



## Interlocuções críticas e criativas entre design, arte e a cidade instrumentalizada.

RENATO FURQUIM VRY <sup>1</sup>

### Resumo

O presente trabalho tem como objetivo engajar a criação de um repertório teórico-prático que contribua na análise crítica do fenômeno de instrumentalização das cidades contemporâneas e, quando possível, no redesenho criativo de seus dispositivos. Para isso, o trabalho contextualiza esse fenômeno de instrumentalização, observável na gigantesca proliferação de sistemas sem fio, sensores, circuitos de vigilância, interfaces digitais, entre outros dispositivos em rede, que alteram os termos fundamentais nos quais as cidades são fundadas, não só no que tange à economia e às políticas locais, como também na ubiquidade com que permeiam nosso cotidiano. A partir desta contextualização, observa-se que é sintomático desse fenômeno a crescente colonização do imaginário individual e coletivo por discursos como o da *smart city* (ou cidade inteligente), cujos valores incutidos em sua programação deixam entrever práticas politicamente enviesadas de controle, autoritarismo e encolhimento da esfera pública. Ainda há de se conhecer as consequências derradeiras do avanço dos dispositivos digitais sobre nossas relações com a cidade: se serão utilizadas de modo a ensejar novas partilhas e subjetividades, ou se implicarão na captura fatídica de nossos gestos. Nesse cenário incerto, o trabalho propõe demonstrar que é possível, a partir da articulação entre a conceituação teórica e as experimentações nas artes e no design, forjar novas aproximações com os dispositivos, em benefício de partilhas do sensível digital igualitárias.

Palavras-chave: tecnologia; dispositivo; discurso; subjetividade; cidade.

Para o teórico Adam Greenfield (2013), o crescimento exponencial da população urbana trouxe mudanças significativas à forma da cidade contemporânea, tais como o aumento do território urbano, da densidade urbana e da influência metropolitana. Entretanto, ainda que tenham distanciado a cidade contemporânea de qualquer outro modelo prévio, estas mudanças são entendidas por Greenfield como simples evoluções na ordem de grau, e portanto menos significativas se comparadas a outro conjunto que transformou o modo como os cidadãos urbanos compreendem e se relacionam com o espaço. Esse conjunto diz respeito ao complexo de tecnologias introduzido ao longo da última década que progressivamente se entrelaça ao tecido urbano, tal como sistemas de rede sem fio, sensores, circuitos de vigilância, interfaces digitais, entre outros.

Nosso encontro com estas tecnologias alterou os termos fundamentais nos quais as cidades são fundadas, fenômeno perceptível não apenas na economia e nas políticas locais, mas também, como constata Giselle Beiguelman (2016), na ubiquidade com que permeiam nosso cotidiano, integrando-se a objetos, roupas e mobiliário. Com efeito, Giorgio Agamben (2005) entende a fase extrema da

---

<sup>1</sup> Arquiteto, graduado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Estadual de Maringá, mestrando em Arquitetura pela Universidade de São Paulo. E-mail profissional <vry.rf@usp.br>.

consolidação capitalista que vivemos como uma gigantesca proliferação e acumulação de dispositivos, não havendo hoje um único instante de nossas vidas que não seja permeado e mediado por esses. Aqui, o teórico entende o conceito de dispositivo não como instrumento, mas no seu sentido filosófico, como a rede que se estabelece entre os elementos de um conjunto heterogêneo, inscrito em uma relação de poder e com uma função estratégica concreta. Assim, generalizando a classe dos dispositivos, o autor caracteriza-os como qualquer conjunto com a capacidade de capturar, orientar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Portanto, não somente as prisões, as escolas, as fábricas e as medidas jurídicas, cuja conexão com o poder é evidente, mas também a caneta, o cigarro, os computadores e os telefones celulares. Segundo o mesmo, todo dispositivo visa criar corpos dóceis através de processos de subjetivação, sem os quais qualquer tentativa de domesticação se reduziria a um exercício de violência. Em contrapartida, na sua interação com os dispositivos que o capturam, o ser vivente se torna lugar de múltiplos processos de subjetivação: o operário, o escritor de romances, o amante de dança, entre outros (AGAMBEN, 2005).

