

## URBANISMO DE PLATAFORMA: Uma investigação sobre interfaces de ambientes relacionais nas cidades contemporâneas

### PLATFORM URBANISM An investigation on interfaces for relational environments in contemporary cities

**A. Rafael Goffinet de Almeida & B. Fabio Lopes de Souza Santos**

*IAU-USP, Instituto de Arquitetura e Urbanismo; Universidade de São Paulo, Brasil*

[rafael.goffinet.almeida@usp.br](mailto:rafael.goffinet.almeida@usp.br)

[sotosantos@uol.com.br](mailto:sotosantos@uol.com.br)

#### RESUMO

O artigo propõe uma investigação crítica sobre como a emergência da “sociedade de plataforma”, comumente discutida em relação às redes sociais da *internet*, caracteriza também uma nova vertente de produção de espaços urbanos enquanto interfaces para ambientes relacionais. Tendo no horizonte o urbanismo híbrido praticado pelo coletivo A Batata Precisa de Você, no histórico Largo da Batata, em São Paulo, discute-se a extensão para a cidade dos processos que canalizam e moldam a experiência social através de sistemas globais de comunicação e informação. Para tanto, uma análise de matriz genealógica percorre representações socioespaciais provenientes de contextos históricos distintos para revelar certo desenvolvimento discursivo do que estamos chamando de “urbanismo de plataforma”: a ênfase sobre processos sociais ou relacionais; a formação de saberes e poderes que relacionam desenvolvimento tecnológico a relações produtivas e políticas; e a emergência de ambientes onde tais relações sistêmicas são efetivadas.

**Palavras-chave:** participação, plataformização, biopolítica, espacialidades contemporâneas

**Linha de Investigação: 3:** Dinâmicas Urbanas. Tópico: Urbanismo insurgente e coletivos urbanos

#### ABSTRACT

The article proposes a critical investigation on how the emergence of the "platform society", commonly discussed in relation to social networks, also characterizes a new strand of production of urban spaces as interfaces for relational environments. Having on the horizon the hybrid urbanism practiced by the collective A Batata Precisa de Você, in the historical Largo da Batata, in São Paulo, we discuss the extension to the city of the processes that channel and shape the social experience through global communication and information systems. To this end, a genealogical matrix analysis runs through socio-spatial representations coming from different historical contexts to reveal a certain discursive development of what we are calling "platform

urbanism": the emphasis on social or relational processes; the formation of knowledge and powers that relate technological development to productive and political relations; and the emergence of environments where such systemic relations are effective.

**Keywords:** participation, plataformization, biopolitics, contemporary spatialities

**Research line: 3:** Urban Dynamics. Topic: Insurgent urbanism and urban collectives

## Introdução

Desde o surgimento do *Facebook*, em 2004, as mídias sociais têm constituído o complexo tecido do mundo globalizado e informacional. O que parecia ser um desdobramento das apropriações criativas dos primeiros anos de popularização da *internet*, hoje atua como mediadores de processos econômicos, políticos, culturais e sociais. Buscando encontrar bases conceituais que permitam compreender a presença e o impacto dessas novas tecnologias, o chamado Estudos de Plataformas têm iluminado a "articulação entre as dimensões técnicas, políticas e econômicas" que constituem as redes sociais e outros ambientes digitais (D'ANDRÈA, 2017). Fenômeno que teria desencadeado a formação de uma "sociedade de plataforma" (VAN DJICK, 2016): "uma sociedade em que trocas sociais, econômicas e interpessoais são largamente canalizadas por um ecossistema de plataformas globais". Mais do que facilitadores, Van Djick enfatiza como as plataformas sociais "moldam as performances dos atos sociais" através de uma "interface amigável ao usuário com configurações-padrão que refletem as escolhas estratégicas de seus proprietários" (2013: 29).

Nestes termos, podemos posicionar a "sociedade de plataforma" em relação ao que Maurizio Lazzarato e Antoni Negri chamaram, duas décadas antes, de "ciclo de produção imaterial" (2001): em suma, um conjunto de transformações desencadeadas a partir da década de 1960 que alteraram a relação produção/consumo segundo o modelo de produção fordista, em direção a uma expansão inédita da exploração econômica sobre a totalidade da esfera social. Cultura, conhecimento, sociabilidade e criatividade se tornaram não somente os elementos que potencializam novos ciclos de consumo, como também constituem uma nova capacidade social de produção, convertida em "trabalho vivo" (2001, p. 25). Chama a atenção o papel crucial desempenhado pelas tecnologias de comunicação, uma vez que a nova organização global da produção exigiu (e ainda exige) dispositivos tecnopolíticos adequados para o gerenciamento das atividades de equipes descentralizadas de trabalho, da produção e circulação de informações. O que nos leva a indagar se as mídias sociais não representam apenas um dos suportes em que podemos observar o desenvolvimento tecnossocial das plataformas. Afinal, a produção de uma infraestrutura tecnológica visando a criação de ambientes online onde seja tecnicamente possível conectar, transmitir, gerir e visualizar dados de múltiplas propriedades e formatos não se limita apenas ao ambiente das redes digitais. Elas devem ser entendidas como uma das representações socioespaciais para um contexto em que comunicação, interação, colaboração e participação se tornaram processos fundamentais para relações políticas e sociais, de produção econômica e cultural.

