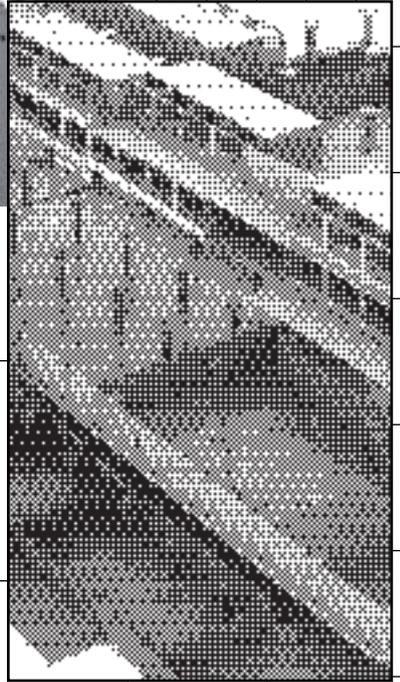
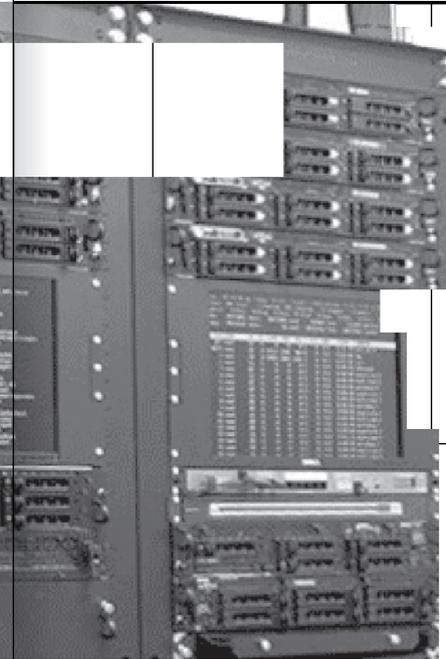


KELLER EASTERLING

Design de meios



obra comissionada pela Fundação Bienal de São Paulo

zazie edições



COLEÇÃO TRAMA

A coleção TRAMA visa à tradução e difusão de textos e ensaios atuais, em edições digitais viabilizadas pelo redirecionamento de recursos institucionais do campo artístico. Os primeiros cinco títulos da coleção – *Excluir-se*, de Sara Ahmed, *Design de meios*, de Keller Easterling, *Redistribuição via apropriação*, de iLiana Fokianaki, *Sobre o inefável fascínio por conquistar agência sistêmica*, de Victoria Ivanova, e *Xenofilia e desnaturalização computacional*, de Patrícia Reed, publicados entre 2016 e 2018, atualizam e trazem novas perspectivas para a teoria e a crítica cultural e para as discussões no campo mais específico da arte contemporânea.

Com essa primeira seleção de ensaios proponho criar um contexto de reflexão crítica sobre dinâmicas institucionais da arte contemporânea para além da costumeira relação artista X instituição, tão explorada

pela crítica institucional que reconhece e descreve paradoxos, mas nem sempre ultrapassa a situação de culpabilidade. Trata-se aqui de uma contribuição a um futuro diagrama que aprofunda a compreensão da dimensão institucional no mundo de hoje, incluindo infraestruturas planetárias distribuídas, a expansão da inteligência artificial e a emergência de novas críticas feministas. Interessa também a esta coleção, temas que possibilitem reflexões sobre a descentralização do humano, modelos sistêmicos e criação de sujeitos coletivos. Essas são questões que sinalizam novas condições de produção e apontam para possíveis ações, não restritas à esfera da arte contemporânea.

TRAMA é parte do meu projeto homônimo, realizado no âmbito da 33ª Bienal de São Paulo. O projeto buscou reorganizar atividades operacionais preexistentes no campo das artes como maneira de reimaginar o funcionamento de instituições e de práticas artísticas.

A coleção TRAMA não poderia ter sido realizada sem a parceria com a Zazie Edições, a tradução e revisão da Pretexto e Rafaela Biff respectivamente, o trabalho de design de Maria Cristaldi e Pedro Moraes, além do apoio da Fundação Bienal de São Paulo, Gabriel Pérez-Barreiro, Laura Cosendey e, principalmente, a colaboração das autoras que aceitaram integrar a coleção.

Luiza Crosman

Design de meios

2018 © Keller Easterling

COLEÇÃO

TRAMA

TÍTULO ORIGINAL

Medium Design, publicado originalmente por Strelka Press, 2018.

ORGANIZAÇÃO

Luiza Crosman

COORDENAÇÃO EDITORIAL

Laura Erber

EDITORES

Laura Erber e Karl Erik Schøllhammer

TRADUÇÃO

Gabriela Baptista / Pretexto

REVISÃO DE TEXTOS

Rafaela Biff Cera

IMAGENS E DESIGN DE CAPA

Pedro Moraes

DESIGN GRÁFICO (miolo)

Maria Cristaldi

*Agradecemos à autora pela cessão dos direitos de tradução e publicação.
Obra comissionada pela Fundação Bienal de São Paulo - 2018.*

Bibliotek.dk

Dansk bogfortegnelse-Dinamarca

ISBN 978-87-93530-19-5

Zazie Edições

www.zazie.com.br

KELLER EASTERLING

Design de meios

Tradução: Gabriela Baptista

ZAZIE EDIÇÕES

DESIGN DE MEIOS

Design de meios: não é o que você pensa que é. Não é novo. Não está certo. Não é mágico. Não é de graça. Não acontece. Nem sempre funciona.

O oncologista não examina apenas o tumor, mas também as flutuações químicas em tecidos próximos. O ator no teatro transmite informações por meio de palavras, mas também através de ações interdependentes. O arquiteto não vê apenas prédios com formas e contornos; observa também a matriz de atividades que os afeta. O geólogo não se limita a classificar espécimes, mas os interpreta como vestígios de um processo.