Todavia, no que tange aos dispositivos da atual fase do capitalismo, Agamben (2005) entende que esses não agem tanto pela produção de subjetividades, mas por processos que chama de *dessubjetivação*, ou seja, que não correspondem a nenhuma subjetivação real. O autor assim compreende que o usuário que se deixa capturar pelo dispositivo do telefone celular ou o espectador assíduo de televisão, independentemente do desejo que os impulsionam, não adquirem por isso uma nova subjetividade, mas somente um registro impessoal de seu número de chamada ou dos índices de audiência. Portanto, à difusão de dispositivos que caracteriza a instrumentalização da cidade contemporânea concorre uma igualmente ilimitada proliferação de processos de *dessubjetivação*. Sintomático desse processo é a crescente colonização do imaginário individual e coletivo por iniciativas da publicidade e do design. Como exemplo, podemos citar o fenômeno de *brandscaping*<sup>2</sup> do espaço público de grandes metrópoles contemporâneas, fruto da interpenetração entre espaço e dispositivos midiáticos, que introjeta nas experiências espaciais valores corporativos e de consumo (BEIGUELMAN, 2016). Clare Birchall (2017), de mesmo modo, relaciona os processos de *dessubjetivação* à formação de indivíduos *antipolitizados*, pois ainda que não sejam necessariamente *despolitizados*, seu agenciamento político é convocado de forma severamente limitada às regras dos dispositivos que utilizam, reduzindo o papel civil à produção ininterrupta de dados.

---

<sup>2</sup> Neologismo oriundo da expressão inglesa branding, subvertendo a lógica tradicional de comunicação publicitária, que diferenciava os produtos por nomes e rótulos, o branding engloba técnicas de marketing e design de experiência voltadas à construção de identidades e imaginários de uma marca, associando-a com determinados estilos de vida (BEIGUELMAN, 2016).

Dado o potencial transformador desse processo de instrumentalização, é imperativo que analisemos criticamente os discursos que ajudam a estruturá-lo e justificá-lo. Neste cenário, um discurso em especial se mostra recorrente na consolidação de um imaginário da cidade instrumentalizada: o das *smart cities*, ou cidades inteligentes. Utilizado para descrever desde cidades canônicas, como Masdar e Nova Songdo, até casos mais amplos e contemporâneos de instrumentalização de tecidos urbanos pré-existentes, o discurso das *smart cities* converge em um objetivo derradeiro: através da difusão de dispositivos para o contexto urbano, almeja-se centralizar os dados produzidos e analisá-los em tempo real (GREENFIELD, 2013). Isto faria, de acordo com Raquel Rennó (2016), com que toda dinâmica urbana previamente nebulosa se tornasse compreensível e acionável pelos gestores municipais, permitindo a otimização dos fluxos de massa, energia e informação que constituem o espaço urbano.

Neste sistema, a cidade estaria subordinada ao consumo de dispositivos conectados, permitindo que os dados, em sua maioria gerados pelo cidadão, sejam administrados e analisados por grandes empresas de tecnologia que dominam o setor. Hegemonia corporativa esta, diga-se de passagem, que diz respeito não só aos sistemas técnicos nos quais estas cidades estão fundadas, como também ao discurso que as unem num conceito pleno de *smart city*. Portanto, se o discurso destas corporações deve ser levada a sério - visto como sinaliza novas tendências da ecologia digital urbana e influencia a aplicação de recursos financeiros - é imperativo que o perscrutemos, a fim de determinar quais valores são incutidos no design da cidade e, por consequência, em nossas práticas e vivências urbanas (GREENFIELD, 2013).