Dois aspectos presentes em trabalhos posteriores de Lazzarato (2006; 2014) se tornam centrais para pautarmos um debate sobre o "plataformização do social" em relação à cidade: o conceito de "interface" e a ideia de "sujeição maquínica". Extraídos da aproximação de Gilles Deleuze com a teoria cibernética, ambos explicam como a reestruturação do trabalho imaterial subordinou as críticas ao modo de produção e de vida social fordista, que conquistavam força política nos anos de 1960-70 em torna da reivindicação por autonomia e criatividade, em novos processos de subjetivação e controle social.

Temos no horizonte a emergência não menos contraditória de práticas urbanas híbridas (sob as insígnias do *placemaking*, urbanismo tático, *botton-up*, *peer-to-peer* ou de guerrilha) como uma nova vertente de produção

do espaço urbano. Se, por um lado, derivam do ativismo inaugurado pelas “possibilidades auto-comunicativas” da *internet*, como argumenta Toret (2013), e cujos “espaços de socialização” rapidamente se estenderam para os espaços públicos; por outro, apresentam fortes limitações enquanto alternativas a processos hegemônicos de urbanização. Críticas ao urbanismo planejador, tais práticas têm pautado a participação das pessoas na construção e manutenção da cidade, sobretudo através de suas capacidades criativas mobilizadas por ações coletivas como a troca de conhecimentos e o compartilhamento de recursos ou serviços. No entanto, a mais recente incorporação destas práticas por agentes públicos e privados revela processos de institucionalização de seus discursos, convertendo-os em novos saberes que ordenam dinâmicas de produção e controle das cidades contemporâneas segundo as lógicas da economia criativa e do capital afetivo.

Dois aspectos presentes em trabalhos posteriores de Lazzarato (2006; 2014) se tornam centrais para pautarmos este debate sobre a “plataformização do social” em relação à cidade: o conceito de “interface” e a ideia de “sujeição maquínica”. Extraídos da aproximação de Gilles Deleuze com a teoria cibernética, ambos explicam como a reestruturação do trabalho imaterial subordinou as críticas ao modo de produção e de vida social fordista, que conquistavam força política nos anos de 1960-70 em torna da reivindicação por autonomia e criatividade, em novos processos de subjetivação e controle social. O que nos permite inscrever o exemplo paradigmático das transformações ocorridas desde 2013 no Largo da Batata, em São Paulo (e que podem ser estendidas para processos semelhantes como as ocupações da Praça Tahrir, Istambul, 2010; e no Campo de Cebada, Madri, 2012) dentro dos limites de um desenvolvimento discursivo do espaço urbano como uma “plataforma social”: ambientes desenhados como interfaces relacionais supostamente capazes de “fortalecer a relação afetiva da população local (...) testar possibilidades de ocupação e reivindicar infraestrutura permanente que melhore a qualidade do espaço público” (A BATATA PRECISA DE VOCÊ, 2013, online).

Interessa oferecer, portanto, um quadro de análise histórico-crítico que reúna experimentações anteriores em plataformas sociais para revelar certa formação discursiva entre o impulso tecnológico e o interesse comunicativo ou relacional. Trata-se de uma investigação de cunho genealógico, buscando compreender o que distingue as plataformas enquanto dispositivo espacial e tecnopolítico, capaz de produzir formas de agenciamento sociais, políticos, culturais e produtivos. Para tanto, enfocaremos três conjuntos de experimentações espaciais em plataformas sociais pertencentes a três contextos distintos: a convergência dos anseios por transformação política, cultural e tecnológica dos anos 1960 no projeto utópico para o “Fun Palace” (1961); o antagonismo político-cultural entre a “rede de redes” do “Fórum Social Mundial I” (FSM-I, 2001) e “*Utopia Station*” (2003), exposição paradigmática da chamada “Estética Relacional”; e as relações entre a referida mídia social do *Facebook* (2004) e o ativismo urbano do coletivo paulista “A Batata Precisa de Você” (2013). Embora as relações entre tais objetos não sejam tão claras, uma análise mais detida permitirá reconhecer um processo de desenvolvimento do que podemos já chamar de “interfaces para ambientes relacionais”, explorando abordagens de sistemas em direção a sociabilidades plataformizadas.