Ainda assim, embora o pensamento midiático seja praticado em muitas disciplinas, talvez seja subaproveitado diante de hábitos culturais mais dominantes ou enraizados. A cultura é boa em apontar para coisas e chamá-las pelo seu nome, mas não é tão boa em descrever as relações entre as coisas ou os reper-

tórios que realizam. Privilegia declarações, respostas certas, provas litigiosas, universalismos, partículas elementares e finalidades. Gira em torno de roteiros modernos que celebram a liberdade e transcendem a novidade – arcos narrativos que tendem a um final utópico ou distópico. Essa mente coletiva que busca o único é muitas vezes organizada em um *loop* de retroalimentação.

E como o *loop* que só circula informações compatíveis não tolera contradições, também costuma reagir com uma luta binária contra qualquer desafiante. Brigar é essencial para se estar certo. Não há crescimento ou ideação sem argumentação ou debate. Sem conflito, não existe literatura. Quando se favorecerem pensamentos e prática sucessivos, e não coexistentes, a nova resposta certa precisa matar a antiga resposta certa. A mais nova tecnologia redentora irá nos libertar, mas a liberdade de um grupo precisa tirar a liberdade de outro grupo. E o embate deve levar a uma revolução ou a um esgotamento apocalíptico. Entra a música melancólica.

A oscilar entre *loops* fechados e relações binárias, uma cultura desnecessariamente violenta, que eliminou a própria informação de que precisa, muitas vezes insiste em continuar usando as mesmas ferramentas cegas e sem corte, completamente inadequadas para lidar com problemas perenes e químicas contemporâneas de poder. Um valentão é eleito, os números de uma migração de refugiados disparam, uma crise financeira faz com que propriedades passem a valer

menos que nada, um desastre industrial mata milhares de pessoas, os litorais sofrem enchentes causadas pelo aquecimento global, ou adolescentes se juntam ao Estado Islâmico. Se os modelos econômicos e militares de causalidade não oferecem nenhuma explicação, se as novas tecnologias não oferecem a solução, se o consenso em torno de leis, padrões ou planos principais não oferecem alívio, é difícil compreender o problema. Ao supor que esses problemas estejam simplesmente presos em um impasse sem solução ou que não reajam ao pensamento racional, até as pessoas mais inteligentes do mundo ficam sem saber o que fazer.

Esses são os enredos banalizados das nossas “humanidades”. Os binarismos das guerras e a soberania westfaliana das nações, aquela que bate no próprio peito, mantém seu lugar de queridinhos da história. Permite-se que o *homo economicus* tome o palco e a palavra. Comédias românticas se alinham com o antigo folclore de uma sociedade patrilinear. A ficção científica se alinha com tragédias antigas, e conspirações sombrias frustram nosso herói. Inteligente é confundido com novo. Empoderado é confundido com livre. A dissidência, adotando também um binarismo, existe em um mundo de inimigos e inocentes. Como os grandes valentões do mundo e as formas de poder blindadas prosperam nessa oscilação entre *loop* e relação binária, parece que não há nada que possa se opor a eles – há apenas mais formas de lutar, de estar certo e de fornecer o rancor que nutre a sua violência.

Então, como descer pelo alçapão e acionar o outro lado dessa lógica?

Nesse outro lado, onde nada é novo e nada está certo, não há manifestos dramáticos. Mas talvez haja a chance de ensaiar um hábito de pensamento que foi eclipsado. Já é possível detectar, como se estivéssemos de olhos semicerrados, um mundo a uma distância focal diferente. Em vez de contar apenas com declarações, respostas certas, objetos e determinações, podemos detectar e manipular o meio ou a matriz em que estão suspensos e mudam ao longo do tempo. Assim como esse *pensamento midiático* inverte o típico foco em objetos sobre campo, talvez o *design de meios* possa inverter algumas abordagens habituais de resolução de problemas, de estética e de política.

Ao se comunicar com qualquer disciplina ou tratar qualquer um como designer, o design de meios usa o espaço para suscitar ideias produtivas sobre problemas espaciais e não espaciais. Assim como os teóricos da mídia que estão voltando a um entendimento elementar da mídia como meios envolventes de ar, água ou terra, a abordagem trata os materiais granulados e pesados do próprio espaço como um sistema de informação e uma ampla e inclusiva câmera de mistura para muitas redes técnicas, sociais e políticas. O espaço não precisa das telas e dos sensores da *internet das coisas* para fazer com que suas rígidas configurações dançam. Já está dançando. E mesmo em um momento de inovação e ubiquidade digital, o espaço pode ser um meio pouco explorado de inovação com

a capacidade de tornar outros sistemas de informação mais burros ou inteligentes. Livres de noções da mídia como instrumentos de comunicação, analistas de redes sociotecnológicas, teóricos da política, designers e artistas, entre outros, compartilham um estrutura de pensamento ou praticam o *pensamento midiático*. (Ver adiante mais sobre *pensamento midiático*.)

As maiores organizações sociotécnicas do espaço – as fórmulas reproduzíveis para a formatação do espaço ao redor do mundo – podem suscitar ideias inovadoras, por estarem em todos os lugares e em lugar nenhum. Da escala micro à escala macro, de instituições a cidades, são grandes demais ou estão distribuídas muito amplamente para serem avaliadas como um objeto distinto com nome, forma ou contorno. Não reagem a soluções ou determinações individuais e podem apenas ser avaliadas pela atividade ou disposição imanente a sua organização, enquanto a mesma se desenvolve pelo território ao longo do tempo.

Mas, em qualquer contexto, grande ou pequeno, praticar o design de meios é gerenciar os potenciais e as relações entre objetos, a atividade ou disposição imanente à sua organização. A disposição de qualquer organização torna algumas coisas possíveis e outras impossíveis. Como um meio de cultura, determina o que vive ou morre. Como um sistema operacional, estabelece as regras do jogo que conectam e ativam os componentes de uma organização.

Como a política irracional descarrila a política racional com facilidade, estar certo não é uma boa

ideia no design de meios. É fraco demais. Não funciona contra gurus e valentões totalitários. Narrativas padrão sobre a história da sucessão, e não da coexistência, de conhecimentos, futurologias de ficção científica, convicções sobre liberdades lubrificadas ou ativismo indignado não fazem sentido. Multiplicar problemas pode ser mais produtivo. A bagunça é mais inteligente do que a novidade. Obrigações são mais empoderadoras do que a liberdade. Histórias podem se expandir para incluir coisas que não acontecem. Problemas podem ser abordados com respostas que nem sempre funcionam.

