

# COMPUTADOR-ATELIER COMO AGENCIAMENTO MAQUÍNICO: ANÁLISE SOBRE O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA ARTISTA MULTIMÍDIA LIANA TIMM

COMPUTER-ATELIER AS MACHINE AGENCY: ANALYSIS OF THE  
CREATION PROCESS OF MULTIMEDIA ARTIST LIANA TIMM

**Andresa Thomazoni**

UNINI Porto Rico

**Tania Fonseca**

UFRGS

**Margarete Axt**

UFRGS

**Resumo:** Este artigo surge de uma pesquisa de doutorado que buscou analisar o processo de criação da artista multimídia Liana Timm que utiliza o computador como atelier para sua produção artística. Utilizou-se a cartografia como metodologia de pesquisa, por esta privilegiar o acompanhamento do processo de criação. O objetivo deste artigo é refletir sobre a relação híbrida do agenciamento homem-máquina, entendendo a mesma como potência maquínica. Busca-se, portanto, demonstrar a potência política de maquinar a máquina, na criação de novos devires.

**Palavras-chave:** Artista Liana Timm, processo de criação, computador-atelier, agenciamento maquínico.

**Abstract:** *This article arises from a doctoral research that sought to analyze the creation process of multimedia artist Liana Timm who uses the computer as a studio for her artistic production. Cartography was used as a research methodology, as it privileges the monitoring of the creation process. The purpose of this article is to reflect on the hybrid relationship of man-machine agency, understanding it as machine power. Therefore, we seek to demonstrate the political power of machining the machine, in the creation of new becoming.*

**Keywords:** *Artist Liana Timm, creation process, computer-atelier, machine agency.*

## Introdução

Este artigo possui como contexto uma pesquisa de doutorado que buscou analisar o processo de criação (poiesis<sup>1</sup>) da artista multimídia Liana Timm que utiliza o computador como atelier para sua produção artística. Foi desenvolvida no Programa de Pós-Graduação Informática na Educação, inserindo-se na linha de pesquisa “Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição”, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Liana Timm<sup>2</sup> é artista multimídia, arquiteta, poeta e designer, possui vários livros publicados, exposições realizadas e prêmios recebidos. Nossa investigação interdisciplinar, centra-se nas fronteiras entre arte e tecnologia, mais precisamente no uso do computador como atelier, bem como o agenciamento da relação homem-máquina na produção artística, em direção a uma potência maquínica. Assim, o uso da tecnologia na produção de imagens digitais, oferece-nos valiosas reflexões sobre o tensionamento existente na perspectiva do homem-técnica e seu ultrapassamento na construção de devires.

Liana Timm é uma artista híbrida, que desliza sobre diversos suportes para dar passagem ao seu processo de criação. Dentro do contexto da filosofia da diferença, que tem como autores principais Gilles Deleuze e Félix Guattari, escolhemos o método de pesquisa cartográfico, de modo a privilegiar o próprio movimento criacionista da artista, que se encontra em constante movimento. Considerando que “todas as entradas são boas, desde que as saídas sejam múltiplas” (ROLNIK, 2006, p.65), traçamos nossa investigação em meio a um contexto paradoxal do humano e tecnológico. Ao acompanhar sua poietica, buscamos abrir o pensamento para

outras paisagens possíveis, para a produção de novos afectos, fabricados numa dimensão (inter)artística, no qual a potência da imagem digital, forja-se num encontro estético da subjetividade<sup>3</sup> com o seu fora.<sup>4</sup>

Não havia como em toda cartografia um protocolo normalizado, tratou-se de um lançamento a uma geografia de afectos, invenção de pontes para fazer travessia sensível e aberta aos devires, de maneira que o perfil do cartógrafo constituísse assim, um tipo de sensibilidade (ROLNIK, 2006). Frequentamos seu atelier entre o período de junho de 2011 a maio de 2012 em encontros semanais previamente marcados. Desta forma, deixamos nos afetar pelas forças em circulação na pesquisa e no campo. Conversamos com Liana sobre seu processo de criação, suas escolhas ao criar, seus procedimentos, suas ideias. Pesquisamos no Atelier seus arquivos e obras já catalogadas, entrevistas e comentários sobre seu percurso. Pelo fato de atualmente ter na sua produção artística o atravessamento da tecnologia para compor sua obras, nosso interesse neste artigo é colocar em discussão o uso do computador como atelier de criação artística.

## O computador-atelier de Liana Timm

Liana nasceu em 1947, em Serafina Corrêa, Rio Grande do Sul. Quando pequena gostava de desenhar e recortar, tornando-se conheci-

---

3 Segundo Guattari (2008, p.19), a subjetividade pode ser descrita como o “conjunto das condições que torna possível que instâncias individuais e/ou coletivas estejam em posição de emergir como território existencial auto-referencial, em adjacência ou em relação de delimitação com uma alteridade ela mesma subjetiva”.

4 Para Rolnik (2012), podemos considerar o fora como uma nascente de linhas de tempo que se fazem ao sabor do acaso, cujo, lançamento torna-se dobra que se concretiza e se espacializa num território de existência, seu dentro. A concretização e espacialização fazem-se e refazem-se continuamente, numa espécie de duração intrínseca.

---

1 Poiesis, que do grego significa criação, ação, confecção, fabricação.

2 Maiores informações no site da artista Liana Timm.



Figura 01 Liana Timm, Coleção É tempo de Nietzsche, pintura digital sobre tela1, 2012

da na escola por suas tendências artísticas. Aos 12 anos, inicia o aprendizado em pintura, ocupando-se também da poesia e da música. Forma-se em arquitetura, mas elege como atividade primordial seu trabalho dentro das artes visuais e da literatura. Transita pelos campos da produção de eventos artísticos, culturais, cenografia e docência. Vive e trabalha em Porto Alegre (RS – Brasil).