## **Fun Palace: a arquitetura virtual da “universidade das ruas”**

É o que podemos notar, inicialmente, na “arquitetura virtual” concebida pelo arquiteto inglês Cedric Price, entre 1960 e 1961, em parceria com artistas, produtores culturais e teóricos ligados ao emergente campo da cibernética. A convite de Joan Littlewood, diretora do grupo de teatro vanguardista Theatre Workshop, Price ecoava o trabalho de síntese entre as práticas contestadores provenientes do campo das artes e as últimas descobertas realizadas pela Teoria de Sistemas, com que mantinha contato enquanto professor na *Architectural Association*, em Londres. De um lado, das discussões de Littlewood reivindicando o teatro enquanto uma experimentação social, Price explorou a superação das convenções que regiam o objeto

artístico ou arquitetônico, em favor da expansão destas práticas para novas espacialidades e novas relações com o público. De outro, sua proposta para o “Fun Palace” trilhava o interesse de ciberneticistas como Gordon Pask e Jack Burnham pela emergência do pensamento sistêmico e a criação de ambientes dialógicos e autogeridos.

Burnham, em seu texto “System Aesthetics” (1968), ilustra essa ponte: reconhecia na crescente produção de *performances*, *happenings* e instalações de artistas como Allan Kaprow, John Cage e Dan Flavin uma mudança paradigmática marcada pela “transição de um sistema cultural orientado pelo objeto para outro orientado pelo sistema” (1968: 31). Nesta “abordagem de sistema”, não haveria “limites planejados como o proscênio do teatro ou o quadro de uma pintura”, de tal modo que o ambiente e as pessoas que dele participassem estariam incluídas em uma dinâmica baseada na “interação de componentes complexos, compreendido por matéria, energia e informação em vários graus de organização” (1968: 32). Argumentos próximos ao que Gordon Pask se referiu como uma “filosofia comum” entre a Arquitetura e a Cibernética no influente artigo “*Architectural Relevance of Cybernetics*” (1969). Antecipando o que poucos anos após, em 1975, reuniria sob sua “Teoria da Conversação”, Pask se interessava pela arquitetura como uma “compilação de sistemas ativos” e defendia que a história da cibernética se confundia com o deslocamento observado no discurso arquitetônico em direção a conceitos de organização de sistemas (PASK, 1968: 68-69). “Sistemas” ou “ambientes construídos” se confundem. O chamado “funcionalismo arquitetônico”, conjunto de ideias que emergiram com força no interior do pensamento moderno da arquitetura, sobretudo a partir dos anos 1950, seria um retrato fiel disto. Segundo Pask, a máxima “a forma segue a função” contém em si mesma os pressupostos sistêmicos e relacionais negligenciados pelos arquitetos. Afinal, uma vez que a função é “performada por seres humanos ou sociedades humanas”, dizia, “segue que um edifício não pode ser visto simplesmente de modo isolado. Ele só tem significado como um ambiente humano. Ele perpetuamente interage com seus habitantes, de um lado servindo-os e de outro controlando seus comportamentos” (1968: 70).

Processos contínuos de “interação”, “controle” e “organização” são os princípios que traduzem para a arquitetura e urbanismo os “sistemas de conversação” experimentados e teorizados por Pask para a conquista da autorregulação e auto-reprodução. É desta forma que termos como indeterminação, não-hierarquia e autogestão constituem o vocabulário de “Fun Palace”, orientando a imaginação de dinâmicas contínuas de troca, aprendizagem e transformação de seu próprio ambiente (ou sistema) arquitetônico. Como resultado: uma estrutura tridimensional interativa, flexível e responsiva que se distanciou dos códigos estabelecidos de forma e função em direção a uma “universidade das ruas”, como Littlewood resumiu (LITTLEWOOD, apud DUFFY, 2013, online):

Escolha o que você quer fazer – ou preste atenção quando outra pessoa o fizer. Aprenda como segurar ferramentas, pintura, bebês, maquinaria, ou apenas escute sua melodia favorita. Dance, converse, ou eleve-se até onde você pode ver como os povos fazem o trabalho das coisas (...) Tente começar um motim ou iniciar uma pintura – ou apenas deite-se, relaxe e olhe fixamente para o céu.