Os fracassos espetaculares da cultura somados aos poderes pouco explorados do meio inspiram maneiras alternativas para capturar a imaginação do design – a criação de formas em outra chave ou parte do discurso. Ao inverter a autoridade conferida a declarações, planos principais, padrões ou leis, o design de meios descobre outras capacidades políticas e estéticas na indeterminação, na discrepância, no temperamento e na latência nas organizações.

INDETERMINAÇÃO

Os designers fazem coisas muito bem, mas o design de meios não é bem fazer uma coisa, é mais como botar as mãos nos controles de canais da organização. É o design de interdependências, ligações químicas, reações em cadeia e catracas. Tem o benefício de

uma curiosidade artística por circuitos espaciais ou reagentes em misturas espaciais, uma curiosidade por projetar não um único objeto, mas uma plataforma para modular populações de objetos ou estabelecer potenciais relativos entre eles.

Há um conforto em marcadores dinâmicos e processos inacabados que são *indeterminados para serem práticos*. As disposições do espaço são manipuladas não com soluções, mas com formas ativas liberadas ao longo do tempo – multiplicadores, interruptores, reguladores ou outros órgãos de interação com dimensões temporais estendidas que os permitem se desenrolar e permanecer em jogo. Como o espaço urbano não é um estado estável, um plano principal pode sempre ser burlado ou corrompido. Mas a interação pode ter tanto a capacidade prática de reagir a condições variáveis e a capacidade política de reagir ao momento em que é passada para trás. Em vez de *loops* que anulam informações, ou em vez de buscas paradoxais pela liberdade, talvez situações empoderadoras ou ricas em informação possam se fortalecer por meio da interação – obrigações mútuas, freios e contrapesos, compensações e negociações. Uma interação não é uma solução, e sim algo que não deve funcionar sempre.

Considere uma simples variável espacial para impulsionar o novo veículo autônomo – uma tecnologia saudada como a solução mágica do transporte. Ao se agrupar ou se revezar de forma eficiente, os veículos autônomos são projetados para fornecer uma

condução perfeita com maior mobilidade, economia de combustível, redução de emissões e aumento na produtividade. Mas há um efeito bumerangue. Se esses carros forem particulares e individuais, usados no lugar do transporte público, na verdade, *aumentarão* os congestionamentos, as emissões e a expansão urbana. O carro inteligente estará em um engarrafamento burro. Mas pode faltar à equação apenas um simples volume espacial físico – um “interruptor” urbano que reúna muitas linhas de infraestrutura para que sistemas de informação espaciais e digitais possam tornar um ao outro mais inteligentes, e não mais burros. Embora um interruptor possa ser uma construção no sistema de informação urbano, é como um delta, algo que influencia como as coisas irão mudar ao longo do tempo. Afeta uma série indeterminada e contínua de escolhas. Criar esse interruptor é design de meios.

Ou considere uma interação de variáveis espaciais que induza a construção civil a retroceder de planícies de inundação ao inverter a engenharia da hipoteca que tem sido um germe da expansão urbana e do desastre financeiro. Uma mudança aparentemente simples na organização permite que as hipotecas sejam consideradas em grupos ou em pares e, então, avaliadas por atributos complementares ou que se equilibrem – não por abstrações financeiras virtuais, mas por valores pesados que levem em conta clima, energia, transporte, inundações. Maiores retornos e incentivos seriam dados para grupos de transações que resultem em mudança para áreas mais altas ou

em redução de riscos coletivos para todos. Os agrupamentos acumulam benefícios e ajudam a estabilizar propriedades submersas em água ou em dívidas. À medida que essas transações se multiplicam, mudam os padrões de assentamento. Assim como a casa se tornou uma contaminação, talvez uma contracontaminação possa ocasionar riscos ambientais menores, orçamentos mais previsíveis para famílias e agências governamentais e até novas oportunidades de emprego na desconstrução. Desenhar esse protocolo, e redesenhá-lo como necessário, é design de meios.

Enquanto, em um mundo de *loops* fechados, organizações e instituições tentam eliminar qualquer contradição ou erro, o design de meios também gosta de multiplicar problemas. O paradoxo de Parrondo é uma formulação da teoria dos jogos que demonstra que quando jogamos um jogo com poucas probabilidades de ganhar, perdemos, mas quando alternamos entre dois jogos, cada um com uma probabilidade de perder, podemos começar a gerar vitórias. O gráfico dos resultados lembra uma alavanca, e o processo pode, de fato, começar a se comportar como uma alavanca – como se as perdas criassem uma espécie de tração que traz muitos ganhos pequenos que geram uma vitória.¹ Não homeostasia, mas desequilíbrio; não repositórios fixos de informação, mas informação extrínseca; contradição e misturas de sistemas de

¹ Gregory P. Hamer e Derek Abbott, “Game Theory: Losing Strategies Can Win by Parrondo’s Paradox”. *Nature*, dezembro de 1999.

informação fornecem uma riqueza de potencial para desestabilizar o *loop* fechado e os binarismos. Talvez o mais importante não seja a existência ou o conteúdo de um problema, mas a interação entre problemas.

O design de meios seria, então, como a sinuca, um jogo em que saber uma sequência fixa de jogadas não tem muita utilidade. Mas ser capaz de ver redes ramificadas de possibilidades permite trazer mais informação à mesa e tornar o jogo mais robusto. Na sinuca, não se sabe a resposta; só se sabe o que deve ser feito a seguir. As bolas, às vezes, são ligadas a formas ou regras conhecidas, mas a arte da sinuca envolve calcular suas colisões. O jogador “sabe como” responder a uma cadeia de condições variáveis ao longo do tempo com um órgão de interação.