Liana já usava, desde os anos 70 (início de sua carreira), o movimento operativo de montagem, de sobreposição, de aproximação de paisagens e elementos diversos. Distorcendo uma imagem inicial, a operava num novo universo possível, tensionando suas cores, em novas possibilidades de perspectiva.

Liana transita pelo manual e tecnológico, desenha, escreve, pinta, fotografa, manipula, aplica camadas, distorce, costura, cola, recorta. Não há fronteiras possíveis para ela, escapa pelas linguagens, abusando dos suportes

e de suas materialidades. Todas são vias expressivas de seus devires, expande seu atelier de forma a vibrar sua fome de mundo.

Atualmente utiliza o programa de tratamento de imagem Adobe Photoshop, com ele executa seu trabalho artístico em imagens digitais, aplicando recortes, zooms, modificações em camadas, filtros, etc., alterando e explorando a superfície da imagem, em direção à sua estilística digital.

Os artistas que trocam o lápis e o papel pelos tubos de raios catódicos podem visualizar imediatamente cada imagem e explorar as novas possibilidades, modificando-as interativamente. (...) com esse instrumento, a gestualidade do artista eletrônico pode ser capturada, gestualidade esta que se converte no começo de uma imagem (PLAZA, 2008, p. 77).

Liana e seu computador-atelier, sua paleta de cores digitais, sua potência tecnológica em

1 Pintura digital refere-se ao fato de que a imagem foi produzida digitalmente pelo computador e depois é impressa em formato de quadro.



ação, extrai múltiplas possibilidades de combinação. Na produção de séries, traça uma linha sempre em adjacência, como um novo corte naquilo que lhe está a atravessar em determinado momento. Produz sentidos outros, que possam a lançar na diferença do que acaba de ser criado. Gesto digital que mescla tempos diversos, fragmentos aleatórios, elementos transversais. “A montagem, collage e bricolage são os procedimentos privilegiados pelos processos eletrônicos” (Plaza, 2008, p.83) Liana em seu corte-montagem digital opera recortes do mundo expressivo que a atravessa.

Liana e sua pintura maquinal, cujo gesto menor abre a imagem em dois sentidos: a lança para conexões contínuas, em que determinada imagem se conecta com a próxima, relativamente a algum elemento, potência de continuidade; e a potência de ruptura, em que uma nova direção é forjada, materializando novas distâncias.

Liana arquiteta de imagens, escava a fundo sua técnica. Opera corte-montagem de mundos e fragmentos, torna-se artista do intervalo, cuja aproximação de fragmentos denuncia mundos paralelos, multiplicidade de sensações, simultaneidade de sentidos.

O tátil me diz muito. Preciso sentir as texturas, os cheiros e vazios, as ondulações, as temperaturas, as profundidades de tudo. A superfície de minhas obras é resultado desta valoração. Toco em tudo que me é possível (...). Criar a ilusão de profundidade no bidimensional através de camadas, retículas, texturas, efeitos, veladuras, sobreposições, para mim significa trabalhar no interior da imagem, no âmago da significação. Significa adentrar mistérios e me iludir, descaçando o visível para penetrar no inatingível (TIMM apud FLECK, 2009, p.48).

A técnica torna-se, em Liana, uma espécie de dinâmica que retroage sobre ela, sobre sua in-