A partir da análise do discurso da *smart city*, podemos observar que a visão teleológica de otimização dos fluxos que ele preconiza se impõe de maneira contrastante ao organismo heterogêneo e permeado de contradições que caracteriza a cidade contemporânea (RENNÓ, 2016). Segundo Greenfield (2013), com efeito, a cegueira compulsória da *smart city* às fricções da experiência urbana é perceptível desde seu projeto, predicado em espaços e tempos genéricos e na assepsia dos *renders* publicitários. Para o autor, esta postura de abstrair as rugosidades do contexto urbano é herança do discurso das tecnologias de informação, que desde o último século nos levava a crer na autonomia entre mundo real e virtual, assim como na promessa de que a cidade poderia ser compreendida e analisada por sistemas técnicos com absoluta transparência e imparcialidade (GREENFIELD, 2013).

Enquanto este discurso que retrata as cidades como um todo caótico não é inédito na história do urbanismo, ele é particularmente atrativo em países latino-americanos, cujas cidades são atravessadas por históricos processos de violência e inoperância. Todavia, o positivismo lógico da *smart city* mistifica a natureza dos dados, emprestando-lhes um falso brilho de neutralidade e objetividade científica e ofuscando o fato de que a gestão dos dados é por si inerentemente política,

pois guia a distribuição de recursos a segmentos específicos em detrimento de outros também fundamentais à urbe. Reduzir o problema do transporte urbano à gestão dos fluxos de automóveis, por exemplo, certamente facilita sua resolução por sistemas algorítmicos, mas não democratiza a mobilidade urbana, afetada pelas disparidades socioeconômicas, nem atenua seu impacto ambiental, causado pela emissão de poluentes (RENNÓ, 2016).

Nesse contexto, onde cidades como Rio de Janeiro e São Paulo estão inscritas, o desdobramento socioeconômico do discurso da *smart city* deixa entrever a forma como esta encara a figura política do cidadão. Para Milton Santos (2007), a histórica disparidade socioeconômica brasileira, somada ao imaginário de progresso linear, enraizaram a ideia de que o potencial de consumo determina quem tem o direito à categoria de cidadão, fazendo a chamada ao consumo retardar a tomada de consciência do cidadão-consumidor. Robert Pechman e Eliana Kunster (2014) levam adiante esse fenômeno social, relacionando-o com o encolhimento da esfera pública. De acordo com os autores, é função da esfera pública iluminar os acontecimentos humanos e fornecer um espaço de visibilidade, onde os indivíduos possam revelar sua posição de cidadãos. Portanto, quando a sociabilidade sucumbe aos apelos do consumo e as singularidades dos cidadãos são anuladas em favor de agrupamentos conforme poder econômico, negando a setores sociais o direito a representatividade, a esfera pública se contrai. É o caso da *smart city*: concebida como produto de consumo voltado a um segmento social em particular, se mostra incapaz de sustentar o ecossistema de hábitos, desejos e contradições intrínsecos à esfera pública.

Se esta retração do espaço público tradicional já é preocupante, o quadro se torna especialmente grave quando consideramos a capacidade inerente dos ambientes instrumentalizados contribuir às práticas de opressão. Neste cenário, a prevalência de sistemas de monitoramento em tempo real, a fiscalização biométrica, a mineração de dados e o cruzamento de informações almejam diagnósticos capazes de prever e controlar multidões, protestos e demais *corpos estranhos* que coloquem em risco a ordem e o bom funcionamento dos fluxos da cidade (WISNIK, 2018).

Exemplo disso é o Centro de Operações Rio (COR), inaugurado na cidade do Rio de Janeiro em 2010, a partir da parceria entre o poder público e a empresa privada IBM (Fig. 1). Materializado no aumento exponencial de sensores e dispositivos de vigilância conectados a uma grande sala de controle, o sistema prometia monitorar ininterruptamente a cidade, de forma a antecipar soluções e responder mais rapidamente a emergências, como chuvas fortes, deslizamentos de terra e acidentes de trânsito. Enquanto o COR argumenta que o trabalho realizado é fundamentalmente não ideológico, Greenfield (2013) denuncia que seu aparato foi continuamente utilizado como subterfúgio para legitimar ações de despejo e violência policial em favelas, convenientemente em paralelo às iniciativas de embelezamento da cidade que sediaria os Jogos Olímpicos de 2016.



FIGURA 1

Centro de Operações Rio de Janeiro (Rio de Janeiro, 2016).