DISCREPÂNCIA

O design de meios, como a sinuca – que pode empregar habilidade de mira, e também malandragem – ganha igualmente com a discrepância. Para avaliar e manipular meios, é quase como se fosse preciso cultivar a capacidade de perceber em uma tela dividida – para superar partições mentais que separam o nominativo e o ativo, o determinado e o disposicional. Desenvolvemos algo como uma mente canina: vemos coisas com nomes e ouvimos seres humanos dizerem palavras, mas essas coisas não podem ser compreendidas na ausência de milhares de outras indicações

afetivas e posições relativas entre coisas em contexto. A posição do ser humano em relação à porta ou à tigela do cachorro, sua postura ou potencial para a violência, tudo está sendo aferido igualmente, junto com o som das palavras e os significados atribuídos a ela.

Nessa tela dividida, é mais fácil detectar a diferença entre o que uma organização diz e o que faz e como as organizações desassociam suas mensagens de suas atividades reais e disposições subjacentes. A autoridade concedida a declarações pode camuflar a atividade não declarada – que está “escondida” bem à vista. Mas baixar o som dessas declarações revela os atributos discrepantes da organização. Em um lado da tela, histórias sobre organizações sociotécnicas – sejam estradas de ferro, redes hidrelétricas ou *blockchains* – podem tratar de descentralização ou liberdade. Porém a verdadeira disposição da organização pode ser concentrar poder e autoridade, com ambição universal. Um sistema binário burro de curtiduras e descurtiduras filtra uma rede social que se pretende rica em informação. Um poder centralizador respalda uma mensagem populista. Uma rede global de zonas urbanas ao estilo de Dubai facilita não o comércio livre, mas o comércio manipulado.

As formas de poder blindado e os supervírus do mundo podem ser mestres da demagogia monista e da brutalidade binária escancarada, mas também são mestres da tela dividida. Como vigaristas, sabem como funcionam as mentiras. Assim como estar certo, contar apenas uma mentira não é boa

ideia. Mas contar muitas mentiras funciona muito bem. Uma mentira suscita reconciliação e verdade. Muitas mentiras criam uma superfície antiaderente sobre a qual a racionalidade escorrega e derrapa. Sem o fardo da verdade e dando um banho na declaração honesta, o supervírus sabe como fazer as palavras dançarem e como fascinar na ausência de significado e informação. As mentiras estão em toda parte, animadas e em cor. Lubrificam e isolam. A discrepância que outros tentam inutilmente reconciliar de forma razoável é o material bruto dos boatos mediados por completo e das ficções contagiosas que derubam muros e operam nos bastidores com sucesso impressionante. O que importa não é o que dizem as mentiras, mas como elas repercutem. Ideias e significados se anulam enquanto a disposição da autoridade e do controle se fortalece. Preencha a lacuna com conteúdo. Os supervírus só querem dominar e permear – fazer o máximo de barulho ou chamar o máximo de atenção. São mediados, mas, mais do que isso, tornam-se o meio; atividade divorciada de conteúdo ou significado.

O design que tem qualquer esperança de efetuar mudanças manipula a organização, bem como a narrativa que a sustenta. De que outra maneira o design pode explorar os poderes dos estratos de macro-organizações gigantes com ações que são, em potencial, mais sorradeiras ou mais ágeis politicamente? Essa narrativa pode não ser sobre a explicação racional do design e suas capacidades para resolver problemas,

nos moldes dos “discursos de elevador” e das *TED Talks*. Pode ser uma história dissonante que, por mais que não seja física, tem consequências físicas. Pode ser uma narrativa que torne alguma coisa contagiosa ou que gere sua própria superfície antiaderente. Pode ser uma mensagem emocional que torne algum poder mais vulnerável. Ou pode ter uma repercussão cultural surpreendente por ser irracional, absurda, bonita ou violenta.

TEMPERAMENTO

Observar organizações em tela dividida – não apenas as histórias e mentiras em um lado, mas também as oscilações entre *loops* fechados e relações binárias no outro lado – é observar seu temperamento. Embora essa seja uma construção geralmente associada à psique humana, qualquer organização tem um potencial tanto para concentrar quanto para distribuir o poder, assim como tem um potencial para intensificar ou diminuir a violência. Alinhado com o temperamento, o design de meios pode ajustar histórias e potenciais organizacionais em ambos os lados da tela.

Pode haver mensagens que incitem ou acalmem, mas, sem ter que fazer declarações ou organizar confrontos, os designers podem também atuar como pais nas brigas dos filhos. Os pais não tentam analisar o conteúdo da discussão, mas mudam rapidamente a disposição do contexto. Abaixam a temperatura do

ambiente, colocam uma cadeira sob a luz, aumentam a taxa de açúcar no sangue de uma criança, ou introduzem um animal de estimação nos braços de outra, tudo para que a química do ambiente deixe de induzir ou sustentar a violência.

De forma semelhante, há inúmeras maneiras de ajustar os sólidos e os líquidos do mundo urbano para reduzir a violência e a tensão. Como a vantagem material em um jogo de xadrez, morfologias, topologias e relações urbanas encarnam potenciais. Ao concentrar ou distribuir o poder, têm a capacidade de incluir ou excluir. A urbanidade tipicamente recorre à quebra de *loops* e de relações binárias ao multiplicar e diversificar seus componentes ou colocá-los em relações interdependentes. Jane Jacobs, pesquisadora da teoria da informação, observou os sistemas dançantes das ruas – as relações e sub-rotinas variáveis que as tornam seguras ou perigosas, fracas ou robustas.² Pontos de vista, distâncias que podem ser percorridas a pé, populações, tudo é parte desse sistema de informação. Ou considere uma rua onde grandes lotes consolidam o poder entre um pequeno número de agentes em contraste com uma rua onde pequenos lotes permitem compras pequenas de um grande número de agentes. A configuração do espaço urbano também filtra e direciona a passagem de

² Nicholas de Monchaux, *Local Code: 3659 Proposals about Data, Design and the Nature of Cities*. Princeton: Princeton Architectural Press, 2016, pp. 118-139.

corpos de maneiras que podem ser mais perigosas ou mais resilientes. No dia em que o World Trade Center e o Pentágono foram atacados com aviões, a disposição organizacional dos prédios restringiu a fuga com uma organização linear de escada ou aumentou as chances de as pessoas escaparem com múltiplas saídas simultâneas.