Figura 02. Liana Timm, Coleção Outro(s) de mim, pintura digital sobre tela, 2012

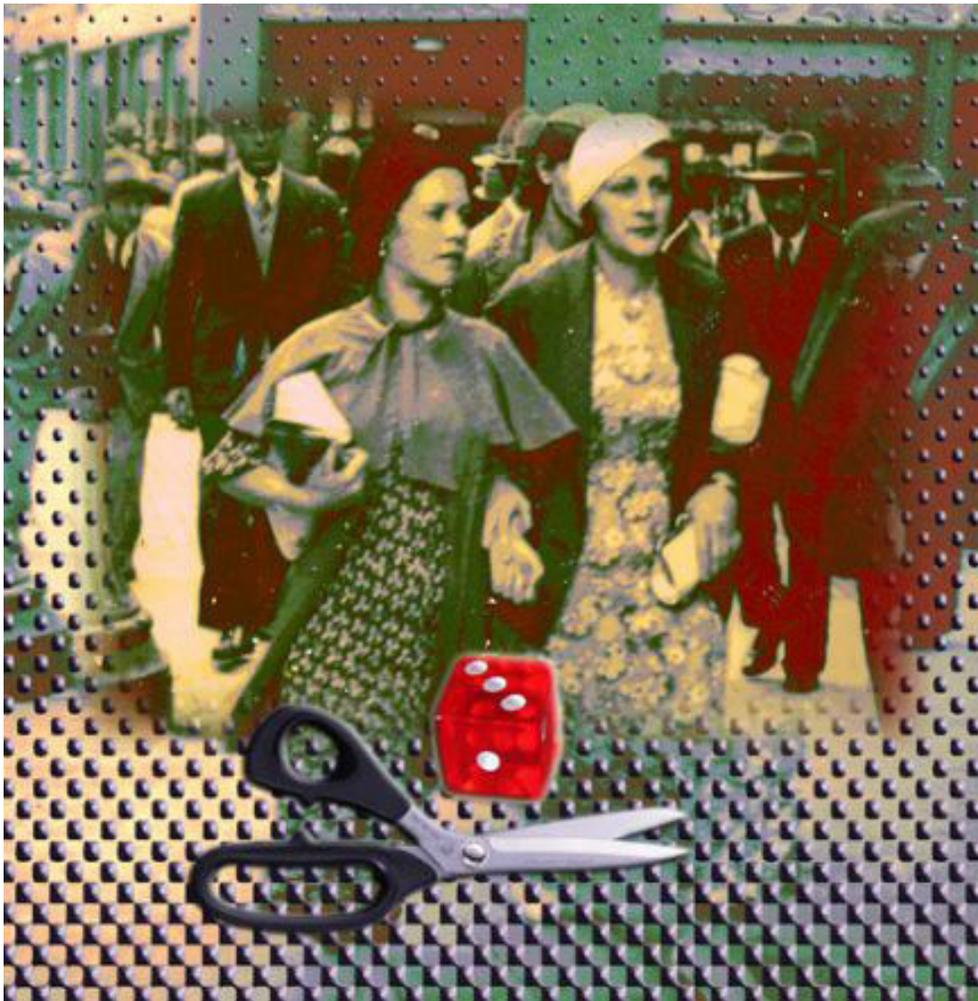
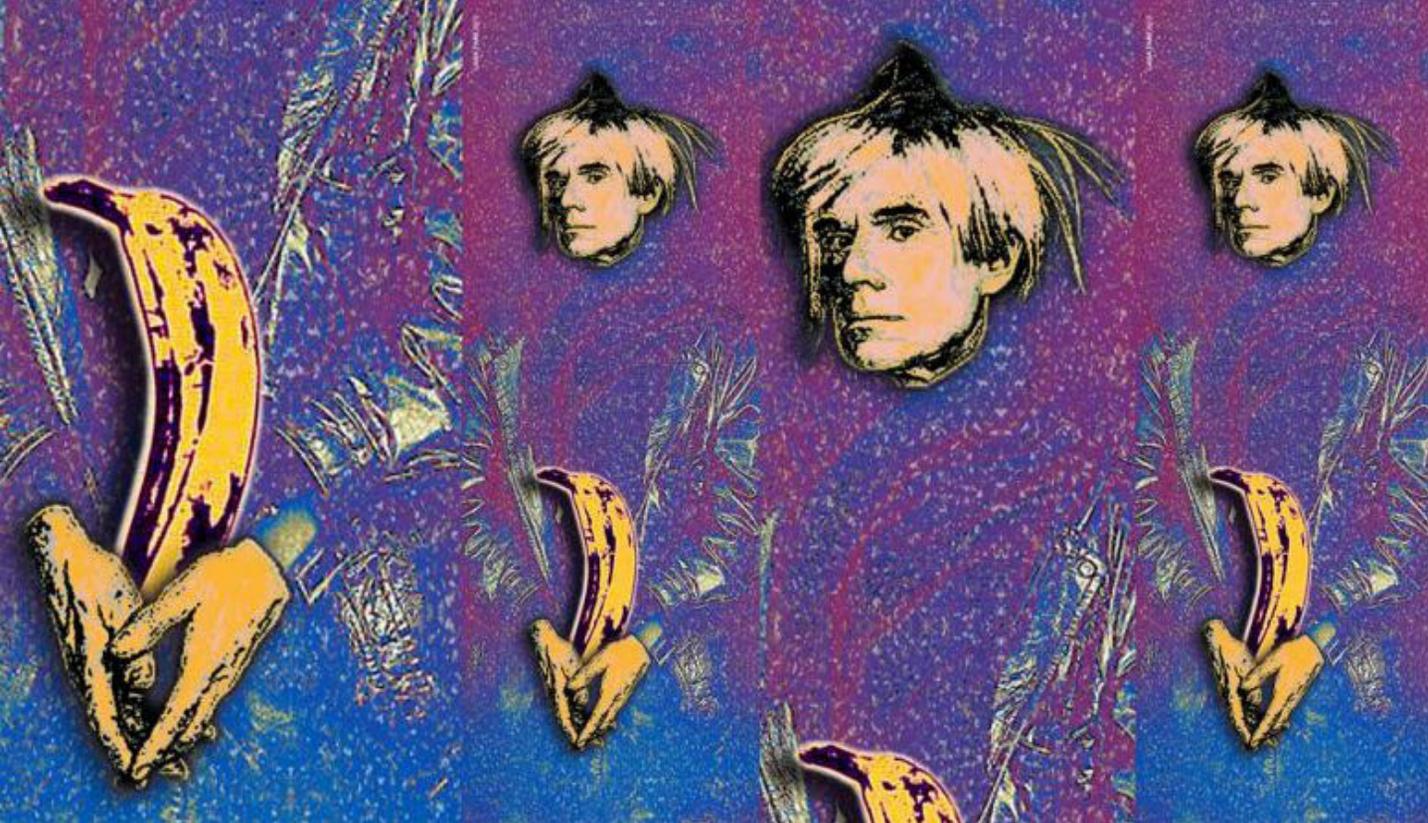


Figura 03. Liana Timm, Footing I, Coleção Paisagens do interior, técnica pintura digital, sobre tela, 90cm x 90cm, 2009

teligência, afectos e valores. A partir disso, ela se põe a operar objetos técnicos para além de suas possibilidades, numa espécie de torção inventiva, cujas forças combativas sejam capazes de produzir outros mundos possíveis. Como Lévy (2004) nos aponta, reafirma a possibilidade técnica como uma micropolítica em atos. A técnica como ato, como fase de uma atividade de relação entre o homem e seu meio, possibilitando que o objeto técnico progrida no meio, retorne sobre o homem e lhe permita se modificar e evoluir.