Integrando tecnologia e sistemas de informação, a aproximação com os sentidos computacional, arquitetural, figurado e político de plataforma torna-se evidente. O “Fun Palace” exemplifica um ambiente pautado pela organização de propriedades sistêmicas de desenvolvimento, comunicação e controle e que atuaria como base para ações coletivas, para experiências sociais que se queriam contrárias ao cotidiano burocrático e normatizado das sociedades fordistas (MATHEWS, 2006).

Contudo, é preciso atentar para as implicações políticas da emergência do “pensamento sistêmico” em diferentes áreas do saber. Há uma contradição na ideia de Gordon Pask de que o ambiente arquitetônico, enquanto um sistema dotado de funcionalidades e propriedades evolutivas, é ao mesmo tempo capaz de ser controlado pelo usuário e, também, de controlar sua *performance* ou comportamento social. O fato de não ter sido realizado, mantém incerto em que medida a “plataforma social” do “Fun Palace” resultaria em uma experiência emancipadora, ou o seu contrário. Este é um campo de indagação que será explorado, em primeiro lugar, a partir da realização de muitos aspectos presentes em “Fun Palace”, décadas mais tarde, com o Fórum Social Mundial I (FSM-I) e a exposição *Utopia Station*. Separados por um intervalo de apenas dois anos, representam um momento de disputa sobre os sentidos estético-políticos do ato de sistematizar processos sociais e relacionais.

## **Entre o Fórum Social Mundial I e Utopia Station: politização ou estetização do encontro social**

Reunindo movimentos, entidades, organizações não-governamentais e sindicatos de países e matrizes políticas diversas para debater a conjuntura global, apresentar experimentações alternativas e realizar uma série de protestos, o FSM-I é considerado um marco para a história recente dos movimentos sociais. Se, por um lado, pode ser lido como resultado das formas de organização experimentadas pelos atores dos principais protestos antiglobalização, como ocorrido em Seattle (1999) e Genova (2001), por outro, o formato de um evento para uma multidão heterogênea e propositiva inaugurou o que Gohn e Schwartz chamaram de um “novo modo de representação e mobilização sociocultural” (2003: 55). A “rede de redes” construída pelo FSM-I promovia, além das atividades de formação e divulgação das pautas de luta que acompanhavam os protestos de rua contra a realização dos Fóruns Econômicos Mundiais, uma extensa série de oficinas, palestras, debates, apresentações, mostras e exposições. Em suma, um complexo de ações sistematizado de tal forma que pudessem convergir agentes, saberes, experiências e proposições distintas.

Boaventura de Souza Santos, interessado no fenômeno político e cultural da globalização, ao traçar uma análise crítica e retrospectiva dos FSM que se seguiram até 2004, destacou que a maior expressão e novidade deste acontecimento político reside não apenas em termos de “organização e de ação”, mas também das “formas e dos processos de conhecimento que devem orientar as práticas emancipatórias” (2005: 04). Um “desafio político” que permite relacionar a natureza sistêmica de tal modo de representação e mobilização sociocultural à dimensão utópica que estava sendo gestada e expressada pelo slogan “um outro mundo é possível”. Santos demonstra como toda ideia de indeterminação e aprendizado contínuo subjacente à forma de organização horizontal, não-hierárquica e autogerida que pautava a realização do FSM-I pode ser explicada pelas operações epistemológicas necessárias para desafiar a lógica hegemônica da globalização neoliberal. Contrariando a “utopia conservadora”, do “pensamento único”, baseada no critério supremo da eficácia do mercado, experimentava-se a “utopia crítica” de natureza aberta e indefinida. Assim é que o exercício político e sociocultural de construir alternativas, de acolher e afirmar possibilidades, de ampliar o mundo e amplificar as experimentações sociais do futuro produziu um ambiente baseado em um “processo incremental, de aprendizado e crescimento coletivos” (SANTOS, 2005: 146).

A representação socioespacial para uma globalização alternativa, baseada no multiculturalismo, na diversidade e nos valores de solidariedade e de justiça social, era essencialmente o espaço do encontro para as trocas de experiências. Curiosamente, estes são os termos derivados de “Fun Palace”, mas que, como veremos, também são mobilizados, contraditoriamente, pelo discurso de “*Utopia Station*”, projeto curatorial de Molly Nesbit, Hanz Ulrich Obrist e Rirkrit Tiravanija para a Bienal de Veneza de 2003.