Fonte: retirado de <<http://cor.rio/institucional/>>. Acesso em: 01 jun. de 2019.

Para o Greenfield (2013), a distribuição dos dados sobre os riscos de deslizamento, utilizando-os como princípio para um diálogo público sobre as medidas necessárias, seria preferível ao despejo forçado, tanto a nível prático quanto moral. Mas não é esse o *modus operandi* do Centro. Esta reversibilidade do aparato da *smart city* em práticas de autoritarismo demonstra a facilidade com que os dispositivos podem ser recombinaados nas mais diversas propostas. Assim, mesmo que esses dispositivos tenham como primeira intenção produzir contextos de eficiência e igualdade, é comum vermos estas expectativas frustradas, pois os sistemas que deveriam representá-los são capturados pelas concentrações de poder vigentes, absorvendo quaisquer valores e prioridades incutidos em seu ato de reprogramação (GREENFIELD, 2017).

Dito isto, a centralização dos dados e a ameaça de violência não criam sobressaltos entre os cidadãos, resguardada já a eficiência dos fluxos e serviços da cidade. Segundo Greenfield (2017), esta inércia coletiva é motivada pela aparente continuidade entre sistemas heterogêneos e pela aura de abstração em torno de como seus dispositivos operam, nos fazendo acreditar que podemos expurgar quaisquer inconveniências urbanas, bastando confiá-las aos sistemas que operam nos bastidores da cidade. Como conclui Guilherme Wisnik (2018), vemo-nos diante de uma situação dual: de um lado, a alta nitidez e previsibilidade das relações cotidianas com as informações, amparadas pela promessa *tecnoutópica* de uma vida mais fácil. De outro, a opacidade e incompreensão profunda do funcionamento destes dispositivos e seus efeitos, abrindo caminho para práticas enviesadas de



controle e autoritarismo. Uma condição paradoxal frente a qual não estamos nos posicionando adequadamente.

Enunciado o discurso da cidade instrumentalizada e seus desdobramentos, quais seriam as possíveis estratégias críticas e criativas para novas interlocuções entre design, arte e cidade? Em um primeiro momento, como defende Birchall (2017), devemos ter claro que não se trata de apelarmos exclusivamente à noção de privacidade, posto que esta não compreende a forma como o Big Data administra os dados coletados nem as subjetividades em questão. Segundo a autora, o Big Data entende os cidadãos como um conjunto de dados agregados, não estando interessado nos rastros digitais individuais, mas como o conjunto de rastros permite compreender os modos particularizados de medição afetiva e controle. Para tanto, a violação em questão é menos a intrusão no espaço privado e mais a negação do público como potencialmente político.



FIGURA 2

*Conjunto Vazio* (São Paulo, 2013).

Fonte: retirado de <<http://www.bijari.com.br/conjunto-vazio>>. Acesso em: 01 jun. de 2019.

Esse dado é significativo, pois indica que as novas estratégias de agenciamento político devem ir além do individualismo rumo ao agenciamento em rede, motivado por uma identidade coletiva que privilegia a descentralização e democratização dos dados. Na prática, isto é observável em projetos como o *Conjunto Vazio*<sup>3</sup>, do coletivo paulistano CoLaboratório, realizado na cidade de São Paulo durante a Virada Cultural de 2013 (Fig. 2). Com o auxílio de uma plataforma digital colaborativa e canhões de luz, a intervenção propunha realizar um mapeamento *transmídia* e a subsequente

---

<sup>3</sup> Mais informações e imagens do projeto estão disponíveis no site do coletivo BijaRi: <<http://www.bijari.com.br/conjunto-vazio>>. Acesso em: 01 jun. de 2019.

demarcação das fachadas dos edifícios desocupados no Vale do Anhangabaú e seus arredores. Dessa forma, pela convergência de arte e tecnologia em um design que traz embutidas as questões políticas da contradição urbana, o projeto aposta no potencial de conexão entre dados e os cidadãos, privilegiando a mobilização coletiva como forma de iluminar a questão dos conflitos municipais por moradia, obscurecida pelo poder público (BEIGUELMAN, 2016).