Ao investigar seu processo de criação, deparamo-nos a um ato maquínico, cujo engendramento se dá de forma mais dilatada, assim, como Deleuze e Guattari (2007b) estendem a ideia de máquina para uma noção mais ampla, que inclui máquinas técnicas, sociais, econômicas e estéticas. Nessa perspectiva, há, então, agenciamentos maquínicos de subjetivação que se instauram como relações entre sujeito-mundo, possibilitando múltiplos efeitos entre o agenciamento homem-máquina.

Assim, ao referirmo-nos à subjetividade artística de Liana, implica pensarmos em um ser



processual, singular, de texturas complexas, ao sabor das velocidades infinitas que animam suas composições virtuais. (GUATTARI, 2008)

Computador-atelier em embate com esse corpo-artista<sup>5</sup> fomenta a constituição de um território existencial. O território, por sua vez, comporta a criação de um agenciamento, pois todo agenciamento é territorial.

Produção maquínica da imagem digital que nasce de um agenciamento artista-computador-atelier. Eis a criação de territórios existenciais singulares, cruzamento sujeito-mundo, torção do maquinismo em favor da criação, potência de heterogêneses<sup>6</sup>.

Assim, computador-atelier é um dos tantos

5 Ideia do corpo tornando-se veículo para as forças que passam (SANT'ANNA, 2005).

6 O processo de heterogêneses segundo Passos (2008), pode ser entendido em dois sentidos, por envolver componentes heterogêneos, como também por se definir como um processo de produção de diferença. Abrindo espaço para processo de criação de si.

territórios de Liana, com essa maquinaria, seu território existencial de artista multimídia é traçado. Território este que excede ao mesmo tempo organismo e meio, e a relação entre ambos. Que fluxos se tornam passíveis então, de passar por estes corpos, de transpassar por Liana e apagar o nome próprio dela, em direção a um impessoal, tornando-a efeito de um agenciamento coletivo?

Que forças são essas, que vibram rumores de tempos inauditos, daquilo que está sempre por vir, rumo à invenção?

Agenciamento é todo conjunto de singularidades e de traços extraídos do fluxo – selecionados, organizados, estratificados – de maneira a convergir (consistência) artificialmente e naturalmente: um agenciamento, nesse sentido é uma verdadeira invenção (DELEUZE E GUATTARI, 2007b, p.88).

Porém, faz-se necessário esclarecer de que modo o agenciamento se compõe. Segundo De-

Figura 04. Liana Timm, Coleção Outro(s) de mim, pintura digital sobre tela, 2012



Figura 05. Liana Timm, Coleção É tempo de Lou, pintura digital sobre tela, 2011.

leuze e Guattari (2007b), o agenciamento pode ser definido como contendo conteúdo e expressão. Dito de outro modo, as singularidades ou hecceidades espaço-temporais de diferentes ordens e as operações que lhe estão associadas; e as qualidades afectivas ou traços de expressão, que correspondem a essas singularidades e operações.

Dupla articulação, que exige pressuposição recíproca entre ambos. Liana e computador, computador e Liana, maquirar a máquina, encontro potente que se dá como agenciamento

maquínico e também como agenciamento de enunciação. Que operações estariam em jogo quando Liana manipula o computador, quando o escolhe como possibilidade de trabalho artístico, ao produzir suas imagens digitais? Que relações singulares seriam essas de seu desejo com este objeto técnico?

Imagem digital, fabricada a partir da potência tecnológica do digital, mediada pelo computador-atelier, cujo programa de tratamento de imagem lhe possibilita torcer a imagem em possibilidades outras para além do analógico.

Potência *in progress*, cujas características permitem sobreposição, aplicação de filtros, manipulação, ampliação, recortes, colagens, etc. Trabalho rápido e limpo que a tecnologia do computador lhe possibilita. Singularidades específicas e operações particulares, que a faz escolher como método de trabalho, para criar suas imagens digitais. Os afectos de Liana pelo computador na produção de imagens são diferentes de quando escolhe outra matéria para operar seu trabalho artístico. Fio dinâmico cuja consistência opera a imagem em corte-montagem, aproximando elementos diversos, dando-lhes outras ligações possíveis. Potência digital, de sempre poder ser feita, refeita. Cujos traços de expressão, evocam características singulares, lhe permitem um contato com outras formas de exploração das imagens. Imagem-paisagem, que se mostra como terra a ser desbravada, a ser construída, (re)conectada. Variação explosiva de cores, tal qual como uma pintora maquinica, que transpassa a imagem para além de seu enquadramento.

Não se trata de discutir a oposição artista-computador, numa lógica binária tentando reconstruir características de cada um. Mas sim, entender o território existencial capaz de dar liga a determinados agenciamentos, em direção à potência de criação. Linhas vibráteis cujas ligações transpassam artista-computador-atelier-imagem-digital, como peças heterogêneas que entram em composição maquinica.

E a forma como Liana transita em suas obras, em suas produções, não deixa para nós pesquisadores, uma normatização fechada de seu procedimento. Em cada acoplamento seu com outras peças, afectos diferentes são produzidos, um maquinismo diferenciado se cria, o desejo liga-se de outra maneira, o campo perceptual e afectivo eclode em outras enunciações.

Já não se trata de confrontar o homem e a máquina para avaliar as correspondências, os prolongamentos, as substituições possíveis ou impossíveis entre ambos, mas de levá-los a comunicar entre si para mostrar como o homem compõe peça com a máquina, ou compõe peça com outra coisa para constituir uma máquina. A outra coisa pode ser uma ferramenta, ou mesmo um animal, ou outros homens. Portanto, não é por metáfora que falamos da máquina: o homem compõe máquina desde que esse caráter seja comunicado por recorrência ao conjunto de que ele faz parte em condições bem determinadas (DELEUZE E GUATTARI, 2010, p. 508).