Nações e economias neoliberais, organizadas como um *loop* fechado, muitas vezes não reconhecem os direitos de trabalhadores ou indivíduos migrantes e formam uma oposição binária a essa contradição percebida. O comércio global tem agilizado com perfeição o movimento de bilhões de produtos e dezenas de milhões de turistas e mão de obra barata, mas a mesma engenhosidade legal e logística está, de alguma forma, ausente diante da necessidade de tirar milhões de pessoas de conflitos ou desastres ambientais. A nação tem um botão de ligar e desligar burro para conceder ou negar cidadania ou asilo. A ONGcracia oferece uma solução universal, como os campos de refugiados, que não têm qualquer chance de atender às necessidades particulares de milhões de indivíduos. Mas em oposição à violência imanente a essas disposições monistas, binárias ou em *loop*, relações diretas entre um migrante e um patrocinador têm sido, há muito tempo, uma forma mais bem-sucedida de auxílio. Ao se afastar do único e do binário, o design de meios pode multiplicar as trocas um a um. Pode até oferecer os potenciais dos sistemas de informação urbanos como variáveis nessas trocas –

variáveis espaciais que podem ter mais autoridade na governança global.

No meio, algumas formas inesperadas de opor a violência ou estimular a produtividade podem ter a capacidade de mobilizar problemas misteriosos ou persistentes. Para Gregory Bateson, redes ou organizações ricas em dados, onde informações circulam de forma mais livre, seriam menos tensas ou destrutivas. Ele utilizou um modelo disposicional e temperamental para compreender os difíceis problemas da adição e do alcoolismo, bem como os misteriosamente bem-sucedidos programas de doze passos. Costumava analisar organizações nas quais duas entidades estivessem em uma oposição binária “simétrica” com tensões cada vez mais intensas (cão alfa contra cão alfa), ou uma relação binária “complementar”, no qual uma parte é submissa a outra (cão alfa e cão beta).³ A condição simétrica descreve a competição contínua com o álcool e as drogas que leva à intensificação das tensões. Essa luta da força de vontade contra as drogas é aliviada quando se adota uma postura complementar: relaxar e se entregar a um episódio de uso. Ou, como alternativa, em um aparente paradoxo, o único tratamento com relativo sucesso envolve não uma guerra contra as drogas e o álcool, mas um reconhecimento submisso de impotência diante das drogas e do álcool, que está no centro da comunida-

³ Gregory Bateson, *Steps to an Ecology of Mind*. Chicago: University of Chicago Press, 2000, pp. 225-244, 64-72.

de dos alcoólicos anônimos. Organizações recíprocas ainda mais estáveis são aquelas que compartilham o poder e se alternam na vitória, para que a obrigação possa ser mais empoderadora do que a dominância, a competição, a independência ou a liberdade.

O design de meios também tem o potencial de expandir o repertório para mudar as condições que sustentam a opressão e a violência. Sem confrontar diretamente os supervírus ou outro poder em seus próprios termos, ações remotas ou metaorganizacionais estão disponíveis. Como observa Caroline Levine, Jane Eyre não enfrenta o diretor da escola Lowood, mas passa ao largo de seu poder por vias legais, operando um passo ou um nível jurisdicional à frente. Para reduzir a ameaça de violência contra ela e contra outros, ela manipula formas no contexto de sua história, mas também tem outros metaefeitos ao mudar o status da heroína na literatura.⁴ Ou a famosa cena do filme *Spartacus*, de Stanley Kubrick, na qual autoridades romanas fazem o que apresentam como um anúncio magnânimo a um campo de escravos agrilhoados e acorrentados uns aos outros. Todos os cativos seriam poupados se identificassem o líder insurgente chamado Spartacus. Mas, justo quando Kirk Douglas (Spartacus) está prestes a se levantar e se identificar, Tony Curtis (outro escravo) se levanta com ele e ambos gritam: “Eu sou Spartacus”. Então,

⁴ Caroline Levine, *Forms: Whole, Rhythm, Hierarchy, Network*. Princeton: Princeton University Press, 2015.

um a um e em grupos, mais e mais escravos se levantam e gritam várias vezes: “Eu sou Spartacus. Eu sou Spartacus”.⁵ Ao morrerem juntos, os escravos instantaneamente viram o jogo com seus captores. Em vez de entregar o sucesso a uma autoridade, os escravos dissiparam a violência contra um de seus membros e forçaram o poder dominante a extinguir todas as suas propriedades humanas.

LATÊNCIA

Eventos que pontuam, como crises, competições, vitórias e derrotas, capturam a atenção das narrativas culturais mais familiares, mas no design de meios a disposição não acontece, pois está sempre presente como uma propriedade latente. Assim como o vidro não precisa quebrar para ser quebradiço, as qualidades disposicionais são variáveis e se desdobram. Não há roteiros bem ensaiados de causalidade militar, científica ou econômica – nenhuma lei, declaração ou máxima ideológica. Não há espadas empunhadas na análise de Bateson sobre os encontros do A.A. ou na análise de Jane Jacobs sobre a cidade, há apenas potenciais que eles aprenderam a detectar. Uma cidade robusta com arranjo de peças heterogêneo e

⁵ Keller Easterling, “I am Spartacus”. In: *Autonomy Cube: Trevor Paglen, Jacob Applebaum*, com os autores Trevor Paglen, Jacob Appelbaum, Dr. Luke Skrebowski, Edit Molnár, e Marcel Schwierin. Berlim: Edith-Russ-Haus for Media Art, Revolver Press, 2016.

rico em informações não tem um evento preciso ou uma métrica para marcar sua produtividade. Se uma fábrica insegura desaba ou pega fogo, há um evento que marca a violência, mas em inúmeras fábricas ou parques industriais que não cedem sob o peso de sua própria negação, não há evento algum. Há apenas as agressões constantes de dinâmicas de poder descaradamente desiguais, com sua cadência de efeitos diários.