Influenciados pelo conceito de “Estética Relacional”, o projeto reuniu sob um mesmo teto “contribuições” de 150 artistas, além de um calendário de atividades (seminários, rodas de conversa, apresentações) e um conjunto de instalações de suporte à disposição dos visitantes (lounges, bibliotecas, arquivos). Nas palavras dos curadores, “Utopia Station” define a “estrutura conceitual, flexível [mas também] física”, uma “plataforma, parte pista de dança, parte palco, parte cais (...) tornando-se um lugar de parada, para contemplação, para escutar e ver, para descansar e refrescar, para conversar e trocar” (BISHOP, 2006: 186). Concebido também como um “dispositivo” a ser instalado e reinstalado onde quer que seja, seu conteúdo é tão substancial quanto a estrutura que o contém: só existem e ganham sentido enquanto durar o evento sociocultural do encontro e das trocas.

Contudo, trata-se de uma definição problemática de “utopia”. A representação espacial que remete à política das redes socioculturais se depara aqui com uma retórica pouco convincente. No “manifesto” de *Utopia Station*, encontramos a seguinte passagem (BISHOP, 2006: 188-89):

Estas atividades implicam um ativismo. Para muitos que chegam à Estação, o convite para a auto-organização fala uma linguagem política já conhecida e praticada. O propósito de construir unidades não-lucrativas, descentralizadas e fazê-los sublinhar um modo de produção, ajustando ao mercado real (não o mundo do mercado controlado monopolisticamente do sistema presente), tem sido feito por Immanuel Wallerstein em seu livro *Utopistics*. Isso eliminaria a prioridade dada à acumulação ilimitada de capital. Ainda um outro livro para a Estação.

A flexibilidade, a não-hierarquia, a abertura, a forma processual, a ativação, o diálogo e a troca aparecem menos como as diretrizes para a construção do espaço político do que para a sua anulação. Um veículo de circulação de conteúdos heterogêneos cujos significados, ainda que antagônicos e conflitantes, aparecem suspensos. Muito desta contradição pode ser verificada na vinculação dos curadores ao conceito de “Estética Relacional” – termo cunhado por Nicolas Bourriaud, curador e crítico de arte francês, em livro homônimo de 1998, e que remete ainda ao fundo analítico da “abordagem de sistema”, de Burnham, e da “filosofia comum” entre a arquitetura e a cibernética, segundo Pask. Bourriaud defendia a existência de um horizonte estético em que muitos dos principais artistas daquele momento estavam plantando suas práticas: “uma proximidade que, enquanto não menosprezam a visualidade, relativizam seu lugar” em favor do “encontro entre o observador e a obra”, da “elaboração coletiva do significado” e do “diálogo aberto que nunca termina” (1998: 160). A ênfase em trocas sociais, formas de interatividade e processos de comunicação representava para o autor uma reação contraditória da sociedade informacional, que apesar de ter à disposição diversos instrumentos de telecomunicação, estava imersa em uma dinâmica social e econômica em que tais práticas eram dificultadas. A aposta em “dispositivos relacionais”, descritas enquanto “máquinas que provocam e gerenciam encontros individuais e coletivos [para a] criação de comunidades instantâneas” é a síntese oferecida por Bourriaud enquanto uma atitude política (1998: 164).

No entanto, à maneira com que Claire Bishop sugere pensarmos, a partir de seu texto “*Antagonism and Relational Aesthetics*” (2004), convém analisarmos “como” o observador é endereçado e também a “qualidade” da relação estabelecida através do sistema de exibição de um dispositivo relacional. O incômodo de Hal Foster (2006), influente historiador e crítico de arte, com o otimismo das análises de Bourriaud, tanto em “Estética Relacional” (1998) quanto em “*Postproduction*” (2002), leva esta crítica de Bishop um pouco mais além. Indagando se os trabalhos produzidos nos termos da “Estética Relacional” estariam definindo, de fato, uma nova atitude política frente à nova ordem econômica, urbana, globalizada, Foster põe em questão se os “modelos de convivialidade” organizadas pelas referidas “máquinas relacionais” não estariam, ao contrário,

“estetizando os procedimentos amigáveis de nossa economia de serviço (invitations, casting sessions, meetings, convivial and user-friendly areas, appointments)” (2006: 195). O conjunto de práticas reunidas pelo contorno discursivo da “Estética Relacional”, incluindo *Utopia Station*, estaria assim cumprindo uma função ideológica, como um campo de produção criativa que responderia mais a expectativas e interesses de uma ordem produtiva hegemônica do que capazes de inaugurar situações em que o encontro social implicasse um processo de “invenção de relações possíveis”, como Bourriaud defendia (1998: 54).