Liana compõe máquina, faz o computador vibrar como um atelier, agência e extrai isso dele. Trata-se do computador pessoal, que a maioria das pessoas possui em casa, e nem por isso são artistas ou fazem produções artísticas. Linhas inventivas que a atravessam e fazem-na vibrar num ritmo criacionista. Liana torna-se peça, faz peça, máquina a máquina, abre-lhe as conexões possíveis através da vibração imagética.

### **Por uma política de maquinar a máquina**

Nossa discussão refere-se à exploração das condições possíveis em que criação artística emerge quando em encontro com o sistema homem-computador. A partir da ideia de computador-atelier traremos algumas reflexões que se alastram nas possibilidades de maquinar a máquina, visibilizando os tensionamentos possíveis da criação. Uma das perguntas que será posta ao longo do texto, é a possibilidade de se esgotar o programa, entendido aqui, como ir em direção ao além da máquina (computador), ou seja, ir em direção ao devir e a possibilidade de criação. O entendimento do computador enquanto suporte em que a operação sobre as imagens digitais pode ser realizada, e, portanto, maquinada, leva também a pensar que outras formas possíveis existem, que envolveriam ou-

tros aparatos técnicos, que em algum grau remetem a um sistema a ser maquinado, como, por exemplo, a máquina fotográfica. Seja ela uma máquina digital ou analógica, pois aqui estaríamos apontando sobre a possibilidade de maquinar. Entrar em maquinismo com outros elementos para compor máquina.

O termo computador-atelier refere-se a um sistema constituído por um agenciamento mais amplo, homem-artista-computador-atelier. Espécie de curto-circuito que se instaura e abre o processo para produções de sentidos e sensibilidades. A partir da simulação numérica do computador, a interatividade ganha força para sustentar esses encontros potentes. Trata-se, então, de conceber o computador como uma máquina capaz de evocar o devir virtual do homem-artista. Virtual, aqui, como aquele campo problematizador, carregado de tensão, à espera de uma atualização. Nesta paisagem, referimo-nos a um encontro do corpo-artista com a máquina computador, maquinar, portanto, refere-se à conexão possível para que outros elementos e percepções possam ser acionados. Afasta-se, por conseguinte, um panorama em que o homem, seria apenas um sujeito, que faria uso do computador como uma ferramenta, para atingir determinados resultados.

O que interessa é o circuito da criação em debate constante nessa esfera homem-máquina. Dito de outro modo, como maquinar a máquina?

Toma-se o termo maquinar/maquínico a partir da filosofia da diferença, de forma a se referir ao ato de construção e invenção que se contrapõe ao termo mecânico. Silva traz uma importante pista sobre essa diferença:

(...) o maquinico exprime os processos vivos que são criadores, imprevisíveis, heterogêneos, em variação contínua, complexos e até mesmo paradoxais. (...) o mecânico representa os processos mortos que são inertes, homogêneos, regulares e não ambíguos (2012, p.154).

Maquinar associa-se à maquinico e não ao mecânico. Isso finda por dizermos de um modo maquinico de operar a máquina associado às forças moleculares e não aquelas molares, próprias dos sistemas mecânicos. Lida-se, nessa operação maquinica, com singularidades, com hecçidades, plano sem sujeito e sem objeto. Maquinico nos remete às conexões elementares de um rizoma<sup>7</sup> em suas linhas de fuga, na direção da produção de multiplicidades. Nesse modo de operar a máquina, não poder-se-á presumir uma unidade, tampouco uma totalidade, pois tudo se opera por parcialidades, por  $n-1$ <sup>8</sup>. Maquinico, não se refere a mecânico que almeja compor um todo articulado, uma gestalt sintônica e sistêmica. Nesse momento de maquinar a máquina maquinicamente, tem-se os corpos perto de uma espécie de céu, arranhando céus, por deixar-se abrir para as potências de um fora, no qual reside o silêncio e os restos a dizer do outro dos mundos.

Desta forma, perseguimos o encontro criacionista cujo corpo-artista agencia ao trabalhar no computador. Não é qualquer encontro, não é qualquer uso. É acontecimento capaz de operar na máquina-computador, criações de sentidos e modos de existir diversos. Maquinar a máquina possibilita outras paisagens, fortes o suficiente para se alastrar em direção a outros domínios e relações. Não se trata de maquinar exclusivamente o computador, mas também

7 "Seguir sempre o rizoma por ruptura, alongar, prolongar, revezar a linha de fuga, fazê-la variar, até produzir a linha mais abstrata e a mais tortuosa, com  $n$  dimensões, com direções rompidas (DELEUZE; GUATTARI, 2007, p.20)".

8 "Escrever a  $n$ ,  $n-1$ , escrever por intermédio de slogans: faça rizoma e não raiz, nunca plante! Não semeie, pique! Não seja nem uno nem múltiplo, seja multiplicidades! Faça a linha e nunca o ponto! A velocidade transforma o ponto em linha! Seja rápido, mesmo parado! Linha de chance, jogo de cintura, linha de fuga. Nunca suscite um General em você! Nunca ideias justas, justo uma ideia (Godard). Tenha ideias curtas. Faça mapas (...)" (DELEUZE E GUATTARI, 2007, p.36).

qualquer máquina, como por exemplo a câmera fotográfica, que também possui em si mesma um sistema (programa ou aparato ótico/químico) aberto a variações, desde que conduzidas a partir de um agenciamento maquínico.

Para Lévy (2004), os computadores se afastam de uma identidade estável justamente por que se constituem como redes de interfaces abertas a novas conexões, que transformam seu uso e significado. É nesta capacidade de abertura e de conexão ao que vem do exterior, heterogêneo em relação ao que o computador possui, que novos acoplamentos acontecem, permitindo novas criações.