De mesmo modo, telas urbanas, sensores e outros dispositivos luminosos incorporados às arquiteturas urbanas tomam rumos inesperados à medida em que se abrem à interação pública ou são suscetíveis a infiltrações, transformando-se em plataformas de ação e debate. A fachada do WZ Hotel, de autoria do Estúdio Guto Requena e analisada por Beiguelman, é um exemplar notório. Equipada com sensores programados para interpretar dados relativos à qualidade do ar, a fachada interativa do hotel atua como um indicador dos níveis de poluição da cidade de São Paulo. Um aplicativo de celular traduz, então, esses dados cromáticos aos passantes, oferecendo também a possibilidade de colorir o edifício de uma cor só (Fig. 3). Esse último recurso, aparentemente excessivo e alheio à proposta da interface, revelou um potencial imprevisível, como relata Beiguelman (2016: 66-67) :

[...] no dia 20 de agosto de 2015, quando ocorreram as manifestações em defesa dos direitos sociais e em resposta às que pediam o *impeachment* da presidente Dilma Rousseff alguns dias antes. A fachada do WZ Hotel transformou-se, nessa noite, no palco de uma verdadeira batalha de luzes, disputando a ocupação dos territórios simbólicos da cidade. [...] Anonimamente, a fachada convertia-se em plataforma de debate dentro de um jogo de apropriações que fazia aparecerem os novos espaços urbanos.



FIGURA 3

Em dia de manifestações políticas, a fachada do WZ Hotel se torna palco de uma batalha de luzes, com as cores do PT e do PSDB (São Paulo, 2015).

Fonte: Vitor Araújo. Retirada de BEIGUELMAN, 2016.

Ainda referente aos exercícios de infiltração midiática nos espaços públicos, vale mencionar as experiências de *mapping*<sup>4</sup> que, ao estabelecer uma fortes relação de figura e fundo entre a imagem projetada e as interfaces urbano-arquitetônicas, tem o potencial crítico de constituir um contraponto estético à memória constituída do lugar. Como referência, temos a obra *Homeless Projection*, de Krzysztof Wodiczko, para a Union Square de Nova York, nos anos 1980 (Fig. 4). Situada no conflito entre os planos de revitalização da praça e a situação dos sem-teto da região, a obra de Wodiczko, consistia em mapear os monumentos daquele espaço e projetar em sua superfície imagens dos moradores de rua que ali viviam. Segundo Rosalyn Deutsche (1986), a presença da obra denunciava a lógica higienista da gestão do espaço público da cidade, que, sob o pretexto de restaurar um passado glorioso jamais existente, servia a interesses particulares de determinação do uso, aparência e posse do lugar. Tensionando o espaço onde coexistem as memórias cultivadas pelo poder instituído e a realidade que se quer fazer esquecer, o trabalho de Wodiczko confronta as imagens do poder instituído por meio de novos formatos de infiltração na paisagem urbana, suscitando novas estéticas da memória (BEIGUELMAN, 2016).



FIGURA 4

*Homeless Projection* (Nova York, 1986).

Fonte: retirado de < <http://rca-endgame.blogspot.com.br/2007/11/krzysztof-wodiczko.html>>. Acesso em: 01 jun. de 2019.

Casos como esses nos incentivam, portanto, a investigar outras possibilidades de intervenção que exploram o potencial estético dos dispositivos em rede e dos bancos de dados. Se, como afirma

---

<sup>4</sup> Técnica de projeção de imagens e vídeos com modelagem computadorizada.



Jacques Rancière (2005), pensarmos a estética não como teoria geral da arte, mas como modo de articulação entre maneiras de fazer e suas formas de visibilidade, podemos concluir que trabalhos que operam na estética dos bancos de dados, ou que propõe modos de ocupação dos espaços públicos com plataformas de visualização, têm cerne indubitavelmente político: a disputa estética em territórios ambivalentes, onde discursos coexistem em diferentes regimes de visibilidade e invisibilidade.