Algo que Boaventura de Souza Santos já alertava em relação aos FSM, deixando claro que o desafio político não se limitava apenas em por diferentes atores em relação. Os apontamentos de Santos sobre como o FSM deveria enfrentar os problemas provocados por sua própria novidade política enfatizam a difícil relação existente entre a “celebração da diversidade” e o consequente fomento de “lutas globais e ações coletivas duráveis” (2004: 146). Não haveria outra tarefa mais importante, neste sentido, que a construção de “consensos setoriais fortes” a partir das diferenças ideológicas e políticas. Não basta ter encontrado uma representação sociocultural suficientemente flexível, autogerida e não-hierárquica para articular agentes de diferentes matizes, escalas de organização e contextos específicos. A produção de sínteses é um passo necessário em direção a um novo mundo possível. Em outros termos, os processos relacionais estabelecidos através do ambiente construído pelo FSM dependem da atividade de (auto)observação para garantir o desejado processo de aprendizagem orientado segundo a intenção primeira de imaginar e experimentar alternativas sociais, políticas e culturais à racionalidade hegemônica neoliberal.

Do contrário, restará a dissolução e desregulação de códigos formais de espaço em favor de experiências subordinadas de flexibilização e ativação, de contato e troca. E é exatamente neste aspecto que a exposição de *Utopia Station* representa um desvio com implicações estético-políticas significativas em tempos mais recentes.

## Facebook, A Batata Precisa de Você e a Web Social

Assim é que retornamos ao nosso ponto de partida: o processo tecnossocial de ativação dos sujeitos, que provoca transformações profundas no cotidiano das práticas sociais e que se intensificou em um cenário de expansão corporativa da rede mundial de computadores. Quando analisa este momento das práticas artísticas no contexto da *Internet*, Juan Martín Prada emprega a metáfora da “web 2.0” para descrever a conversão do que antes configurava um “arquipélago disseminado de iniciativas independentes e celulares” em um “modelo de negócios em que a produção afetiva e as interações vitais se convertem na base essencial da nova produção econômica” (2015: 31-33). A formação dos primeiros grandes conglomerados empresariais de produtos e serviços *web* (como o grupo *Yahoo!*, *Amazon* ou *Google*), inaugurou um período de desenvolvimento tecnológico em que tendências privatizantes deste ambiente tecnossocial não significou a extinção da colaboração, compartilhamento e troca de informações, mas imprimiu através deles novos hábitos sociais. Segundo Prada, o crescimento vertiginoso da chamada “web participativa” e suas redes sociais são um flagrante desta contradição, atuando como um sistema técnico até então inédito de mediação social, assentadas na exploração econômica da “interação comunicativa” ao nível da biopolítica, isto é, quando “vida, economia e sociabilidade se fusionam em um todo integrado” (2015: 58).

O conceito de biopolítica, originalmente trabalhado por Michel Foucault (2010), torna-se importante para explicar como a “ordem tecnossocial” dos sistemas de informação e comunicação em rede controlados pelas grandes corporações tem atuado como principais vetores desta fusão entre vida, economia e sociabilidade. Neste novo contexto tecnológico, novos recursos técnicos desenham dispositivos sofisticados de controle da esfera privada. É o que Van Djick também se referiu como a transformação da “comunicação conectada em

rede” para a “sociabilidade plataformizada”, quando a experimentação de comunidades digitais através de *mailing lists* e fóruns *online* converteu-se rapidamente em um “subproduto de fazer conexões e ficar conectado online” (2013: 04-05).

Recuperando o conceito de “modulação” desenvolvido por Guilles Deleuze em seu livro “A sociedade de controle” (1992), Lazzarato (2014) nos ajuda a aprofundar a análise deste funcionamento, especialmente sobre como o sistema de dados utilizado pelo Facebook está atrelado a processos de controle do comportamento social. A emergência da tecnologia do *Machine Learning*, por exemplo, se inscreve facilmente no que Deleuze classificou como dispositivos de subjetivação e sujeição. O método que introduziu no funcionamento dos computadores a capacidade de reconhecerem padrões e de, assim, produzirem seus próprios algoritmos encontrou no contexto das mídias sociais uma nova aplicação. Estes ambientes digitais decodificam e sistematizam a *performance* de seus usuários em perfis segmentados de gostos, necessidades, possibilidades financeiras, entre outros. A tradução deleuziana de biopolítica não poderia ser mais precisa: “os indivíduos tornam-se individuais e as massas tornam-se amostras, dados, mercados, bancos” (apud LAZZARATO, 2014: 26). A interação social, como potência econômica, torna-se objeto de captura para que possam ser reguladas, controladas e exploradas segundo esta lógica hegemônica. E a forma desta captura, como bem explicado pelo termo “modulação”, se dá por uma produção e reprodução constante de “situações sociais”. Em última instância, as mídias sociais metamorfosearam a descentralização das relações comunicativas em uma espécie de dispersão tacitamente controlada. No lugar de fabricar canais e protocolos próprios de comunicação, os usuários do Facebook passaram cada vez mais a frequentar plataformas de interação previamente programadas. Contradição que não escapa também aos modos de representação e mobilização sociocultural engendrados neste atual contexto tecnológico.