O aspecto da informática mais determinante para a evolução cultural e as atividades cognitivas é sempre o mais recente, relaciona-se com o último envoltório técnico, a última conexão possível, a camada de programa mais exterior (LÉVY, 2004, p.102).

O computador trabalha com informação, os bits, sinais codificados que podem ser convertidos em imagens, sons e textos. Via de mão dupla que vem possibilitar a associação inédita de diversas linguagens, a hipermídia.<sup>9</sup> Possibilitar a combinação de várias linguagens abre espaço para que novas propostas possam ser apresentadas, usando as alternativas que já existem, ou tensionando-as de forma a criar novos ruídos e combinações. Um dos pontos interessantes aberto à discussão, é que a potência de criação, ou pode ser construída em algo que já vem definido de fábrica, a partir de certos critérios e possibilidades dadas (por exemplo, pintar usando o

---

9 Hipermídia, “uma forma combinatória, permutacional e interativa de multimídia, em que sons, textos e imagens (estáticas e em movimento) estão ligados entre si por elos probabilísticos e móveis, que podem ser configurados pelos receptores de diferentes maneiras, de modo a compor obras instáveis em quantidades infinitas” (MACHADO apud CAPISANI, 2000, p.33).

programa *Paint* do Windows e todos seus recursos), ou pode vir a ser criada no tensionamento destes mesmos critérios, como um uso invertido ou na direção inversa do que estava dado.<sup>10</sup>

Caráter tátil, sensorial e inclusivo das formas eletrônicas permite dialogar em ritmos inter-visuais, intertextuais e intersensoriais com os vários códigos da informação. É nesses intervalos entre os vários códigos que se instaura uma fronteira fluida entre informação e pictorialidade ideográficas, uma margem de criação (PLAZA, 2008 p.78).

O encontro da arte com recursos informacionais gera um panorama complexo. Discussões a respeito do que pode ser considerado arte dependem dos critérios usados e do grau de abertura para integrar novos conceitos e sensibilidades. Machado (1997) traz estas questões em seu texto “Repensando Flusser e as imagens técnicas”, e que continuam atuais até hoje. O autor se pergunta em que nível de competência tecnológica deve operar um artista que busque realizar uma intervenção fundante? Operar apenas como usuário dos produtos postos? Operar como programador ou engenheiro, construindo máquinas para materializar suas ideias estéticas? Ou operar no plano da negatividade, na contramão do uso legitimador da tecnologia?

Busca-se aqui, portanto, tramar algumas pistas, que possam conduzir, mesmo que precariamente, a possibilidades de variações que sejam capazes de colocar a criação em movimento. A criação se produz por agenciamentos complexos de elementos heterogêneos em conexão a-significante, por isso ela é chamada impessoal.

---

10 Machado em seu texto “Arte e Mídia” (2004) traz um exemplo muito interessante do compositor anglo-mexicano Conlon Nancarrow, que em 1950 começou a compor para pianolas. Mais tarde, Nancarrow consegue inverter e corromper a programação original da pianola, contribuindo para uma radical reinvenção dessa máquina até então restrita a aplicações comerciais banais.

Dá-se num outro plano que não é o do indivíduo formado como, pessoa, como um *eu*. A criação dá-se por singularidades livres de tempo e espaço, pré-individuais, sem pretensão a sentidos, sendo filha do tempo do acontecimento onde não há controle de uma razão e tampouco de uma vontade subjetivas. Não há criação individual. Todo ato criativo faz falar uma multidão de agentes humanos e inumanos que agem no corpo-de-passageira daquele que cria. Por isso, reitera-se a importância do homem enquanto corpo que se agencia às máquinas, capaz de maquinar, em direção à criação.

Outro tensionamento existente surgido a partir dos avanços tecnológicos, refere-se: à possibilidade de ser mantenedor de um sistema de alienação, de interesses de mercado que levam a uma massificação e banalização; ou refere-se à potência criativa que pode ser extraída desses processos coletivos de invenção. Constataremos, que uma posição dualista, em que se adota alguns dos posicionamentos como “maléficos”, torna-se equivocada. Pois mesmo que se trabalhe no fluxo de um sistema de alienação, o mesmo possui brechas que possibilitam movimentos de resistência e criação.

(...) porque as imensas potencialidades processuais trazidas por todas essas revoluções informáticas, telemáticas, robóticas, biotecnológicas (...) até agora só fizeram levar a um reforço dos sistemas anteriores de alienação, a uma mass-midiatização opressiva e a políticas consensuais infantilizantes. O que irá permitir que estas potencialidades desemboquem enfim numa era pós-mídia, que as livre dos valores capitalísticos segregativos e crie condições para o pleno desabrochar dos esboços atuais de revolução da inteligência, da sensibilidade e da criação? (GUATTARI, 2008b, p.187).

Flusser (2011) em seu livro *Filosofia da Caixa Preta*, diz que as imagens técnicas são produzidas através de aparelhos de codificação, de forma programática. O usuário (denominado de funcionário) que utiliza estes aparelhos semióticos (chamados também de caixas pretas) ignora o processo codificador interno, lidando apenas com o canal produtivo. Por ignorar o mecanismo gerador das imagens, ele fica restrito apenas ao input e output das caixas pretas, de forma que a liberdade estaria sempre restrita às categorias inscritas no aparelho.

O ponto de análise que interessa em Flusser, é quando ele afirma que “o decisivo em relação aos aparelhos não é quem os possui, mas quem esgota o seu programa” (2011, p.40). É neste ponto que pretendemos, colocar a discussão sobre a possibilidade de se maquinar a máquina. E o interessante é que quanto mais se desdobrar as diversas interrogações anteriormente colocadas por Machado, se verá que em todas elas existem graus para que a criação ocorra.