Transpondo o conceito de "partilha do sensível" de Rancière (2005) - que predicava as delimitações entre o visível e invisível, entre discurso e ruído, que determinam nossa experiência política - para o contexto das práticas digitais, Birchall (2017) defende a inclusão dos dados na compreensão do sensível. Para Rancière (2005) a "partilha do sensível" é política, posto que nem toda distribuição do quê (ou de quem) será visto na esfera pública é igualitária. Sendo assim, a igualdade só é verificada quando aqueles não representados passam a sê-lo, seja através da ocasião de nova distribuição ou refutando-a, buscando estratégias mais incisivas de repartir o sensível. Já na transposição para a "partilha do sensível digital", as práticas de compartilhamento - submetidas às restrições de mecanismos ideologicamente carregados - deixam entrever uma distribuição igualmente política.

São exemplos desta lógica trabalhos como *SelfieCity*<sup>5</sup>, de Lev Manovich, e *fixos\_fluxos*<sup>6</sup>, dos autores Daniela Kutschat Hanns, Leandro Velloso e Mauricio Galdieri. O primeiro caso, desenvolvido por Manovich em 2014, propunha metodologias de análise de grandes massas de dados produzidas através de autorretratos publicados no site *Instagram*, tendo como recorte geográfico as cidades de São Paulo, Moscou, Nova York, Berlim e Bangcoc. A partir de análises algorítmicas de padrões de imagens e de *hashtags*, o projeto então sistematizava dados de gênero, idade, emoções, ângulos e a abertura dos olhos e da boca que prevalecem em cada uma das cidades, tornando tais dados visualizáveis a partir de gráficos interativos (BEIGUELMAN, 2016). Esse projeto deu fruto à versão paulistana *SelfieSaoPaulo* (Fig. 5), onde os dados coletados foram exibidos junto aos autorretratos na fachada eletrônica do edifício da FIESP<sup>7</sup> em São Paulo durante do *SP\_Urban Festival* de 2014.

Já o projeto *fixos\_fluxos*, também exibido na fachada eletrônica da FIESP em 2015 (Fig. 6), explorava os potenciais estéticos e cognitivos da interface arquitetônica, integrando-a aos fluxos da cidade através de sistemas de captação de dados. Assim, dados referentes à mobilidade (transeuntes, aeronaves, bicicletas e automóveis) e ao clima (temperatura e qualidade do ar) eram traduzidos em tempo real, de acordo com sua amplitude, frequência e geoposicionamento, em sons e

---

<sup>5</sup> Mais informações e imagens do projeto estão disponíveis no site da obra: <<http://selfiecity.net/>>. Acesso em: 01 jun. de 2019.

<sup>6</sup> Mais informações e imagens do projeto estão disponíveis no site da obra: <<http://fixosfluxos.org/>>. Acesso em: 01 jun. de 2019.

<sup>7</sup> Federação das Indústrias do Estado de São Paulo.

representações geométricas, possibilitando sua visualização e fruição estética pelo público (HANNES; VELLOSO; GALDIERI, 2015).



FIGURA 5

*SelfieSaoPaulo* (São Paulo, 2014).

Fonte: retirado de <<http://lab.softwarestudies.com/2014/06/selfiesaopaulo-new-project-by-moritz.html>>. Acesso em: 01 jun. de 2019.