O design de meios intensifica uma habilidade de detectar e manipular potenciais latentes na ausência de um evento ou de uma declaração, a violência persistente e vagarosa ou a interação entre ricos potenciais para os quais geralmente não há história. Há muitas formas de monetizar ou militarizar a experiência espacial, mas, às vezes, confere-se menos autoridade a evidências disposicionais sobre organizações. Essas mudanças são muitas vezes tratadas como anedóticas ou mágicas, eventos que surgem do nada, porque uma narrativa sobre o comportamento de propriedades latentes permanece sem ser contada.

Histórias de *coisas que não acontecem* podem ser estruturadas como uma epidemiologia ou um conjunto ramificado de limiares e pontos de vantagem e podem estar principalmente interessadas em como modular a violência em organizações ao torná-las ricas em informação. Mais como química do que como lei, essas histórias destacariam agentes de mudança que se tornam contagiosos ou impassíveis aparentemente intransponíveis que se dissolvem de repente: o mo-

mento em que o valentão vence ou recua contra todas as expectativas.

Quais eram os reagentes ou aceleradores político-espaciais em momentos de metástase e remissão? Jane Eyre acaba deixando Lowood, ou Frank Welch diz a Joseph McCarthy: “O senhor não tem nenhum senso de decência?”, ou Tony Curtis diz: “Eu sou Spartacus”. Qual é a chave estrutural para mudanças como aquelas em relação ao casamento gay e ao cigarro nos Estados Unidos, e como essas mudanças diferem em disposição de controvérsias em torno do aborto, ou da violência com armas de fogo, ou da liberdade de expressão em diversos contextos políticos globais? Como essas diferentes narrativas históricas podem proporcionar algumas técnicas para uma forma mais furtiva de ativismo que, ao não ser vista como adversária, realize mudanças sistêmicas que passem despercebidas?

NÃO É O QUE VOCÊ PENSA

As formas mais robustas vêm de uma síntese profunda de hábitos mentais. Há mais informação em trocas confusas e desordenadas entre espécies completamente diferentes de ideias e esforços. Mas, embora o não moderno talvez seja a verdadeira ruptura com o pensamento dominante, os seres humanos constantemente caem no engano de achar que, de alguma forma, isso não terá um contorno radical ou uma

silhueta perigosa. *Mesmo quando está claro que a adesão exclusiva e pura ao novo e ao moderno faz com que cultura fique mais burra, a adesão ao impuro continua pouco explorada.*

Será que os problemas intratáveis do mundo – os supervírus e os jogos perdidos – reagiriam ao design de meios? Com a habilidade de detectar e manipular a indeterminação, a discrepância, o temperamento e a latência, haveria uma forma produtiva de abordar problemas que tenham escapado ao entendimento cultural ou não respondam a abordagens familiares?

Botar em foco os atributos macro-organizacionais de configurações espaciais e mudar as regras do jogo pode trazer inúmeros precipitantes de design convencionais e não convencionais, sólidos, bem como ajustes à matriz. Talvez os documentos do design de meios sejam misturas incomuns de histórias populares e especificações técnicas ou instruções arquitetônicas explícitas, como um cruzamento entre um romance, um prédio, uma plataforma, uma tabela atuarial, um filme e uma *blockchain*. Talvez misturas heterogêneas de tecnologias familiares e tecnologias novas possam formar misturas impuras que, por serem ricas em informação, reduzem a violência e desenvolvem capacidades culturais para além da pequena fração de potenciais em jogo no momento.

PENSAMENTO MUDIÁTICO

MÍDIA/MEIOS

O pensamento midiático não está confinado ao estudo da comunicação e não presta mais atenção em tecnologias digitais do que em qualquer outra. Os teóricos da mídia que consideram períodos históricos mais amplos se referem aos primeiros usos da palavra mídia para descrever atmosferas elementares como água, ar, terra ou fogo.⁶ As recentes filosofias sintéticas de John Durham Peters, Harold Innis, Marshall McLuhan, Régis Debray, Niklas Luhmann ou Vilém Flusser se juntam a uma gama de pensadores da arte e da ciência que inclui Herman Melville, Jacob von

⁶ Alguns desses teóricos seriam: John Durham Peters, “In *Media Res*” e “Understanding Media”. In: *The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media*. Chicago: University of Chicago, 2015; Antonio Somaini, “Walter Benjamin’s Media Theory: The Medium and the Apparatus”, *Grey Room*, n. 62, 2016, pp. 6-41; Francesco Casetti e Craig Buckley, “Genealogies of the Excessive Screen”, a ser publicado.

Uexküll, George Sanders Peirce, Walter Benjamin, Gregory Bateson, Bruno Latour e Arjun Appadurai, entre muitos outros. Peters argumenta: “Mídias são veículos e ambientes, contêm possibilidades que ancoram nossa existência e tornam possível o que estamos fazendo”.⁷

Innis ou McLuhan estão presentes como um exemplo daqueles que, em uma cultura focada na declaração, enfatizaram as formas nas quais a comunicação é influenciada pelo meio. Ao longo de uma vida inteira de “pesquisa suja”, Innis investigou as capacidades e as variedades de formas culturais associadas, por exemplo, à pedra, ao papel ou à argila em que mensagens foram transportadas ao longo do tempo e por diferentes ambientes.⁸ A popularização da ideia de que “o meio é a mensagem”, de McLuhan, faz com seja mais fácil ver o meio como um projeto cultural. Quando ele escreve sobre aquele “pedaço de carne suculento que o ladrão usa para distrair o cão de guarda da mente”, está argumentando que o que o meio diz às vezes nos impede de ver o que meio faz.⁹ Ainda assim, o design de meios considera o registro da informação que excede a ideia de “mensagem”.

⁷ John Durham Peters, “Introduction: In Media Res”. In: *The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media*, op. cit.

⁸ Harold Innis, *Empire and Communications*. Voyageur Classics, 2001.

⁹ Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*. Nova York: McGraw-Hill, 1964; Londres: Routledge & Kegan Paul, 2001. “For the ‘content’ of the medium is like the juicy piece of meat carried by the burglar to distract the watchdog of the mind.”