O que faz, portanto, um verdadeiro criador, em vez de simplesmente submeter-se às determinações do aparato técnico, é subverter continuamente a função da máquina ou do programa de que ele se utiliza, é manejá-los no sentido contrário de sua produtividade programada. Talvez até se possa dizer que um dos papéis mais importantes da arte numa sociedade tecnocrática seja justamente a recusa sistemática de submeter-se à lógica dos instrumentos de trabalho, ou de cumprir o projeto industrial das máquinas semióticas, reinventando, em contrapartida, as suas funções e finalidades. Longe de deixar-se escravizar por uma norma, por um modo estandardizado de comunicar, obras realmente fundantes na verdade reinventam a maneira de se apropriar de uma tecnologia (MACHADO, 2004, p.5).

Neste posicionamento, os artistas devem atravessar os limites das máquinas de forma a reinventar suas finalidades e programas, reapropriando-se das tecnologias audiovisuais, eletrô-

nicas, digitais numa perspectiva inovadora em direção às suas ideias estéticas.

Considerar o contexto comercial e industrial em que as máquinas são produzidas (considerando modos padronizados de operar e se relacionar), pode ser ou não um fator para abafar qualquer criação artística. Pois que, nesses casos, também pode-se encontrar brechas para instalar procedimentos criacionistas.

Os defensores da artemídia, entretanto, costumam ser menos arrogantes e mais esper-tos. Eles defendem a ideia de que a demanda comercial e o contexto industrial não inviabilizam necessariamente a criação artística, a menos que identifiquemos a arte com o artesanato ou com a aura do objeto único. No entender destes últimos, a arte de cada época é feita não apenas com os meios, os recursos e as demandas dessa época, mas também no interior dos modelos econômicos e institucionais nela vigentes, mesmo quando essa arte é francamente contestatória em relação a eles. Por mais severa que possa ser a nossa crítica à indústria do entretenimento de massa, não se pode esquecer que essa indústria não é um monolito. Por ser complexa, ela está repleta de contradições internas e é nessas suas brechas que o artista pode penetrar para propor alternativas qualitativas (MACHADO, 2004, p.11).

Outra situação possível, é aquela em que o artista, se propõe a trabalhar dentro das causas e condições dadas pelos programas e aparelhos existentes. Há casos em que o artista, mesmo não tendo conhecimentos técnicos para modificar estes aparelhos, consegue de forma habilidosa tramar estratégias que possibilitem a emergência de processos criacionistas.

Couchot (apud MACHADO, 1997, p.5) traz exemplos de artistas que realizaram estes procedimentos através do uso de estratégias híbridas, “em que imagens migram de um suporte a outro ou coabitam um mesmo espaço de visu-

alização, mesmo sendo de naturezas distintas (artesanais, fotográficas, digitais)”.

Sempre existirão potencialidades ignoradas, à espera de descobertas ou invenções pelos artistas, em direção ao alargamento dos limites instituídos por determinado meio. Pois se a liberdade fosse realmente abafada por se usar aparelhos ou programas já existentes, a fotografia, já teria esgotado todas suas possibilidades artísticas. E sabe-se que isso ainda não aconteceu. Logo pode-se pensar que o processo de criação, está para além do suporte em que se instaura, emerge dele e adquire características próprias, mas não se restringe a ele. Porém essa potência se instaura quando o homem entra em cena e põe-se a maquinar, tensionando aquela determinada matéria em direção às suas potências inventivas.

Pode-se visualizar isto de forma clara no movimento artístico do surrealismo. “Os surrealistas não consideravam estas imposições da técnica fotográfica como restrições aos seus processos criativos: inventaram meios de subverter as predeterminações do aparelho ótico” (REY, 2005, p.40) No seu ato de colar fragmentos diversos, partes do mundo (recortes de tecidos, papel, cacos de espelho, etc.) embaralharam a supremacia de um determinado ponto de vista na imagem, quebraram com hierarquias, e visibilizaram um mundo sem ordenação precisa. Torção, cujos fragmentos, de qualquer ordem, possuem, em si mesmos, potências.

Voltando à pergunta inicial, em como maquinar a máquina, percebe-se que o fator fundamental para se maquinar, não se restringe às variáveis que estão em jogo, mas justamente nas relações que se pode estabelecer entre elas. Que conexões e inclusões podem ser instauradas em direção a linhas de fuga, a linhas capazes de criar rizomas? A que novos e estranhos usos pode produzir o maquinar?

Maquina-se procedendo por variação. Maquina-se instituindo rizomas. Maquinismo sempre produzido, construído, conectável, desmontável, modificável, reversível, com múltiplas entradas e saídas, com linhas de fuga (DELEUZE e GUATTARI, 2007).

Maquinar envolve agenciamentos maquínicos de desejo e coletivos de enunciação. Liana maquina suas obras quando em embate com seu computador-atelier. Maquinar a máquina é pista para pensar e desejar instaurar invenção em tudo aquilo que se realiza. É brecha para em meio aos fluxos e forças que nos atravessam instaurarmos criações. Maquinar a máquina instaura um convite para que o acoplamento ao mundo se dê a partir de agenciamentos. Duplo sentido, agenciamento maquínico de corpos, fluxos técnicos, políticos, linguísticos, biológicos, etc; agenciamento coletivo de enunciação, multiplicidade para além do indivíduo, fluxos heterogêneos e múltiplos que se cruzam incessantemente, possibilitando infinitas montagens.

Trata-se da potência de tornarmo-nos máquina, compor máquina com aquilo que nos atravessa o caminho. Máquina-pensamento para além de um sistema fechado, mas um devir em acoplar com outras máquinas. Compor peça com máquinas e/ou compor peça com outras coisas para constituir máquina. Sistema inventivo de cortes e fluxos. Maquinar a máquina é entregar-se às intensidades, às processualidades, às heterogeneidades.