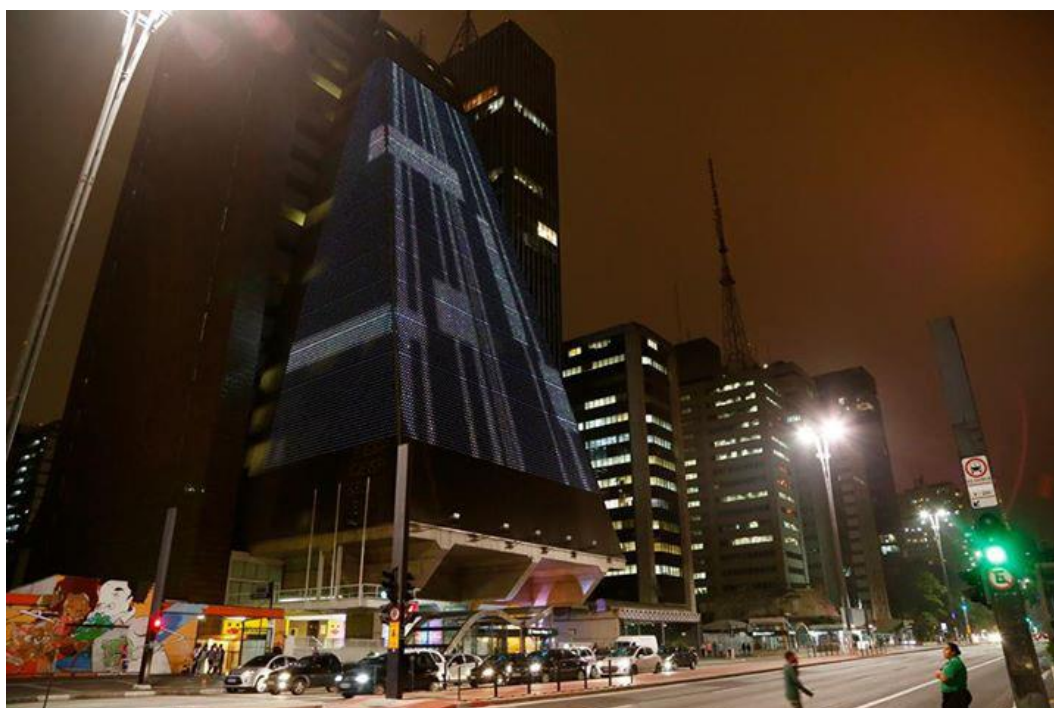


FIGURA 6

*fixos\_fluxos* (São Paulo, 2015).

Fonte: retirado de <<http://www.fixosfluxos.org>>. Acesso em: 01 jun. de 2019.

Por fim, outro modelo notável diz respeito às práticas que atuam sobre a "caixa preta" dos dispositivos, reprogramando-os em novas sintaxes que estimulam a participação dos corpos na esfera pública. Sua capacidade de agenciamento, portanto, está atrelada ao exercício crítico e criativo de desvio da lógica do projeto industrial (BEIGUELMAN, 2016), permitindo ao agente extrapolar seus regimes funcionários (FLUSSER, 2008). Exemplo desse modelo experimental é a instalação *Body Movies*<sup>8</sup>, da série *Relational Architecture* do artista Rafael Lozano-Hemmer (Fig. 7). Equipada com sistemas de projeção digital e jogo de sombras em conjunto com tecnologias de rastreamento, a instalação produz contextos lúdicos que incentivam a participação dos corpos no espaço público com a obra e entre si, como um exercício simbólico de cooperação e cidadania. Apresentada desde 2001 em quinze cidades da Europa, Ásia, Oceania e América, a instalação busca demonstrar a capacidade do indivíduo de intervir, ainda que de maneira simbólica e efêmera, na paisagem urbana, incentivando a cooperação e civilidade pública (MCQUIRE, 2009).



FIGURA 7

*Body Movies* (Hong Kong, 2006).

Fonte: Antimodular Research. Retirado de <[www.lozano-hemmer.com/body\\_movies.php](http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php)>. Acesso em: 01 jun. de 2019.

---

<sup>8</sup> Mais informações e imagens do projeto estão disponíveis no site do artista: <[www.lozano-hemmer.com/projects.php?keyword=Relational\\_Architecture](http://www.lozano-hemmer.com/projects.php?keyword=Relational_Architecture)>. Acesso em: 01 jun. de 2019.

## Conclusão

Ao fim deste trabalho, parece seguro afirmar que as cidades contemporâneas continuarão a investir em sua instrumentalização através dos dispositivos em rede, permitindo que os dados sejam administrados e analisados por grandes corporações hegemônicas (GREENFIELD, 2013). O discurso destas corporações deve entendida como sério objeto de estudo, pois não só influencia a aplicação de recursos financeiros da gestão pública, como também incutem no design da cidade e, por consequência, em nossas práticas e vivências urbanas, os seus valores explícitos e implícitos. Claramente incapaz de sustentar o ecossistema de hábitos, desejos e contradições intrínsecos à esfera pública democrática, tal discurso tende a contribuir para o encolhimento da esfera relacional urbana e, por conseguinte, para exercícios de autoritarismo e opressão (GREENFIELD, 2013).