DISPOSITIVO/DISPOSITIO/DISPOSIÇÃO

Quando Giorgio Agamben, como Gilles Deleuze, voltou a investigar as reflexões de Michel Foucault sobre dispositivos ou “aparatos sociais”, ele descreveu outras propriedades do meio. Para Foucault, dispositivo é “um conjunto completamente heterogêneo formado por discursos, instituições, formas arquitetônicas, decisões regulatórias, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais e filantrópicas – em resumo, tanto o dito quanto o não dito. Esses são os elementos do aparato. O aparato em si é o sistema de relações que pode ser estabelecido entre esses elementos [...]”. Em resumo, entre esses elementos, sejam discursivos ou não discursivos, há uma espécie de interação entre mudanças de posição e modificações de função que também podem variar muito”.¹⁰

Agamben relaciona o dispositivo de Foucault ao *oikonomia* grego com a raiz latina *dispositio*. Ele considera uma “família de termos, disposição, dispositivo, dispostor, dispor etc.”. Então, para Agamben, dispositivo é uma economia de peças, “literalmente [...] qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres vivos”.¹¹

¹⁰ Michel Foucault, “The Confession of the Flesh,” entrevista de 1977. In: Colin Gordon (org.), *Foucault, Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings*. Nova York: Vintage Books, 1980, pp. 194-95.

¹¹ Giorgio Agamben, “What is a Dispositor”. Palestra on-line transcri-

Outras reflexões sobre a disposição, como aquelas do filósofo Gilbert Ryle, discutem latência e indeterminação. Disposição é uma palavra interessante que tem quase o mesmo sentido na filosofia e na linguagem comum. Ryle usa atividade prática e linguagem corriqueira para discutir a disposição como o agenciamento latente ou o potencial imanente a uma configuração – uma propriedade ou propensão dentro de um contexto que se desenrola ao longo do tempo. Pode-se avaliar a disposição da personalidade de alguém no decorrer do tempo, ou a disposição de uma casa em relação ao tempo ou à paisagem, assim como pode-se descrever a disposição de uma organização. Ryle observa que o vidro não precisa quebrar para ter uma disposição quebradiça.¹² De forma semelhante, o filósofo Stephen Mumford descreve as formas como essa disposição imanente pode existir – não como um evento, mas como uma “promessa” ou uma “ameaça”.¹³ Ryle também descreve a diferença entre “saber que e saber

ta por Jason Michael Adams, 2005. <https://eclass.upatras.gr/modules/document/file.php/ARCH213/Agamben%20Dispositor.pdf>. Acesso em 26 de outubro de 2017. Ver também: Giorgio Agamben, “What is an Apparatus?”. In: *What is an Apparatus? And Other Essays*. Palo Alto: Stanford University Press, 2009. [N. T.: A versão em português da citação foi tirada da tradução de fala proferida pelo autor em conferência realizado no Brasil, em setembro de 2005. Giorgio Agamben, “O que é um dispositivo?”. Trad. Nilceia Valdati. outra travessia, n. 5, 2005.]

¹² Gilbert Ryle, *The Concept of Mind*. Chicago: University of Chicago Press, 1949, pp. 25-61, 43. Keller Easterling, *Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space*. Nova York; Londres: Verso, 2014.

¹³ Stephen Mumford, *Dispositions*. Oxford: Oxford University Press, 1998, pp. 1-11.

como”; a diferença entre saber a resposta certa e saber como fazer algo, como contar uma piada.¹⁴ O "saber como" é disposicional e essencialmente indeterminado, porque requer o uso de habilidades práticas e capacidade de reagir a sequências variáveis de indicações.

Reunir essas múltiplas reflexões para pensar o espaço das grandes organizações de infraestrutura ou matrizes culturais estende as noções de dispositivo de Foucault. Ao escrever sobre sistemas sociotécnicos, Rosalind Williams observa que esses sistemas não estão situados em apenas um lugar. São grandes demais para serem avaliados como um objeto sem nome, sem forma ou sem contorno e “reduzem (se não eliminam) a possibilidade de resistência local. É possível imaginar uma prisão sendo tomada, mas como se poderia controlar todo o sistema rodoviário? A revolta local se torna impossível, e a revolução geral, necessária, quando o protesto contra sistemas requer a construção de outros sistemas”.¹⁵

PERFORMANCE / OPORTUNIDADE¹⁶

O psicólogo J. J. Gibson traz ao pensamento midiático uma observação sobre as oportunidades/possibi-

¹⁴ Gilbert Ryle, op. cit., pp. 27-32.

¹⁵ Rosalind Williams, “Cultural Origins and Environmental Implications of Large Technological Systems”. *Science in Context*, v. 6, n. 2, 1993, p. 395.

¹⁶ Não há tradução consagrada em português para o termo *affordance*. Optou-se aqui por utilizar "oportunidade" e "possibilidade", alternadamente. [N. T.]

lidades (*affordances*) das formas, ou o repertório de ações que as formas possibilitam aos seres humanos e não humanos, de coisas como um assento ou uma superfície inclinada a uma caverna. Suas observações sobre oportunidade como uma interação entre criaturas e seu entorno perturbam a distinção entre subjetivo e objetivo ou físico e psíquico, considerando essas coisas em relação ao comportamento interativo em uma ecologia de formas. Uma oportunidade ou um repertório para um objeto tem alguma durabilidade, mas não pode ser usada para classificar um objeto; embora tenha potenciais ou capacidades, o objeto pode ser usado de diferentes formas, como uma pedra pode ser empilhada ou arremessada. “Você não precisa classificar ou rotular coisas para perceber suas possibilidades.”¹⁷

De forma semelhante, Bruno Latour traz para o primeiro plano uma matriz indeterminada de atividade humana e não humana nas redes sociotécnicas do meio. Ele argumenta que muitas vezes observamos fenômenos ativos até que possamos declarar “o que é”, sua “competência” essencial, estabilizada. Mas “o que é” nunca pode ser separado “do que faz”. É impossível separar o objeto da ação, a competência do desempenho ou atores/actantes de redes. Nada, então, pode ser mero objeto. Coisas são actantes que induzem a ação relacional em seres humanos. Coisas e