Tramar nos agenciamentos conexões com a diferença. Fazer daquilo que nos atravessa, linha e não ponto.<sup>11</sup> Rizomar em direção as multiplicidades. Articular uma rede de devires, processos maquínicos. Máquina mutante capaz de produzir corpo sem órgãos, de operar por múltiplos desdobramentos.

<sup>11</sup> Ver nota 9.

Desfazer o organismo nunca foi matar-se, mas abrir o corpo a conexões que supõem todo um agenciamento, circuitos, conjunções, superposições e limiares, passagens e distribuições de intensidade, territórios e desterritorializações medidas à maneira de um agrimensor (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p.22).

Computador-atelier como um território sensível para criar seus próprios corpos sem órgãos. Maquinar a máquina por uma política inventiva, por um maquinismo incessante capaz de produzir novos encontros nas relações em que é produzido. Permutação delirante de novos fluxos de relações, agenciamentos sensíveis, operadores intervalares. Maquinismo pulsante aberto a ousadas conexões, a inusitadas explorações.

## Referências

CAPISANI, Dulcimira. As ações artísticas nos percursos hipermediáticos da rede internet e do cd-rom. In: CAPISANI, Dulcimira (org.). **Educação e arte no mundo digital**. Campo Grande: Editora AEAD/UFMS, 2000.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **O anti-Édipo**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Ed. 34, 2010.

\_\_\_\_\_. **Mil Plátos**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Ed. 34, V. 1, 2007, 93p.

\_\_\_\_\_. **Mil Plátos**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Ed. 34, V. 5, 2007b, 235p.

\_\_\_\_\_. **Mil Plátos**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Ed. 34, V. 3, 2004.

FLECK, Lenira. Poética dos mínimos detalhes. In: KLINTOWITZ, Jacob; FLECK, Lenira (org.). **O dia em que o sonho visitou o sol**. Porto Alegre: Território das Artes, 2009, 103p.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011.

GUATTARI, Félix. Heterogênese. In: GUATTARI, F. (org.). **Caosmose**: um novo paradigma estético.

co. São Paulo: Editora 34, 2008, 203p.

\_\_\_\_. Da produção de subjetividade. In: PARENTE, André (org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008b.

LÉVY, Pierre. **Tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. São Paulo: Editora 34, 2004, 203p.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**: aproximações e distinções. Revista eletrônica e-compós. Edição 1, dezembro de 2004.

\_\_\_\_. **Repensando Flusser e as imagens técnicas**. Ensaio apresentado no evento Arte em la Era Electrónica- perspectivas de una nueva estética, Barcelona, 1997. Disponível em: [http://disciplinas.stoa.usp.br/pluginfile.php/82634/mod\\_resource/content/1/MACHADO%2C%20ARLINDO.%20REPENSANDO%20FLUSSER%20E%20AS%20IMAGENS%20T%20C%3%89CNICAS.pdf](http://disciplinas.stoa.usp.br/pluginfile.php/82634/mod_resource/content/1/MACHADO%2C%20ARLINDO.%20REPENSANDO%20FLUSSER%20E%20AS%20IMAGENS%20T%20C%3%89CNICAS.pdf) Acesso em 24/03/14.

PASSOS, Eduardo. A relação entre cognição e artifício no contemporâneo: os limites do humano. In: KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Sílvia; PASSOS, Eduardo (org.). **Políticas da Cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

PLAZA, Julio. As imagens de terceira geração, tecno-poéticas. In: PARENTE, André (org.) **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2008.

REY, Sandra. Cruzamentos entre o real e o impossível: transversalidades entre o “isso foi” da fotografia de base química e o “isso pode ser” da imagem numérica. **Revista Porto Arte**: Porto Alegre, v.13, n.22, maio de 2005.

ROLNIK, Suely. **Uma insólita viagem à subjetividade fronteiras com a ética e a cultura**. Disponível em <<http://caosmose.net/suelyrolnik/textos/sujeticabourdieu.doc>> Acesso em: 25/06/2012.

\_\_\_\_. **Cartografia Sentimental**: transformações contemporâneas do desejo. Porto Alegre: Sulina, Editora UFRGS, 2006. 248p.

SANT'ANNA, Denise Bernuzzi de. **Corpos de passagem: ensaios sobre a subjetividade contempo-**

**rânea**. São Paulo: Estação Liberdade, 2005. 127p.

SILVA, André do Eirado. Maquinar. In: FONSECA, Tania Mara Galli; NASCIMENTO, Maria Livia do. MARASCHIN, Cleci.(orgs.). **Pesquisar na diferença**: um abecedário. Porto Alegre: Sulina, 2012.

### **Andresa Thomazoni**

Psicóloga UFRGS, Mestre em Psicologia Social e Institucional UFRGS e doutora em Informática na Educação UFRGS. Atualmente é professora do Mestrado em Educação, Mestrado em Docência Universitária e Especialização em Inovação e Tecnologia Educativa da Universidade Internacional Iberoamericana UNINI Porto Rico.

### **Tania Fonseca**

Psicóloga, Doutora em Educação/UFRGS - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Docente nos programas de pós-graduação em Psicologia Social e Institucional e em Informática na Educação/UFRGS. Desenvolve pesquisas nas linhas Clínica, Subjetividade e Política e Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição.

### **Margarete Axt**

Professora doutora em Linguística Aplicada, professora e pesquisadora no Programa de Pós-graduação em Educação e no Programa de Pós-graduação em Informática na Educação/UFRGS e coordenadora do Laboratório em Linguagem, interação e cognição.