextos específicos. Os estudantes, artistas, profissionais de design e pesquisadores usam para a aprendizagem, prototipagem e produção.

A quarta pista indica que é **através dos signos que se dá a transposição dos limites da configuração que se encontra atualizada; portanto devemos desenhar o campo problemático que é composto pelos signos**. A sexta pista requer a **dissolução do ponto de vista do observador**, a sétima afirma que a **prática da**

**cartografia requer o aprendizado de uma atenção concentrada e aberta ao presente** e a oitava afirma que **a cartografia é um método que distingue, mas não separa pesquisador, pesquisa e intervenção**. Assim, continuaremos vivenciando o território ZLV porque, conforme Virgínia Kastrup, no texto “O método da cartografia e os quatro níveis da pesquisa-intervenção” (2008) habitar o território pesquisado é fundamental para perceber as subjetividades coletivas e as forças do território, pois ele está em constante mutação.

### **Considerações finais**

Para Marcus Bastos “o mundo contemporâneo caminha na direção de uma sociedade de geografias mais fluídas e intrincadas, em que a presença não depende do deslocamento físico, mas da amplitude das redes que reconfiguram a trama de relações ao redor do globo” (2014, p. 87). Uma das características mais evidentes da contemporaneidade é a grande produção de conteúdo digital como uma expansão dinâmica de memória. A interação, mediação e colaboração nos levam a refletir sobre as maneiras como estes conteúdos estão sendo elaborados. De fato, as relações espaço-temporais dos ambientes físicos e digitais, nos quais as produções artísticas se instalam, potencializam a criação, conectam e distribuem tais memórias, expressando às tramas e tessituras que conferem legibilidade e visibilidade às relações sociais, artísticas, culturais e políticas entre os indivíduos, os lugares e territórios possibilitando a criação de signos que, de alguma forma, nos afetam. Neste contexto, a intervenção urbana ZLV como um work-in-process, busca utilizar formas interativas e as memórias expandidas de modo a permitir que situações típicas das relações humanas sejam revividas, potencializadas e possam produzir padrões estéticos e poéticos.

### **Notas**

---

<sup>1</sup> O site do Projeto está disponível no endereço eletrônico <http://zlvortice.wordpress.com/>. Acesso em 30 jan. 2014.

<sup>2</sup> Nesse sentido, é interessante citar como exemplos: o *live coding* – um tipo muito específico de performance audiovisual que pode incorporar, no próprio código de programação, as ações do público em tempo real – e o *generative design* (ver a apresentação do estúdio Onformative e de seus métodos de criação em: <https://vimeo.com/48858267> . Acesso em 30 jan. 2014).

<sup>3</sup> Tais mudanças no campo no design (enquanto atividade projetual) apontam também para o conceito de Open Design (uma referência ao termo “open source”). Exemplos esclarecedores dessas novas práticas podem ser conferidos em NEVES e ROSSI (2011), disponível em: < <http://heloisaneves.com/2011/09/14/open-design/>>. Acesso em 30 jan. 2014.

<sup>4</sup> O conceito de programa, em Flusser (2008), está intimamente ligado ao conceito de criatividade. De certa forma, a criatividade está em encontrar um “acaso” no programa, capaz de reinventá-lo. Ao mesmo tempo, a programação pode ser entendida como uma preparação, que certamente dará condições para que sejam feitas as ligações entre campos do saber aparentemente separados, favorecendo a criatividade.

<sup>5</sup> Processing é um ambiente de programação e uma linguagem open-source para artistas e designer criarem imagens, animação e interações computacionais. Ela foi criada para ensinar fundamentos de programação e lógica computacional para contextos visuais.

<sup>6</sup> Essas informações estão disponíveis nos endereços <https://www.processing.org/tutorials/drawing/> e <https://www.processing.org/examples/coordinates.html>. Ambos foram acessados em 30 de maio de 2015.

## Referências

BASTOS, M. *Escritos limiares sobre arte das culturas redes contemporânea*. São Paulo: Intermeios, 2014.

FLUSSER, V. *O universo das imagens técnicas*. São Paulo: Annablume, 2008.

KASTRUP, V. *O método da cartografia e os quatro níveis da pesquisa-intervenção*. In: CASTRO, L. R. de, BESSET, V. L. (Orgs.). *Pesquisa e intervenção na infância e juventude*. Rio de Janeiro: Trarepa/FAPERJ, 2008.

KASTRUP V. ; PASSOS, E. ; ESCÓSSIA, L. (Org.) *Pistas do método da cartografia: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2009. Disponível em <<https://labsonar.files.wordpress.com/2015/04/pistas-do-mc3a9todo-da-cartografia.pdf>>. Acessado em 30 mai. 2015.

MORIN, E. *O método 3: conhecimento do conhecimento*. Trad. J. M. da Silva. 4ª edição. Porto Alegre: Sulina, 2012.

NEVES, H.; ROSSI, D. Open Design. In: *8º Congresso Brasileiro de Gestão de Desenvolvimento de Produtos*, UFRGS, 2011. Disponível em: <<http://heloisaneves.com/2011/09/14/open-design/>>. Acesso em: 30 jan. 2014.

PIMENTA, E. *Arquitetura no Espaço em Rede*. No domínio do tangível ou do intangível? 1995. Disponível em: <<http://goo.gl/yOqT9>>. Acesso em: 30 jan. 2014.

RHEINGOLD, H. *Smart Mobs: the Next Social Revolution*. Nova York: Perseus Books, 2002.

SIMONDON, G. *L'individuation psychique et collective*. Paris: Aubier. Varela, F. Conhecer. Lisboa: Editora 70, 1989.

**Hermes Renato Hildebrand**

Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUCSP. É professor da UNICAMP e PUCSP e coordenador do Programa de Pós-Graduação do TIDD/PUCSP. Em Artes, Ciências e Tecnologias vêm desenvolvendo pesquisas e produções com as mídias digitais emergentes e locativas.

**Daniel Paz de Araújo**

Doutorando em Artes Visuais pela UNICAMP. Atua como docente nos cursos de Jogos Digitais e Sistemas de Informação da PUC em Campinas e no Curso de Extensão de Design da UNICAMP.