Ainda há de se conhecer as consequências derradeiras do avanço dos dispositivos digitais sobre nossas relações com a cidade: se serão utilizadas de modo a ensejar novas partilhas e subjetividades, ou se implicarão na captura fatídica de nossos gestos. Desta incerteza nasce a necessidade imperativa de criarmos um repertório sobre o tema que contribua na análise crítica da instrumentalização da cidade e, quando possível, no redesenho criativo desses dispositivos.

Cabe ressaltar, finalmente, que a reunião deste conjunto de obras não tem por objetivo contê-las em fôrmas conceituais, visto o sobreamento das estratégias que cada uma adota nas interlocuções entre design, arte e cidade. Também não almeja uma suposição generalizante, posto que representam um pequeno conjunto contido na miríade de possibilidades de atuação. O que se propõe, efetivamente, é um ponto de partida: se à instrumentalização da cidade até então eram sintomáticos os processos de dessubjetivação, de encolhimento da esfera pública e das práticas de controle e autoritarismo, a pesquisa tem por intuito demonstrar que é possível, a partir da articulação entre a conceituação teórica e as experimentações nas artes e no design, forjar novas aproximações com os dispositivos em benefício de subjetividades e partilhas do sensível digital igualitárias.

## Referências

- AGAMBEN, G. (2005). **O que é um dispositivo?** Outra travessia, 5, 9-16.
- BEIGUELMAN, G. (2016). **Da cidade interativa às memórias corrompidas: arte, design e patrimônio histórico na cultura urbana contemporânea.** São Paulo, SP: Tese (Livre-docente - Departamento de História da Arquitetura e Estética do Projeto) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo.
- BIRCHALL, C. (2017). **Shareveillance: The dangers of openly sharing and covertly collecting data.** Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- DEUTSCHE, R. (1986). **Krzysztof Wodiczko's Homeless Projection and the site of urban 'revitalization'.** October, 38, 63-98.

- FLUSSER, V. (2008.) **Filosofia da caixa-preta**. São Paulo, SP: Hucitec.
- GREENFIELD, A. (2013). **Against the smart city**. New York, NY: Do projects.
- GREENFIELD, A. (2017). **Radical technologies: the design of everyday life**. Nova York, NY: Verso.
- HANNS, D. K.; VELLOSO, L.; GALDIERI, M. (2015). **fixos\_fluxos**. São Paulo, SP. Recuperado em 11 junho, 2019, de <<http://fixosfluxos.org>>.
- KUNSTER, E.; PECHMAN, R. (2014). **O chamado da cidade: ensaios sobre a urbanidade**. Belo Horizonte, MG: Editora UFMG.
- MCQUIRE, S. (2009). **Mobility, Cosmopolitanism and Public Space in the Media City**. In: MCQUIRE, S. et al. (Eds.). *Urban Screens Reader* (p. 45-64). Amsterdam: Institute of Networks Culture.
- RANCIÈRE, J. (2005). **A partilha do sensível: estética e política**. São Paulo, SP: EXO experimental org.
- RENNÓ, R. (2016). **Smart cities e big data: o cidadão produtor de dados**. *URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales*, 6, 2, 13-24.
- SANTOS, M. (2007). **O espaço do cidadão**. São Paulo, SP: Editora da Universidade de São Paulo.
- VELDEN, D. v. d.; KRUK, V. (2013). **Captives of the Cloud: Part I**. Recuperado em 11 junho, 2019, de <https://www.e-flux.com/journal/37/61232/captives-of-the-cloud-part-i/>.
- WISNIK, G. (2018). **Dentro do nevoeiro: arquitetura, arte e tecnologia contemporâneas**. São Paulo, SP: Ubu Editora.