17 J. J. Gibson, “The Theory of Affordances”. In: *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin, 1979.

seres humanos se formatam reciprocamente. Em vez de fazer declarações sobre objetos que reforçam pressupostos existentes, Latour chama atenção para uma trajetória de atividades entre seres humanos e não humanos mais difícil de definir. Ele usa o exemplo do algodão, que declaramos ser um objeto que absorve líquidos apenas depois de observar seu desempenho ao longo do tempo.¹⁸

ESTÉTICA/MÁGICA

A discussão sobre meios em relação à arte e à estética reverbera com muitos dos mesmos conceitos presentes em outras disciplinas. Walter Benjamin instiga Antonio Somaini a fazer uma análise sintética rigorosa da mídia que volta a suas origens elementares. Benjamin evocou um “meio de percepção” no qual a cultura é tanto produzida quanto recebida – um meio influenciado por atmosferas, bem como o aparato para produzir e reproduzi-las.¹⁹ As práticas estéticas de Rancière descrevem não um conhecimento especializado de formas, mas uma estética para acompanhar formas que realizam, assim como representam, e formas que são distribuídas em múltiplas percepções, contextos e recepções. *Madame Bovary* ou *A educação sentimental* poderiam inspirar ações políticas que

¹⁸ Bruno Latour, “How Better to Register the Agency of Things”. *Tanner Lectures*, Universidade Yale, 26 e 27 de março, 2014.

¹⁹ Antonio Somaini, op. cit., pp. 6-41.

nunca foram manifestadas nos textos.²⁰ Em uma releitura de formas literárias, Caroline Levine evoca Benjamin, Gibson, Rancière, Latour. Afastando-se tanto dos estruturalistas quanto dos pós-estruturalistas, ela, como Gibson ou Rancière, não classifica formas, mas reconhece algumas de suas oportunidades como marcadores dinâmicos. Por exemplo, binarismos ou universalismos apresentam qualidades e químicas consequentes. Nas “colisões” entre umas e outras, as formas têm uma instrumentalidade política especial. Personagens agem dentro de seu contexto encenado, mesmo quando também agem de formas metanarrativas. *Bovary* ou *Jane Eyre*, sobre as quais Levine escreve, são agentes dentro do romance, assim como reagentes na cultura. Suas ações interagem com condições da cultura para inspirar comportamentos libertários que elas mesmas nunca botaram em prática. Formas narrativas e formas culturais em redes plurais sobrepostas têm capacidades ou possibilidades que são inerentemente políticas e alteram as formas em que o poder é organizado. O ricochete é difícil de pré-determinar.²¹

Embora a autoridade do determinado possa, às vezes, desconsiderá-lo como frágil, mágico ou efêmero, o pensamento midiático não está à deriva, nem é invisível, mágico ou impossível de ser conhecido.

²⁰ Jacques Rancière, *The Politics of Aesthetics*. Londres: Continuum, 2004, pp. 14, 12-45.

²¹ Caroline Levine, *Forms: Whole, Rhythm, Hierarchy, Network*. Princeton: Princeton University Press, 2016, p. 3.

Benjamin sugeriu que o haxixe seria útil para acessar as atmosferas do meio e escreveu sobre o fantasmagórico, um halo ou uma aura, o espiritual e o místico, o véu ou o disfarce.²² Mas Ryle admirava-se com o fato de que seus colegas de educação mais elegante viam nessa latência ou indeterminação algo de “sobrenatural”.²³ Será que esse conhecimento dos meios – o conhecimento de “saber como” –, em última instância, prático, constitui a maior parte daquilo que sabemos e mais daquilo que poderíamos saber?

FORMA/INFORMAÇÃO

Gregory Bateson analisou potenciais em configurações e trocas humanas e não humanas como se fossem sistemas de informação. Ele observou que um homem, uma árvore e um machado formam um sistema de informação.²⁴ Mesmo aqueles pensadores contemporâneos, como César Hidalgo, que enfatizam ferramentas digitais em formulações econômicas complexas não separam redes digitais de redes de pessoas e “sólidos” no mundo. Todos são sistemas de informação que “computam”.²⁵ Ainda assim, apesar da burrice temporária que às vezes segue o primeiro lampejo de uma nova tecnologia, a cultura muitas

²² Antonio Somaini, op. cit., pp. 22-25, 6-41.

²³ Gilbert Ryle, op. cit., pp. 119-120.

²⁴ Gregory Bateson, op. cit., pp. 472, 464.

²⁵ César Hidalgo, *Why Information Grows: The Evolution of Order, from Atoms to Economies*. Nova York: Basic Books, 2015.

vezes tende a apagar os componentes mais antigos de um complexo cultural e apostam todos os seus sonhos no mais novo. Bateson também dizia com frequência: “Informação é a diferença que faz a diferença”.²⁶ Sua insistência em colisões disciplinares – “momentos convulsivos” que têm o mesmo efeito que o humor – ou sua habilidade de ver sistemas relacionais em coisas tão díspares como circuitos elétricos ou encontros dos alcoólicos anônimos sem dúvida contribuíram para algumas das maiores inovações nas tecnologias digitais.²⁷ Levine, de forma semelhante, descreve formas como “todos os formatos e configurações, todos os princípios de ordenação, todos os padrões de repetição e diferença”.²⁸ Então, embora a cultura possa ficar mais confortável concentrando-se nas formas em um estado regular, talvez essas formas possam proporcionar muito mais informação e diferença quanto colidem ou se esbarram nas químicas do meio.

²⁶ Gregory Bateson, op. cit., pp. 472, 381, 462, 315, 272, 21.

²⁷ Joshua Heims, *The Cybernetics Group*. Cambridge: MIT Press, 1991, p. 109.

²⁸ Caroline Levine, op. cit., p. 3.

Esta coleção é parte da pesquisa "Notas em ficções institucionais e algumas hipóteses a serem desenvolvidas na prática – INDEX 1/3 NÁUSEA" e foi organizada no âmbito do projeto TRAMA para a 33ª Bienal de São Paulo.