Um importante exemplo pode ser encontrado na formação e atuação do coletivo “A Batata Precisa de Você” ante os conflitos urbanos ocorridos no histórico Largo da Batata, em São Paulo. Estudado por diferentes campos de pesquisa interessados em compreender as recentes formas de produção e de transformação das cidades, o projeto de reconversão urbana do Largo também se tornou palco de novas experiências de organização social, política e cultural. Embora a nova configuração espacial do Largo (hoje uma esplanada) tenha sido inaugurada em 2013, ela remete a disputas entre interesses antagônicos que atravessam décadas: há o esforço por parte do poder público em promover, através da Operação Urbana Faria Lima (OUFL, 1994) o potencial metropolitano de um local historicamente marcado pela concentração de atividades comerciais e de transporte; há a pressão por parte de uma elite imobiliária e financeira em fazer convergir os instrumentos e os objetivos da OUFL com expectativas de investimentos realizados na região; e também a presença de um contingente populacional ligado à própria história de formação do Largo e que foi mantido alheia às novas dinâmicas urbanas alcançadas pela reconversão.

Entre estes interesses, emerge uma figura política até então inédita: o movimento “A Batata Precisa de Você”. Formado em 2014 por frequentadores da região onde se localiza o Largo, o movimento logo se tornou um reduto para indivíduos, organizações e instituições dispostos a “reverter a lógica” que transformou um “lugar antes vivo pelo intenso comércio ambulante e vida nas ruas” em “mais um espaço caracterizado pelo uso de passagem, e não considerado um lugar para se estar” (A BATATA PRECISA DE VOCÊ, 2013, online). Entre negociações com gestores públicos e privados e manifestações políticas de rua, a forma de atuação mais representativa d’A Batata Precisa são aquelas descritas pelo “ativismo” dos “novos urbanismos”: críticos ao modelo planejador, exploram práticas localizadas entre os ambientes físico e digital, e entre a arquitetura e o amplo espectro da cultura, para promover ações instantâneas, de baixo custo e que privilegiam relações processuais e sociais (TORET, 2013). Assim é que *performances*, *happenings*, eventos, ocupações,

instalações e construção de mobiliários uniram variados grupos de artistas, *designers* e arquitetos para fomentar uma “gestão compartilhada” da cidade.

Estamos diante de uma plataforma de comunicação descentralizada, que se apropriou de infraestruturas tanto urbanas (o Largo) quanto de satélites e sistemas de transmissão em rede para oferecer um ambiente híbrido que fomentaria formas alternativas de existência nas cidades. Contudo, o declínio da atuação do coletivo no Largo e a cada vez mais evidente substituição da antiga paisagem, popular e precária, para uma nova, cosmopolita e pautada pelo entretenimento cultural e pelo consumo, nos coloca diante de um quadro extremamente contraditório. Embora o coletivo se esforçasse em manter o espaço público como o lugar de deliberação, restringindo as redes digitais para divulgação, não impediu, por exemplo, que o movimento se limitasse a um grupo social específico – exatamente aquele em que convergiam os interesses da especulação imobiliária e da expansão de mercados na região (BENATTI, 2018). Somando-se ainda o fato de o coletivo ter se convertido em uma espécie de técnicos especializados neste novo tipo de intervenção, incluindo a confecção de cartilhas sobre urbanismo tático, financiados pelo poder público municipal, o ativismo d’A Batata Precisa nos leva a pensar em que medida tais práticas de colaboração, interatividade e participação social promovidas por esta “plataforma social” revelam deslocamentos conceituais, pondo em questão sua conversão em novos instrumentos de engenharia social para os interesses de forças hegemônicas que atuam sobre e através da cidade, legitimando processos de exclusão e elitização de territórios urbanos inseridos em contextos de financeirização.

## Plataformas como agenciamento do sujeito ativo

Ao estabelecer relações entre as distintas experimentações próximas ao conceito de plataformas sociais, representadas neste trabalho por “Fun Palace”, “Fórum Social Mundial I”, “Utopia Station”, “Facebook” e “A Batata Precisa de Você”, é possível identificar convergências e conflitos em termos dos regimes político-estéticos que são agenciados nas funções de distribuir, organizar e gerir pessoas em relação.

Por um lado, nesse quadro histórico-crítico, sobressalta a emergência de diferentes ambientes que se constituem como interfaces relacionais: a espacialização de sistemas que, nas últimas seis décadas, tem sido objetos de intensa disputa sobre seus sentidos. O dispositivo tecnossocial da plataforma é ao mesmo tempo explorado como chave para práticas contestadoras, impulsos de transformação política e social, mas também como novos instrumentos de dominação e controle, segundo as lógicas hegemônicas de reprodução capitalista que encontram na experiência social e na vitalidade das relações de sociabilidade um novo vetor de exploração. É neste campo de batalha que reconhecemos um desenvolvimento discursivo, amplificando os significados tecnológicos do desenvolvimento das plataformas sociais. Entre projetos utópicos e formação de hegemonias configuram-se representações socioculturais conflituosas em termos de interação, colaboração e participação.

Conflitos que se assentam em uma dimensão contraditória no interior do pensamento sistêmico, ou da “estética de sistemas”. Como Deleuze alertou, estamos diante de uma “subjetivação social” em que a emergência e a dispersão de “interfaces” articulam procedimentos de desregulação, indeterminação, não-hierarquia, flexibilidade e autogestão enquanto “sujeição maquínica”, ou seja, como uma “governamentalidade” baseada no “gerenciamento” da experiência social (LAZZARATO, 2014: 25). É esta contradição que leva os Estudos de Plataformas a ponderar os limites éticos e políticos dos atuais métodos de análise de dados e autoaprendizagem dos algoritmos. E é esta contradição que acreditamos dever pautar as práticas arquitetônicas e urbanas (ou os agenciamentos espaciais) nos termos das dinâmicas tecnossociais e políticas das redes sociais: serão capazes de fomentar o espaço urbano ainda como arena pública, valorizando relações

dissensuais e o enfrentamento político; ou seria a plataformização inerente à exploração dos processos sociais como “valor imaterial”?

## Bibliografia

- BENNATI, N. (2018). *Redes e Ruas: Ocupações híbridas na cidade de São Paulo*. Dissertação (Mestrado). Programa de Pós-Graduação do Instituto de Arquitetura e Urbanismo, São Carlos.
- BISHOP, C. (2004). *Relational Aesthetics and Antagonism*. En *October*. no. 110, Fall, p. 51-79. – (2006): *Participation*. London: Whitechapel Ventures Limited/Cambridge: The MIT Press.
- BURNHAM, J. (1986). *System Esthetics*, Artforum, September, p. 29-35.
- D'ANDRÉA, C. (2017). *Rumo a uma plataformização do social, 2017*. Available at: <https://medium.com/@carlosdand/rumo-a-uma-plataformiza%C3%A7%C3%A3o-do-social-2384f990fbad> (consulta 09/03/2020).
- DUFFY, S. (2013). *Celebrating Joan Littlewood: it's time to build her fun palaces*. In: *The Guardian*, 18 Sep. Available at: <https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2013/sep/18/theatre-joan-littlewood-culture-fun-palaces> (consulta 09/03/2020).
- FOSTER, H. (2004). *Chat Rooms*. In: BISHOP, C. London: Whitechapel Ventures Limited/Cambridge: The MIT Press, 2006, p. 190-195.
- GOHN, M. G. (2002). *Movimentos Sociais no Início do Século XXI*. Petrópolis: Vozes.
- MATHEWS, S. (2006). *The Fun Palace as virtual architecture: Cedric Price and practices of indeterminacy*, *Journal of Architectural Education*, p.39-48.
- LAZZARATO, M.; NEGRI, A. (2001). *Trabalho Imaterial: formas de vida e produção de subjetividade*. Rio de Janeiro: DP&A.
- LAZZARATO, M. (2014). *Signs and Machines: Capitalism and the production of subjectivity*. Los Angeles: Semiotext.
- PASK, G. (2011). *The Architectural relevance of Cybernetics*, in MENGES, A. et ALQHIST, S. (ed.). *Computational Design Thinking*, New Jersey: John Wiley & Son.
- PRADA, J. M. (2015). *Prácticas Artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales*. Madri: Akal.
- SANTOS, B. S. (2005). *O Fórum Social Mundial: Manual de Uso*. Porto: Afrontamento.
- TORET, J. (2013). *Tecnopolítica: la poética de las multitudes conectadas*. Barcelona: IN3 Working Papers Series.
- VAN DJICK, J. (2013). *Culture of connectivity: a critical history of Social Media*. 1. New York, Oxford University Press.
- VAN DJICK, J.; POWEL, T.; WALL, T. (2016). *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. 1. New York, Oxford University Press.